

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang perlu diberikan kepada siswa sejak dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Penguasaan matematika secara baik sejak dini perlu ditanamkan sehingga konsep-konsep dasar matematika dapat diterapkan dengan tepat dalam kehidupan sehari-hari (Pioke, 2018:23).

Memperhatikan kondisi tersebut, guru dituntut untuk dapat mengupayakan pembelajaran dengan media yang tepat sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa. Selain itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Karena belajar tidak hanya sekedar menghafal, melainkan siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri. Siswa belajar dari pengalaman, mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru, dan bukan diberikan begitu saja oleh guru. Media pembelajaran digunakan oleh guru harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Pembelajaran matematika yang dikelola dengan baik akan berpotensi untuk menumbuhkan karakter positif. Hal ini sejalan dengan esensi Kurikulum 2013 yang salah satunya menekankan pada pengembangan sikap atau karakter. Matematika sifat abstrak, cara berpikir anak konkret dan diperlukan metode yang sesuai.

Salah satu yang dianggap mendorong hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Matematika materi rumus volume kubus ini adalah mengupayakan agar siswa mampu ikut serta berperan aktif dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya untuk bisa memahami, mengerti, mengamati, melaksanakan, mengkomunikasikan hasil dan lain sebagainya. Hal itu perlu adanya strategi guru dalam kegiatan belajar mengajarnya melalui metode atau model yang digunakan

dalam proses pembelajarannya yang sejalan dengan materi yang akan diajarkan (Rivai, 2021: 45).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 22 Limboto bahwa umumnya Siswa belum paham tentang konsep rumus volume kubus, Siswa hanya menghafal rumus dan cara menghitung volume kubus secara procedural, Siswa sulit menyelesaikan soal-soal diluar contoh yang diberikan Guru, Aktivitas siswa dalam belajar kurang dan Hasil belajar siswa tentang konsep volume kubus rendah. Dengan demikian siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal-soal diluar contoh yang diberikan guru. Hal ini ditandai dengan rendah hasil belajar siswa terhadap menghitung volume kubus. Sesuai hasil observasi menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas III di SDN 22 Limboto hanya terdapat 10 siswa mencapai nilai KKM yakni < 75 .

Sehubungan dengan harapan di atas, namun kenyataannya masih banyak siswa yang kurang suka belajar matematika. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit sebab banyak menggunakan simbol- simbol yang abstrak serta rumus-rumus yang sulit dipahami. Selain itu, dalam matematika banyak menggunakan aturan-aturan menurut keterurutan dan keterkaitan antara satu materi dengan materi berikutnya yang membuat siswa banyak mengalami kesalahan dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

Untuk menghadapi permasalahan tersebut, dalam penelitian ini peneliti menawarkan model pembelajaran untuk pembelajaran matematika kelas III materi rumus volume kubus dengan model pembelajaran *discovery learning*. Model *discovery learning* adalah suatu metode untuk mengembangkan cara belajar siswa dengan menemukan sendiri maka hasilnya tidak akan mudah dilupakan siswa. Strategi *discovery learning* ini dilakukan dengan langkah-langkah : Stimulasi, Identifikasi masalah, Pengumpulan data, Pengolahan data, Verifikasi, dan Generalisasi Dengan melakukan inovasi pada model pembelajaran diharapkan kualitas proses maupun hasil belajar dapat ditingkatkan. Berdasarkan dari uraian diatas, maka perlu diterapkan model pembelajaran *discovery learning*. Melalui model pembelajaran *discovery learning* ini guru lebih berperan sebagai fasilitator dan pengarah bukan sebagai pemberi materi bagi siswa. Dalam pembelajaran ini

menggambarkan suatu proses dalam membawa seluruh siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian “Pengaruh Penggunaan metode *Discovery Learning* Terhadap Pemahaman Konsep Volume Kubus Pada Siswa Kelas III SDN 22 Limboto”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana yang telah diuraikan, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut : (1) Siswa belum paham tentang konsep rumus volume kubus; (2) Siswa hanya menghafal rumus dan cara menghitung volume kubus secara procedural; (3) Siswa sulit menyelesaikan soal-soal diluar contoh yang diberikan Guru; (4) Aktivitas siswa dalam belajar kurang; (5) Hasil belajar siswa tentang konsep volume kubus rendah

1.3 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan metode *Discovery Learning* Terhadap Pemahaman Konsep Volume Kubus Pada Siswa Kelas III SDN 22 Limboto Kabupaten Gorontalo?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Pengaruh Penggunaan metode *Discovery Learning* Terhadap Pemahaman Konsep Volume Kubus Pada Siswa Kelas III SDN 22 Limboto

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rumus volume kubus

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang inovatif dan relevan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi sekolah, dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menggunakan strategi dan media pembelajaran yang inovatif.

d. Bagi Peneliti lainnya

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman peneliti, khususnya berkaitan dengan strategi dan media pembelajaran yang inovatif.