

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Dalam dunia pendidikan, kurikulum juga mempunyai peran penting dalam mewujudkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas. Kurikulum merupakan sekumpulan mata pelajaran, kegiatan di sekolah yang telah disusun secara ilmiah untuk tercapainya tujuan pendidikan. Kurikulum yang digunakan di Indonesia pada saat ini adalah Kurikulum 2013 di mana pada kurikulum ini proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada guru tetapi peserta didik juga mempunyai peran dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 guru harus memiliki pemikiran yang inovasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Shoimin (2016:21) menyatakan bahwa dalam “konteks pembelajaran inovasi merupakan bentuk kreatifitas guru dalam mengelola pembelajaran yang semula monoton, membosankan, menjenuhkan, dan ortodoks menuju pembelajaran yang menyenangkan, variatif, dan bermakna di sekolah dasar.”

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan tingkat dasar yang memberikan peran penting dalam menyalurkan ilmu-ilmu dasar, seperti contoh

belajar menulis, belajar membaca, belajar berhitung, belajar bersosialisasi dengan teman sebaya dan lain sebagainya. Pada sekolah dasar usia anak dimulai dari umur 7 tahun hingga 12 tahun. Pada sekolah dasar juga dibagi menjadi 2 kelas besar yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas I, II, dan III sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas IV, V, dan VI.

Menurut Piaget (dalam Danim, 2017) menyatakan bahwa:

Perkembangan kognitif yang terjadi antara usia 7 dan 11 tahun disebut sebagai tahap operasi konkret. Pada tahap ini tidak dapat berpikir baik secara logis maupun abstrak, pada anak usia ini dibatasi untuk berpikir konkret –nyata, pasti, tepat dan uni-direksional istilah yang lebih menunjukkan pengalaman nyata dan konkret ketimbang abstraksi.

Salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata di sekolah dasar yang terdapat pada kurikulum 2013 adalah Matematika. Namun, pada kurikulum 2013 revisi terbaru mata pelajaran matematika terpisah dari Tema, khususnya pada kelas tinggi. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disenangi oleh sebagian besar peserta didik karena menurutnya di dalam pelajaran matematika kita harus berhadapan langsung dengan angka-angka yang dapat membuat peserta didik menjadi jenuh. “Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar” (Sundayana, 2016:29). Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran matematika kelas V adalah materi pecahan. Materi pecahan merupakan salah satu materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Contoh dari pecahan adalah ketika ada

seseorang yang sedang membagikan kue ulang tahun, membelah buah semangka dan lain-lain.

Model pembelajaran *Treffinger* diharapkan dapat digunakan pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa. Dalam proses mengajar matematika, guru diharapkan tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional akan tetapi juga dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap aktivitas dan kreativitas siswa sehingga siswa akan menjadi kritis dalam menerima informasi.

Selain kurikulum, dalam dunia pendidikan masalah yang sering terjadi yaitu rendahnya hasil belajar siswa di sekolah. “Hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya” (Winkel dalam Purwanto, 2016:44). Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang mengetahui bahan yang sudah diajarkan.

Pada zaman yang sudah modern ini seharusnya guru mampu meningkatkan hasil belajar siswanya karena pada zaman ini perkembangan teknologi sudah canggih. Dalam memberikan materi guru tidak hanya terpaku pada buku guru saja, namun guru bisa memiliki sumber belajar ataupun referensi yang lain sesuai dengan kebutuhan. Pada saat mengajar guru tidak hanya menggunakan metode ceramah yang membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Namun guru bisa menggunakan metode-metode ataupun model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat memberikan semangat

belajar pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah ,model *Treffinger*.

Model pembelajaran *Treffinger* ini juga dikenal dengan *Creative Problem Solving*. Menurut *Treffinger* (dalam Huda, 2013:318) digagasnya model ini karena perkembangan zaman yang terus berubah dengan cepat dan semakin kompleksnya permasalahan yang harus dihadapi. Karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu cara agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang dan menghasilkan solusi yang paling tepat. Yang perlu dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memerhatikan fakta-fakta penting yang ada dilingkungan sekitar lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk kemudian diimplementasikan secara nyata.

Secara intrstruksional, pembelajaran kreatif tampaknya melibatkan tiga tahap, yang dapat digambarkan sebagai fungsi yang berbeda, kompleks proses berpikir dan merasakan, dan keterlibatan dalam masalah nyata atau tantangan. Masing masing tahapan ini terdiri dari dimensi kognitif dan dimensi afektif (*Treffinger*, 1986: 217).

