

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan orang, seperti yang dikemukakan oleh Degeng (dalam Gasong 2018:64) tentang pembelajaran yakni upaya untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran ini mengacu kepada semua kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses pembelajaran siswa. Suatu pembelajaran dimana seorang pendidik dapat mengajarkan peserta didik yang sedang belajar disekolah, dan pengetahuan yang disampaikan tersebut disebut pembelajaran dan termasuk semua kegiatan atau aktivitas belajar siswa termasuk dalam proses pembelajaran disekolah. Setiap pembelajaran akan mengalami perubahan dalam perkembangan sekolah tersebut.

Perkembangan pembelajaran itu sendiri di Sekolah Dasar (SD) sangat penting untuk jenjang pendidikan khususnya pada sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan pembelajaran yang ada di SDN Tambaagung Tengah I untuk kondisinya sangatlah kurang dalam pemahaman siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan atau disampaikan oleh pendidik, Siswa yang sulit diatur dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari, dan hasil belajar yang kurang mencapai nilai Kriteria Belajar Minimal (KBM) dalam proses pembelajarannya. Dengan memperoleh hasil belajar yang kurang

memenuhi Kriteria Belajar Minimal (KBM) karena siswa memiliki beberapa masalah yang dianggap siswa kurang bisa menguasai materi yang berikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5-9 juli 2019 dengan guru kelas V yang melaksanakan pembelajaran, yaitu Bapak Mohammad Hasyimi, S.Pd.I dimana dalam proses pembelajarannya masih kurang bervariasi dengan pembelajaran yang monoton, siswa masih pasif dalam pembelajaran, siswa kurang bisa langsung menangkap materi yang disampaikan guru, dan kondisi kelas yang gaduh atau sulit diatur. Data yang diperoleh dari Bapak Mohammad Hasyimi, S.Pd.I mengenai hasil belajar siswa kelas V kurang maksimal dalam menerima pembelajaran dengan diberikan tes secara tertulis kepada setiap siswa maka diketahui dari 14 siswa yang mendapatkan nilai diatas KBM hanya sebagian siswa yang bisa mencapai Kriteria Belajar Minimal. Dalam hasil belajar siswa kelas V di SDN Tambaagung Tengah I ini masih kurang dalam memperoleh nilai yang diatas KBM. Karena hal ini belum terwujudnya pembelajaran yang optimal dalam kegiatan pembelajaran. Tetapi tidak semua siswa yang memiliki hasil belajar atau nilai yang dibawah KBM, masih ada beberapa siswa yang mencapai nilai KBM. Jika ditanyakan tentang materi yang disampaikan masih ada beberapa siswa yang bisa menjawab pertanyaan dari guru.

Hasil observasi awal dan diskusi dengan guru kelas yaitu Bapak Mohammad Hasyimi, S.Pd.I Diperoleh hasil belajar bahwa prestasi belajar Matematika siswa-siswi selama ini sangat rendah rata-rata 66. Padahal nilai

kriteria minimal belajar yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran matematika itu sendiri adalah 75.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk menciptakan kearah yang lebih baik. Namun hasilnya masih jauh dari harapan. Dari hasil ulangan semester I diperoleh data sekitar 25 % yang memperoleh nilai ≥ 75 dan sekitar 75% mendapat nilai dibawah KBM.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Normalina dan Sumarto 2015:86) “Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru”. Ada yang mengatakan bahwa hasil belajar sebuah timbal balik dari proses belajar mengajar baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang berupa hasil penilaian dari seorang pendidik kepada peserta didik.

