

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak hanya memainkan peran penting dalam suatu negara, tetapi juga merupakan sumber daya utama untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan adanya pendidikan yang baik akan meningkatkan martabat negara di mata dunia. Untuk mendewasakan manusia dan mencapai kesempurnaan jasmani dan rohani, pengertian pendidikan adalah proses pembinaan yang dilakukan secara sadar untuk mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok. Pendidikan diharapkan dapat mengubah dan mengembangkan kehidupan bangsa.

Pendidikan pada aturan Undang-Undang Tahun 2003 adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan dirancang untuk membuat lingkungan dan proses pembelajaran untuk siswa meningkatkan keterampilan diri mereka dengan aktif. Sehingga siswa memiliki spirituslitas, keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kedisiplinan, kecerdasan, moral, bagi diri mereka sendiri dan negara. Menurut definisi tersebut, pendidikan berarti upaya yang direncanakan oleh pendidik untuk membuat lingkungan belajar yang aktif, di mana tidak hanya pendidik tetapi juga siswa harus aktif, sehingga proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada guru.

Belajar merupakan suatu proses refleksi dan upaya mengubah perilaku berdasarkan pengalaman tertentu. Proses reflektif dalam pembelajaran melibatkan pencarian dan penemuan pengetahuan melali interaksi individu dan kelompok.

Matematika adalah bidang studi yang sangat penting dalam hal ini. Kehidupan sehari-hari melibatkan banyak matematika terutama dalam kegiatan yang melibatkan perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Namun, di sekolah dasar, siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan.

Meskipun matematika memiliki peran penting, banyak peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam memahaminya. Matematika dianggap ilmu yang abstrak sehingga sulit untuk dipahami. Kesulitan matematika dapat diartikan sebagai kesukaran yang dialami oleh siswa dalam menangkap atau menyerap materi pada proses pembelajaran. Pernyataan ini disebabkan karena beberapa faktor seperti model pembelajaran yang tidak efektif, bervariasi, ketidaktertarikan belajar siswa selama pembelajaran, dan pendekatan yang tidak kontekstual. Kondisi ini sering kali menyebabkan hasil pembelajaran bidang matematika rendah.

Model pembelajaran berperan sebagai acuan dalam penyusunan dan implementasi pembelajaran. Oleh karena itu, jenis bahan ajar, hasil yang diharapkan dalam pembelajaran, dan kinerja siswa semua ditentukan oleh pemilihan model pembelajaran. Guru dapat melakukan upaya untuk menemukan dan mengeksplorasi model pembelajaran dengan disesuaikan sifat siswa juga pentingnya materi pelajaran dalam pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik.

Ini terkait dengan hasil belajar matematika di kelas III SD Pinang Ranti 04 Pagi. Pada penilaian rutin materi pengukuran luas dan keliling membuktikan hasil belajar matematika kurang meningkat. Dalam materi ini siswa masih kesulitan untuk

mengoperasikan rumus mencari luas dan keliling pada sebuah bangun datar. Akibatnya, siswa menjadi lemah dalam interaktif selama proses pemecahan masalah. Ini mengakibatkan siswa tidak tertarik dengan pelajaran matematika terutama yang berhubungan dengan materi pengukuran luas dan keliling bangun datar.

Dengan berdasarkan pernyataan diatas, sebaiknya sikap guru dalam menanggapi kesulitan pembelajaran ini harus segera ditangani dengan baik. Jika kurangnya minat dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan soal terus dibiarkan maka hasil belajar tidak akan berkembang atau meningkat. Guru harus mempersiapkan pembelajaran dengan membangun keaktifan dan ketertarikan siswa dalam belajar dan menghasilkan pembelajaran matematika tercapai dan memudahkan siswa dalam mengingat, menguasai materi, dan memecahkan persoalan yang diberikan. Dengan adanya masalah ini, maka peneliti mencoba untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan persoalan matematika dalam sebuah kelompok dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Pictorial Riddle (IPR)*.

Pembelajaran *Inquiry* merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk mampu berpikir kritis, aktif, juga memiliki kemampuan menyelesaikan masalah. Sependapat dengan Kristianingsih (2010) Model *Pictorial Riddle* (Teka-teki bergambar) adalah model untuk meningkatkan kegiatan siswa dengan diskusi kelompok kecil atau besar, dengan permasalahan yang disajikan ke dalam visual atau ilustrasi (gambar). Sebuah teka-teki dalam bentuk visual, atau papan tulis,

papan bulletin, atau di desain oleh sebuah digital, lalu guru menyarankan sesuatu yang berhubungan pada teka-teki tersebut.

