

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang. Proses belajar akan berjalan efektif apabila semua komponen-komponen belajar tersaji dengan lengkap. Di antaranya adalah pendidik, tempat belajar, fasilitas belajar, serta media pembelajaran.

Pendidik dalam hal ini mempunyai peran yang sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Karena matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap kurang menyenangkan oleh sebagian besar peserta didik disebabkan materi yang dipelajari abstrak, maka merupakan tugas pendidik untuk mencari cara memahami peserta didiknya. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah menggunakan media pembelajaran.

Tingkat pemahaman matematika pada peserta didik lebih dipengaruhi oleh pengalaman peserta didik. Sedangkan pembelajaran matematika merupakan usaha membantu peserta didik mengkonstruksi pengetahuan melalui proses, bukan suatu produk. Proses tersebut dimulai dari pengalaman, sehingga peserta didik harus diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang harus dimiliki.

Media pembelajaran suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Proses ini membutuhkan pendidik yang profesional dan mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Keberadaan media dalam pembelajaran sangatlah membantu dan diperlukan. Beberapa pertimbangan yang mendasari pentingnya sebuah media secara garis besar adalah untuk lebih mendekatkan pembelajaran kepada bentuk konkrit. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan *Confucius*¹ diantaranya adalah:

Apa yang saya dengar, saya lupa (what I hear, I forget)
Apa yang saya lihat, saya ingat (what I see, I remember)
Apa yang saya lakukan, saya faham (what I do, I understand)

Berdasarkan teori tersebut perlu dicermati bahwa ketika pembelajaran hanya dilakukan melalui ceramah, peserta didik akan cenderung cepat lebih lupa tentang materi yang telah diajarkan. sedangkan jika pendidik mengaktifkan lebih banyak indra peserta didik, mereka akan lebih memahami konsep materi yang diajarkan. dalam pengaktifan inilah diperlukan adanya media, proses belajar yang aktif dapat dilihat dari keterlibatan

¹ Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: YAPPENDIS, 2001), hlm.1.

peserta didik secara keseluruhan, baik fisik, mental maupun sosial mereka.

Dengan penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan rasa senang dan gembira peserta didik, serta memperbarui semangat mereka. Rasa senang dalam belajar perlu diupayakan dengan sungguh-sungguh melalui berbagai cara, termasuk dengan menggunakan media yang menarik. Karena dengan rasa senang, maka konsentrasi atau perhatian terhadap materi akan mudah dilakukan.

Balok dan kubus materi penting yang harus dipelajari dan dipahami oleh peserta didik. Dengan memahami materi balok dan kubus diharapkan peserta didik mampu menggunakan konsep tersebut untuk mempelajari selanjutnya, misalnya untuk mempelajari luas dan serta volume kubus dan balok yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran balok dan kubus yang baik yaitu pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam menemukan konsep baik secara individu maupun kelompok. Karena dengan peserta didik menemukan konsep sendiri maka mereka lebih memahami konsep sehingga mampu memecahkan masalah yang berhubungan dengan balok dan kubus.

Tentu saja peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari bangun ruang jika terlibat secara aktif dalam kegiatan individu atau kelompok berkenaan dengan bangun ruang. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan investigasi secara

individu atau kelompok dengan bantuan benda-benda konkret di sekitar lingkungan kehidupan.

Menurut informasi dari pendidik dalam materi bangun ruang, khususnya materi jaring-jaring balok dan kubus. Peserta didik di MI Al-Khoiriyyah 2 Semarang sering kali merasakan kesulitan dalam memahami materi jaring-jaring balok dan kubus, membedakan antara jaring-jaring yang benar dan yang salah, peserta didik cenderung rame bermain sendiri dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan selama ini guru belum bisa mengoptimalkan penggunaan media. sebagian siswa tidak mampu mencapai standar nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 65, nilai rata-ratanya hanya mencapai 63.

Dalam pandangan peneliti cukup menarik kiranya persoalan ini untuk diteliti. Ketertarikan itu terletak pada hasil belajar peserta didik materi pokok balok dan kubus MI Al-Khoiriyyah 2 Semarang. Untuk itu peneliti berupaya membuat sistem pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, karakteristik peserta didik dan kondisi yang ada. Upaya yang akan penulis lakukan dengan metode *inquiry* dan *discovery* berbantuan alat peraga jaring-jaring balok dan kubus dengan harapan dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik, dalam penelitian ini akan digunakan metode *inquiry* dan *discovery* berbantuan alat peraga jaring-jaring balok dan kubus.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan pada penelitian ini adalah apakah penggunaan metode pembelajaran *inquiry* dan *discovery* berbantuan alat peraga jaring-jaring balok dan kubus efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Al-Khoiriyyah 2 Semarang semester genap tahun ajaran 2013/ 2014?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut penelitian kuantitatif yang akan dilaksanakan ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan metode *inquiry* dan *discovery* berbantuan alat peraga jaring-jaring balok dan kubus terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Al-Khoiriyyah 2 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat bagi:

1. Bagi Peserta didik
 - a. Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat menangkap materi yang dipelajari dengan mudah.
 - b. Meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar matematika serta menumbuhkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- c. Terjalin hubungan baik antar peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar
 - d. Menumbuhkan hubungan antar pribadi yang positif diantara peserta didik yang berasal dari latar belakang yang berbeda.
2. Bagi Pendidik
- a. Meningkatkan kreativitas guru matematika untuk menggunakan metode pembelajaran yang dapat peningkatan hasil belajar peserta didik.
 - b. Memperoleh suatu variasi dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi Madrasah
- a. Memberi masukan menggunakan metode pembelajaran sebagai inovasi dalam pembelajaran.
 - b. Hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran pada khususnya dan sekolah lain pada umumnya.
4. Bagi Peneliti
- a. Memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *inquiry* dan *discovery* berbantuan alat peraga jaring-jaring balok dan kubus.
 - b. Memberi bekal bagi peneliti sebagai calon seorang guru yang siap terjun ke lapangan.