Hasil belajar yang kurang dalam proses belajar siswa lebih khususnya pada mata pelajaran Matematika yang kebanyakan siswa kurang menyukai mata pelajaran tersebut. Dikarenakan ada beberapa hal diantaranya mata pelajaran yang membuat siswa jenuh, kurang suka dengan hitung menghitung, dan sulit dalam menangkap mata pelajaran secara langsung. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat perkembangannya banyak menuntut dalam menerapkan pengetahuan matematika. Akan tetapi, di dalam perkembangan tersebut tidak hanya menuntut dalam menerapkan matematika saja, melainkan menuntut peserta didik untuk membentuk kemampuan dan penalaran dalam berpikir untuk menyelesaikan masalah yang timbul di sekolah atau di dalam kelas. Untuk

mengatasi permasalahan hasil belajar yang menurun pada setiap siswa akan lebih baiknya guru memberikan permasalahan yang berhubungan dengan mata pelajaran yang sudah dijelaskan agar siswa lebih berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.

Matematika menjadi mata pelajaran yang diberikan kepada semua jenjang dimulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Hal ini karena matematika sebagai sumber ilmu lain, dengan kata lain banyak ilmu yang penemuan dan pengembangannya tergantung dari matematika, sehingga mata pelajaran matematika sangat bermanfaat bagi peserta didik sebagai ilmu dasar untuk penerapan dibidang lain.

Pembelajaran matematika di sekolah dapat efektif jika proses pembelajarannya lebih bervariasi dan lebih menarik dalam menerapkannya. Dengan adanya model pembelajaran dan media yang cocok digunakan dapat dijadikan strategi untuk menarik minat belajar peserta didik agar tidak bosan dalam proses pembelajarannya. Materi yang akan digunakan untuk menerapkan model dan media tersebut yaitu perbandingan dan skala.

Dengan adanya pemberian tugas atau pemberian masalah kepada siswa maka sudah pasti akan timbul masalah yang dihadapinya dan dapat diselesaikan oleh peserta didik. Tujuan dari adanya masalah tersebut dapat membantu proses berpikir peserta didik untuk lebih kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran. Materi yang di ajarkan kepada siswa yaitu tentang cara

menghitung perbandingan dan skala dalam kehidupan sehari-hari. Dimana materi tersebut yaitu menghitung dan mendeskripsikan bentuk dari perbandingan dan skala diantaranya seperti kecepatan dan debit. Melakukan dengan keadaan yang ada dilingkungan seperti memberikan contoh kepada siswa tentang kecepatan dan debit yang ada dilingkungan sekitar. Dengan seperti itu, siswa dapat langsung mengetahui bagaimana bentuk dari kecepatan dan debit yang ada dilingkungan sekitar yang kita ketahui.

Model pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran agar dapat digunakan guru dalam proses mengajar siswa. Banyak model yang dapat digunakan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri tetapi tidak digunakan oleh kebanyakan guru. Ada banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas dalam mengatasi siswa yang pasif di dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *Osborn Parne*.

Menurut Huda, (2013:147) “Model pembelajaran *Osborn Parne* merupakan sebuah perangkat fleksibel yang dapat diterapkan untuk menguji masalah-masalah dan isu-isu nyata”. Model pembelajaran ini banyak disebut model proses pemecahan masalah kreatif (*Creative Problem Solving Process*). Dengan menerapkan model pembelajaran *Osborn Parne* dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah media guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat juga untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif. Untuk media yang digunakan yang saling berhubungan dengan model

pembelajaran *Osborn Parne* salah satunya yaitu Media pembelajaran Pohon Pintar.

Media pohon pintar termasuk pada media visual tiga dimensi. Menurut Daryanto (dalam Herhana 2015:25) mengatakan media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa adanya proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Ada beberapa macam jenis media diantaranya, media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Untuk yang peneliti gunakan media yang cocok digunakan adalah media visual yang lebih tepatnya media pohon pintar ini. Pohon pintar dapat digunakan siswa untuk lebih interaktif dalam proses belajar dan pembelajaran di dalam kelas. Dengan adanya pohon pintar dapat dijadikan bahan pembelajaran dalam menyalurkan materi yang akan disampaikan. Penggunaan pohon pintar disini adalah pohon pintar digunakan untuk meletakkan materi pada tangkai-tangkai atau ranting-ranting pada pohon tersebut dengan susunan sesuai dengan bahan ajar agar siswa lebih mudah mengingat materi yang sudah diberikan kepada siswa tersebut. Lalu diberikan masalah kepada siswa dengan adanya pohon pintar siswa dapat mencari solusi dari pohon tersebut jawaban dari masalah yang diberikan dari pendidik.