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan peneliti pada hari Rabu tanggal 14 Agustus 2019 kelas V SDN Manding Laok I, observasi dilakukan pada saat mata pelajaran Matematika. Saat melakukan observasi peneliti menemukan masalah yang terjadi di dalam kelas. Salah satu masalah yang ditemui oleh peneliti adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi matematika. Pada

saat proses pembelajaran dimulai guru masih dominan menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran terkesan kurang efektif dan membuat siswa menjadi pasif. Tidak hanya itu, kurangnya penggunaan media saat pembelajaran dimulai, mengakibatkan materi tidak tersampaikan secara maksimal. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh sebagian siswa karena berkaitan dengan hitung menghitung yang membuat siswa menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Selain mengamati secara langsung pada saat proses pembelajaran, peneliti juga melakukan tanya jawab dengan wali kelas V terkait hasil belajar matematika. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wali kelas V bahwasanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, belum sepenuhnya mencapai KKM yaitu 69, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM yaitu ada 18 siswa yang belum mencapai KKM dan 10 siswa yang mencapai KKM. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi matematika yang disampaikan oleh guru.

Agar pencapaian hasil belajar lebih baik, ketika mengajar guru dapat menggunakan model pembelajaran *Treffinger* yang dapat dibantu dengan menggunakan media yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Pada materi pecahan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah roda pecahan yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Materi pecahan merupakan salah satu materi yang berkaitan dengan hitung menghitung yang membuat siswa kesulitan dalam memecahkan masalah

khususnya pada penjumlahan pecahan. Sehingga melalui penggunaan media roda pecahan diharapkan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehingga hasil belajar yang akan diperoleh menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengajukan proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Melalui Penggunaan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Manding Laok I Kecamatan Manding Kabupaten Sumenep”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dalam penggunaan model pembelajaran masih terfokus pada guru sehingga siswa masih kurang berperan aktif dalam pembelajaran
2. Kurangnya pemahaman siswa pada materi pelajaran Matematika.
3. Hasil belajar matematika pada kelas V SDN Manding Laok I masih belum mencapai KKM.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Model pembelajaran *Treffinger*
2. Materi pelajaran Pecahan khususnya pada subbab Penjumlahan Pecahan.
3. Hasil belajar pengetahuan yang akan diteliti pada siswa kelas V SDN Manding Laok I

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* melalui penggunaan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Manding Laok I Kecamatan Manding Kabupaten Sumenep ?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger* melalui penggunaan media Roda Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika kelas V SDN Manding Laok I Kecamatan Manding Kabupaten Sumenep ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan pernyataan mengenai hal yang ingin dicapai. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Melalui Penggunaan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Ruang Kelas V SDN Manding Laok I Kecamatan Manding Kabupaten Sumenep
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger* Melalui Penggunaan media roda pecahan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika ruang kelas V SDN Manding Laok I Kecamatan Manding Kabupaten Sumenep

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan dalam penggunaan model pembelajaran *Treffinger* Melalui penggunaan media Roda Pecahan dalam suatu pembelajaran Matematika. Selain itu, dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan pada bidang ilmu pendidikan dan juga ilmu keguruan di Indonesia. Serta dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian sejenis lainnya di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian Pengaruh model pembelajaran *Treffinger* melalui penggunaan Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika kelas V SDN Manding Laok I kecamatan Manding Kabupaten Sumenep dapat digunakan sebagai refrensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta dapat mendukung guru dalam penggunaan pendekatan dalam suatu proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Dengan penerapan model *Treffinger* dengan melalui penggunaan media Roda Pecahan dalam pembelajaran Matematika, dapat membantu guru pada saat proses pembelajaran, sehingga akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif.

c. Bagi siswa

Dengan penerapan model *Treffinger* melalui penggunaan media roda pecahan pada mata pelajaran matematika dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah pada materi pecahan sehingga siswa akan merasa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan model pembelajaran *Treffinger* dan juga media roda pecahan ke dalam suatu pembelajaran. Serta peneliti mempunyai pengetahuan tentang model pembelajaran *Treffinger* dan juga media roda pecahan sehingga dapat membantu peneliti ketika akan mengajar khususnya di sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *Treffinger*

Menurut Shoimin, (2014:218), model *Treffinger* merupakan salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Dengan melibatkan keterampilan kognitif dan afektif pada setiap tingkat dari model ini, *Treffinger* menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar aktif.

2. Pembelajaran Matematika

Menurut Schoenfeld (dalam Soemarmo dan Hendriyana, 2017:6), merangkum bahwa matematika adalah suatu disiplin ilmu yang hidup dan tumbuh dimana kebenaran dicapai secara individu dan melalui masyarakat matematis.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala sesuatu dan juga perubahan perilaku seseorang yang diperoleh dalam proses pembelajaran melalui usaha dan juga pikiran yang dimiliki.