

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena di manapun dan kapanpun di dunia ini terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia. Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Guru mempunyai tugas yang berat dalam menciptakan proses pembelajaran agar berlangsung secara optimal, terutama dalam era reformasi ini. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Wina (2008:95) bahwa dalam era reformasi guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar (*learning resources*), akan tetapi lebih berperan sebagai pengelola pembelajaran (*manager of instruction*). Selain itu, menurut Tarmizi (2008:3) guru juga berperan bagaimana menjadikan suatu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien agar tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan atau PAIKEM.

Matematika merupakan ilmu deduktif, matematika itu terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalil-dalil, dimana dalil-dalil tersebut telah dibuktikan kebenarannya dan berlaku secara umum. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Ini berarti, belajar matematika pada hakikatnya adalah belajar konsep, struktur konsep, dan mencari hubungan antara konsep dengan strukturnya.

Pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Pembelajaran matematika di SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan analitis pada siswa. Sehingga dalam pembelajaran matematika guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang PAIKEM.

PAIKEM seperti yang dijelaskan oleh Ismail (2008:46) merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana belajar sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Inovatif artinya guru menampilkan model pembelajaran yang menyenangkan atau "*learning is fun*". Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan proses pembelajaran yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Sedangkan menyenangkan adalah guru harus menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan agar siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar, sehingga waktu curah perhatiannya atau “*time on task*” tinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SDN 04 Lundar Kecamatan Panti Kabupaten Pasaman pada hari Rabu tanggal 4 Februari 2019, menunjukkan bahwa pembelajaran matematika belum terlaksana secara PAIKEM. Hal ini disebabkan karena pembelajaran matematika masih dilaksanakan secara konvensional. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat peneliti katakan karena guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa sementara siswa dituntut untuk menguasai semua informasi yang diberikan dan yang diperoleh dari buku paket. Selain itu, pembelajaran juga dirancang untuk konsumsi seluruh siswa tanpa memandang kecerdasan apa yang dimiliki siswa tersebut. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran yang diharapkan belum tercapai secara optimal.

Dari hasil belajar, menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 04 Lundar Kecamatan Panti Kabupaten pasaman masih rendah. Hal ini didasarkan pada data yang peneliti peroleh sewaktu mengadakan observasi. Dari hasil ujian matematika semester I siswa kelas IV diperoleh nilai rata-rata kelas 63 dengan persentase ketuntasan belajar 55%. Artinya dari 22 orang siswa kelas IV, 12 orang tuntas belajar dan 10 orang belum tuntas belajar. Ini berarti, pembelajaran Matematika di kelas IV SDN 04 Lundar Kecamatan Panti Kabupaten Pasaman masih rendah dan perlu ditingkatkan, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.1 Hasil ujian matematika semester I siswa kelas IV**

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Ketuntasan Belajar		Ket
				Tuntas	Belum Tuntas	
1	AW	90		√		
2	FF	70			√	
3	AA	80		√		
4	VWM	60			√	
5	FMP	60			√	
6	EL	80		√		
7	AR	70			√	
8	AA	70			√	
9	FF.D	80		√		
10	DKA	60			√	
11	FAA	70			√	
12	MS	90		√		
13	SNZ	70			√	
14	SY	80		√		
15	SH	60			√	
16	VFS	80		√		
17	WLY	70			√	
18	SAP	60			√	
19	FRZ	80		√		
20	MY	80		√		
21	MP	60			√	
22	MJ	70			√	
<b>Jumlah</b>		<b>1.590</b>				
<b>Rata-rata</b>		<b>72,273</b>				

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman belajar, penyebab kegagalan belajar matematika selain disebabkan materi yang kurang dikuasai, juga karena dalam pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh Guru, masih banyak menggunakan metode yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan drill yang cenderung membosankan bagi siswa. Siswa merasa kurang termotivasi terhadap pembelajaran matematika, karena siswa kurang mengerti terhadap materi tersebut, sudah dicoba melakukan penugasan tetapi masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Kebanyakan siswa juga terlihat tidak antusias mengikuti

pelajaran. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran adalah proses aktif, karena pengetahuan tersebut dari dalam subjek belajar. Untuk membantu perkembangan kognitif siswa, kepadanya perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan siswa belajar sendiri, misalnya melakukan percobaan, memanipulasi simbol-simbol, mengajukan pertanyaan, dan mencari jawaban sendiri, serta membandingkan pertemuan sendiri dengan penemuan temannya.

Oleh karena itu, penting rasanya mencari alternatif pendekatan yang tepat untuk menyelesaikan masalah ini. Salah satunya adalah melalui metode inkuiri. Metode inkuiri merupakan metode pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar kognitif ilmiah pada diri siswa. Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual dimana pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta tapi hasil penemuan sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas jelas bahwa metode inkuiri dapat memberikan sesuatu yang sangat berarti terutama bagi siswa. Melalui metode inkuiri siswa dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya untuk menyelesaikan sesuatu permasalahan melalui berpikir kritis, sistematis dan analisis. Selain itu, kemampuan yang diperoleh siswa bukan hanya pada ranah kognitif saja, tetapi seimbang antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan menjadi bermakna

dan tujuan pembelajaran untuk mengubah perilaku siswa akan tercapai dengan baik.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah peneliti paparkan di atas, peneliti tertarik mengadakan penelitian tindakan kelas dengan menyajikan metode inkuiri dalam pembelajaran matematika. Adapun judul penelitian tindakan kelas ini yaitu **“Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Metode Inkuiri di Kelas IV SDN 04 Lundar Kecamatan Panti Kabupaten Pasaman”**.

#### **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM.
2. Masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru ditandai dengan masih banyaknya siswa yang main-main sendiri dengan teman sebangkunya, dan
3. Semangat belajar siswa yang masih rendah, terlihat dari kurangnya antusias siswa dalam merespon pertanyaan dari guru.

#### **C. Batasan masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta terbatasnya kemampuan peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa melalui pembelajaran matematikamelaluimetodeinkuiri di kelas IV SDN 04 Lundar Kecamatan Panti Kabupaten Pasaman.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pecahan dengan menggunakan metode inkuiri di kelas IV SDN 04 Lundar Kecamatan Panti Kabupaten Pasaman?

#### **E. Tujuan penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui metode inkuiri pada siswa kelas IV SDN 04 Lundar Kecamatan Panti Kabupaten Pasaman.

#### **F. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan penulis sendiri.

##### 1. Bagi siswa

- 1) Membantu peserta didik untuk menyukai pelajaran matematika
- 2) Meningkatkan nilai siswa dan percaya diri siswa untuk belajar matematika
- 3) Melatih siswa untuk mengembangkan ide-ide yang dimiliki

##### 2. Bagi guru/peneliti

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk memilih pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa

- 2) Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dekat dengan siswa
- 3) Menambah pengetahuan, wawasan mengenai pembelajaran matematika realistik di sekolah dan memilih pendekatan yang tepat untuk sebuah materi pelajaran

3. Bagi sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah, yang tercermin dari peningkatan kemampuan potensial guru dalam mengelola pembelajaran dan memperbaiki proses dan hasil belajar yang diperoleh siswa.