Penerapan pada awal pembelajaran guru menjelaskan mengenai materi yang akan disampaikan dengan adanya media pembelajaran, media tersebut digunakan untuk meletakkan beberapa materi yang sulit diterima oleh siswa seperti rumus dan lain-lain. Dengan adanya media pembelajaran seperti pohon pintar tersebut dapat membantu ingatan siswa dalam memahami

pelajaran yang disampaikan. Setelah guru menjelaskan materi tersebut, siswa diberikan permasalahan atau soal kepada setiap siswa untuk mengerjakan soal tersebut apakah siswa tersebut dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan tambahan media yang digunakan guru.

Dapat disimpulkan bahwa pengajaran di sekolah memiliki banyak variasi dalam pembelajarannya, agar siswa tidak merasa bosan dalam menangkap sebuah pelajaran seperti pada mata pelajaran Matematika yang dikatakan sangat membosankan dengan adanya model dan media yang lebih kreatif dan menarik dapat membantu siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Jadi, berdasarkan latar belakang diatas bahwa model pembelajaran dan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pasti sangat dibutuhkan di sekolah. Maka penulis mengangkat judul tentang **“Penerapan Model pembelajaran *Osborn Parne* dengan menggunakan Media Pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas V di SDN Tambaagung Tengah I”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini permasalahan yang dikemukakan adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Osborn Parne* menggunakan Media Pohon Pintar dapat meningkatkan hasil belajar

siswa kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Tambaagung Tengah I Kecamatan Ambunten?

2. Bagaimana hasil belajar mata Pelajaran Matematika kelas V Melalui penerapan model pembelajaran *Osborn Parne* menggunakan Pohon Pintar ?

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *Osborn Parne* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.
2. Penggunaan media pohon pintar untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa agar lebih interaktif dalam proses pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini mempunyai beberapa manfaat yang dapat diperoleh, antaranya :

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini dapat menjadi landasan dalam membantu proses belajar mengajar dengan dibantu model pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu juga

dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dengan adanya media pembelajaran Pohon Pintar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa lebih meningkat.
- b. Bagi guru, penerapan dari model pembelajaran *Osborn Parne* dapat mengurangi kerja guru dalam proses pembelajarannya.
- c. Bagi sekolah, hasil dari penelitian penerapan model *Osborn Parne* memberikan referensi lebih kepada sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan guru.
- d. Bagi peneliti, peneliti mampu mengetahui penerapan model *Osborn Parne* dengan menggunakan media Pohon Pintar dalam meningkatkan hasil belajar siswa V di SDN Tambaagung Tengah I.

E. Difinisi Operasional

1. Penerapan model pembelajaran *Osborn Parne*

Penerapan yang dimaksud disini yaitu Model pembelajaran osborn merupakan cara merekonstruksi suatu pemikiran agar dapat digunakan untuk mengemukakan ide atau gagasan dengan tepat menurut Nurafifah, dkk (dalam Oktavianti 2018:96). Dan dengan penggunaan media pembelajaran Pohon pintar membantu dalam proses belajar dan pembelajaran.

2. Media pembelajaran Pohon Pintar

Menurut Sadiman Media pembelajaran adalah Salah satu cara untuk mengatasi sikap pasif dan menumbuhkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran (dalam Herhana 2015:23). Dan media pembelajaran pohon pintar yaitu suatu pohon yang dijadikan tempat untuk meletakkan materi yang sulit diingat oleh siswa agar siswa lebih mudah untuk mengingatnya dengan melihat pohon yang ada di dalam kelas.

3. Hasil belajar

Menurut Lindgren Hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap (dalam Thobroni 2015:22). Kesimpulannya hasil belajar yaitu timbal balik dari proses kegiatan belajar mengajar, dan perubahan perilaku dan kemampuan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini berupa hasil tes terkait materi perbandingan dan skala.

