

BAB I

PENDAHULUAN

(1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) serta manfaat penelitian dipaparkan pada bab I

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah berada pada masa pengetahuan (*knowledge age*). Pendidikan menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan keterampilan hidup di abad ke 21 ini. Keterampilan untuk hidup ini perlu dilatih dan diupayakan dalam pembelajaran. Pembelajaran abad 21 ini menekankan pada pembelajaran yang merangsang kemampuan siswa mulai dari transfer knowledge, creative and critical thinking, dan problem solving. Siswa diupayakan untuk memiliki ketiga keterampilan tersebut dan melatih kekuatan berpikir. Kekuatan berpikir perlu dikembangkan oleh peserta didik pada pembelajaran, seperti pada pembelajaran matematika.

Siswa mendapatkan pengetahuan tentang matematika melalui proses pengalaman belajar kepada siswa dengan kegiatan yang tersusun sesuai dengan pembelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika yang dirumuskan oleh *National Council of Teacher of Mathematics* (dalam Nova dkk 2014) belajar

untuk koneksi, berakal, mengatasi masalah, merangkai gagasan, dan penciptaan sikap positif terhadap matematika. Pembelajaran matematika memiliki arah untuk menekankan pada keterampilan problem solving atau keterampilan memecahkan masalah. Ini diarahkan agar siswa memiliki kecakapan hidup untuk mampu mengatasi kesulitan.

Pembelajaran matematika berperan untuk menerapkan pembelajaran sebagai hal yang digemari peserta didik. Mata pelajaran matematika masih dianggap menakutkan dan rumit. Kondisi inilah yang membuat mata pelajaran matematika tidak disukai bahkan tidak dipedulikan. Membuat hal ini menjadi kesenjangan terhadap kenyataan di lapangan dengan apa yang diinginkan dari mata pelajaran matematika.

Permasalahan yang diuraikan juga terjadi di Gugus II Kecamatan Mengwi. Hal ini menjadi sangat memprihatinkan mengingat siswa kelas V akan mengikuti lomba siswa berprestasi, olimpiade matematika dan ujian sekolah ketika kelas VI. Hasil belajar matematika ini juga terlihat masih dibawah Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari capaian hasil ulangan umum semester I siswa kelas V di gugus II Kecamatan Mengwi. KKM pembelajaran matematika digunakan sebesar 70. Sebanyak 45% siswa memiliki nilai rata-rata di bawah KKM. Hal ini diketahui melalui wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2019 terhadap kepala sekolah dan guru-guru di gugus tersebut. Melalui hasil wawancara ini juga diperoleh bahwa situasi yang mengakibatkan hasil belajar matematika siswa yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

Siswa dapat tertarik dengan pembelajaran matematika apabila dalam pembelajaran berisi permainan-permainan edukasi mengingat karakteristik siswa

dan dunianya tidak dapat dipisahkan dengan bermain. Menyusun pembelajaran matematika berisi permainan membutuhkan media di zaman 4.0. Salah satu yang sesuai yaitu permainan edukasi.

Melihat kenyataan tersebut, pembelajaran yang berlangsung di sekolah perlu dilakukan inovasi sehingga siswa memaksimalkan hasil belajar matematika. Model pembelajaran inkuiri terbimbing digunakan untuk mengajak siswa berinovasi dengan waktu yang singkat. Untuk menekankan aktivitas siswa secara maksimal untuk melatih kekuatan berpikir kritis perlu model inkuiri terbimbing. Pembelajaran yang terpusat ke peserta didik ialah model pembelajaran inkuiri. Untuk melatih sendiri sifat aktif peserta didik secara kritis tentang konsep permasalahan matematika sudah dikondisikan dalam model pembelajaran inkuiri. Guru berlaku organisator dan fasilitator untuk membina siswa mendapatkan konsep-konsep lewat kegiatan belajar.

Penelitian akan menerapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Permainan Edukasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V di Gugus II Kecamatan Mengwi” berdasarkan uraian yang dipaparkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dapat ditemukan masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian, diantaranya:

1. Adanya siswa memperoleh nilai dibawah KKM sebesar 45%.
2. Kurang aktifnya siswa selama belajar maka belajar menjadi kurang menarik.

3. Belum efisien dalam penerapan model pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas V di Gugus II Kecamatan Mengwi masih ada di bawah KKM di bawah 70, disebabkan karena kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik dan belum maksimalnya penerapan model pembelajaran inovatif. Maka diupayakan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan permainan edukasi.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan permainan edukasi terhadap hasil belajar matematika kelas V SD di Gugus II Kecamatan Mengwi tahun ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan permainan edukasi terhadap hasil belajar matematika kelas V SD di Gugus II Kecamatan Mengwi tahun ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Bisa digunakan untuk acuan bagi pengembangan model dan metode pembelajaran inovatif khususnya pada mata pelajaran matematika.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Dijadikan data untuk menambah ilmu tentang inovasi dalam pembelajaran matematika terutama dalam penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan permainan edukasi.

1.6.2.2 Bagi Kepala Sekolah

Dijadikan data bagi kepala sekolah sebagai pengambil keputusan nantinya kebijakan tersebut dapat memperlancar kegiatan belajar.

1.6.2.3 Bagi Peneliti Lain

Dipakai acuan dalam menjalankan penelitian yang memakai kecocokan teori maupun pelaksanaan.