Pictorial riddle dengan penggambaran visual merupakan penyajian materi secara visual yang ditujukan untuk mendorong keterlibatan peserta didik dan menumbuhkan pemikiran kritis sehingga mereka dapat menyelesaikan masalah dengan berdiskusi kelompok melalui interpretasi gambar. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi setelah mendapatkan persoalan berupa gambar dengan materi luas dan keliling bangun datar dimana visualisasi dari gambar tersebut berupa media monopoli. Setiap siswa pada suatu kelompok melemparkan sebuah dadu dan menjalankan permainan media monopoli. Pada setiap pemberhentian terdapat soal yang harus mereka pecahkan secara bersama, setelah itu jawaban dari hasil diskusi tersebut ditulis langsung pada papan yang menampilkan slide *riddle* mencari pasangan. Peserta didik diminta keaktifannya dalam memecahkan permasalahan tersebut dalam sebuah kelompok. Diharapkan bahwa dengan keterlibatan siswa untuk secara mandiri menean materi melalui gambar dan belajar untuk aktif bersama. Wawasan mereka akan semakin luas melalui pertukaran informasi satu sama lain. Sehingga kemampuan berpikir kritis mereka akan terus berkembang.

Adapun keuntungan dari model pembelajaran *Inquiry Pictorial Riddle* antara lain: (1) membantu siswa mempelajari dasar-dasar konsep dengan lebih baik serta mendorong mereka menemukan gagasan mereka sendiri, (2) mempermudah siswa dalam mengingat melalui penggunaan teka-teki gambar, dan (3) membantu siswa untuk berpikir dan bertindak secara otonom.

Dengan mempertimbangkan penjelasan yang telah dipaparkan, peneliti berminat untuk mengetahui model pembelajaran *Inquiry Pictorial Riddle (IPR)* dengan bantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN Pinang Ranti 04 Pagi. Peneliti mengharapkan penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa, agar mereka benar-benar menguasai konsep matematika, memperbaiki keterampilan dalam menyelesaikan persoalan matematika, serta meningkatkan keaktifan mereka.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari permasalahan diatas adalah:

1. Peserta didik yang belum aktif dalam mencari pemecahan soal terhadap kesulitan pelajaran matematika.
2. Model pembelajaran *Inquiry Pictorial Riddle* dengan bantuan media monopoli belum pernah diimplementasikan guru selama proses pembelajaran bidang matematika di kelas III SDN Pinang Ranti 04 Pagi.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya membatasi pengaruh model pembelajaran *Inquiry Pictorial Riddle (IPR)* terhadap hasil belajar matematika tentang pengukuran luas dan keliling bangun datar dengan bantuan media monopoli di kelas III SDN Pinang Ranti 04 Pagi.

D. Perumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah diberikan, masalah penelitian dapat dinyatakan sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Inquiry Pictorial Riddle (IPR)* terhadap hasil belajar matematika materi pengukuran luas dan keliling bangun datar dengan bantuan media monopoli kelas III SDN Pinang Ranti 04 Pagi?”

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap pada penelitian ini akan menghasilkan dampak positif baik untuk peneliti juga objek yang diteliti. Adapun manfaat dari penelitian ini:

1. Secara Teoritis

Melalui penggunaan model *Inquiry Pictorial Riddle* yang mana berpacu pada model teka-teki bergambar pada bidang studi matematika tentang materi pengukuran luas dan keliling bangun datar pada siswa kelas III SD ini peneliti berharap pada hasil penelitian ini bisa meningkatkan pencapaian belajar peserta didik dan memperluas pengetahuan mereka serta keaktifan peserta didik dikarenakan model ini menerapkan visualisasi teka-teki bergambar yang mana akan memberikan ketertarikan siswa dalam pelajaran matematika pada materi luas dan keliling bangun datar ini. Dan bagi penelitian berikutnya akan menjadi rujukan penelitian di masa depan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian menggunakan model *Inquiry Pictorial Riddle* yang lebih interaktif dan melibatkan pemecahan masalah ini, siswa diharapkan mudah mempelajari konsep-konsep matematika, dan siswa akan lebih mampu mengimplementasikan konsep tersebut dalam situasi nyata.

b. Bagi Guru

Dapat memotivasi guru supaya terus mengembangkan diri dan mencoba inovasi pengajaran. Guru dapat mengeksplorasi cara-cara baru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memiliki nilai esensial bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi inspirasi sebagai peningkatan efektivitas pengajaran guru, pengembangan profesional, hingga peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan, terutama pada bidang studi matematika.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada penerapan model pembelajaran *Inquiry Pictorial Riddle (IPR)* sebagai bahan referensi penelitian yang signifikan bagi peneliti di masa depan. Karena model pembelajaran ini disarankan agar hasil belajar lebih meningkat sebab proses pembelajarannya menarik, tidak membosankan, dan efektif untuk interaktif siswa.