

**EFEKTIVITAS MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUKAN *PUZZLE* LINGKARAN TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SENILAI SISWA KELAS IV
SD NEGERI 54 BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana pendidikan

Oleh :

Maya Rizkia

(1611080042)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

BINA BANGSA GETSEMPENA

BANDA ACEH

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

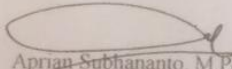
Nama : Maya Rizkia
NIM : 1611080042
Program Studi : PGSD
Judul Skripsi : Efektivitas Model *Discovery Learning* Berbantuan *Puzzle* Lingkaran Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Senilai Siswa Kelas IV Sd N 54 Banda Aceh tahun ajaran 2020.


Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untukpada ujian skripsi program sarjana.

Banda Aceh, 25 Desember 2020

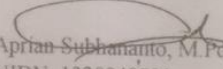
Pembimbing I

Pembimbing II


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN. 1320048701


Dr. Rahmatullah, M.Si
NIDN. 0101037203

Mengetahui
Ketua Program studi


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN. 1320048701

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013 yang berlangsung pada bulan Juli 2016 diterapkan secara nasional di sekolah-sekolah secara bertahap. Penilaian kurikulum 2013 apabila dibulatkan, akan mendapatkan dua macam penilaian, yaitu (1) penilaian (*assessment*) adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik, dan yang ke (2) penilaian (*autentik*) merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (input), proses dan keluaran (output) pembelajaran yang meliputi ranah sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Penilaian peserta didik harus meliputi prinsip-prinsip sebagai berikut (1) objektif, (2) terpadu, (3) ekonomis, (4) transparan, (5) akuntabel, dan (6) edukatif.

Pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan, suatu pendidikan dapat dipandang bermutu dan diukur dari kedudukannya untuk ikut mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut memajukan kebudayaan nasional adalah pendidikan yang berhasil membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, dan berkepribadian. Maka dari itu perlu di rancang suatu sistem pendidikan yang mampu menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan, merangsang, dan menantang bagi peserta didik

sehingga dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuannya.

Terkait dengan mutu pendidikan khususnya pendidikan pada jenjang sekolah dasar sampai saat ini masih jauh dari apa yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas nyata dilapangan kegiatan belajar mengajar disekolah pada umumnya cenderung monoton dan tidak menarik, hal ini disebabkan karena guru kurang menerapkan model atau metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga peserta didik tidak termotivasi untuk belajar dan ini akan menimbulkan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru akan dianggap sulit oleh peserta didik termasuk didalamnya adalah pelajaran Matematika pada materi pecahan senilai.

Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa nilai kemampuan peserta didik terhadap pemahaman konsep pecahan senilai khususnya materi pecahan senilai mendapatkan rerata nilai yang rendah. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru bahwa saat proses kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan metode ceramah. Pemahaman konsep pecahan senilai ini merupakan salah satu tujuan penting yang harus dicapai didalam tujuan pendidikan mata pelajaran matematika. Kondisi ini dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1

Data Kemampuan Pemahaman Konsep SD Negeri 54 Banda Aceh

Indikator	Persentase
Mampu menyatakan ulang konsep	60 %

yang telah dipelajarinya.	
Mampu mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.	50%
Mampu mengidentifikasikan sifat-sifat operasi atau konsep.	59%
Mampu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika.	70%
Mampu mengaitkan berbagai konsep internal dan eksternal matematika.	55%
Rerata	60%

Sumber : hasil observasi pada SDN 54 Banda Aceh

Seperti yang terlihat pada tabel diatas, ada banyak indikator dalam pemahaman konsep yang belum tercapai dari nilai pemahaman konsep matematika. Pada indikator pertama adalah peserta didik mampu menyatakan ulang konsep yang telah dipelajarinya, ada 60% peserta didik yang mampu menguasai indikator pertama tersebut. Selanjutnya indikator yang kedua yaitu mampu mengklasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut, nampak jelas persentase hanya tercapai sebanyak 50% dan tidak memenuhi nilai ketuntasan klasikal minimal (KKM). Indikator yang ketiga adalah peserta didik mampu mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep tersebut, pada indikator ini peserta didik hanya mencapai persentase sebanyak 59% . Indikator yang keempat adalah

peserta didik mampu menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika juga sama dengan indikator lainnya diatas hanya mendapat presentase sebanyak 70%. Dan indikaor yang kelima peserta didik mampu mengaitkan berbagai konsep internal dan eksternal matematika, hanya mendapatkan persentase sebanyak 55%.

Dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan akibat yang tampak adalah kurangnya pendidikan terkait pemahaman konsep di Indonesia yang rendah, banyak peserta didik di sekolah-sekolah Indonesia yang kurang memuaskan dan kurang dari KKM. Salah satunya termasuk SD Negeri 54 Banda Aceh yang telah dilakukan penelitian rata-rata peserta didik tidak mencapai nilai atau angka ketuntasan klasikal minimal (KKM) 75%. Dari permasalahan yang terdapat di SDN 54 Banda Aceh maka perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, agar terciptanya peserta didik yang lebih aktif dan mandiri. Dari permasalahan tersebut, semua materi berasal atau berpusat dari guru peserta didik hanya menerima apa yang diberikan oleh guru hal ini menyebabkan siswa tidak aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Adapun alasan penulis memilih penelitian tentang efektivitas pemahaman konsep pecahan senilai, berdasarkan hasil observasi (1) nilai kemampuan terhadap pemahaman konsep pecahan senilai peserta didik pelajaran Matematika di SDN 54 Banda Aceh masih sangat rendah, (2) kurangnya penguasaan terhadap pemahaman konsep pecahan senilai, (3) ketiadaan atau keterbatasan media pembelajaran yang dibutuhkan, (4) guru belum pernah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *puzzle* lingkaran selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data permasalahan dilapangan, maka peneliti menduga solusi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik dengan menerapkan suatu model *discovery learning* berbantuan *puzzle* lingkaran dalam proses belajar mengajar pembelajaran pendidikan Matematika. Model *discovery learning* melibatkan keaktifan peserta didik yang bersumber dari diri peserta didik secara langsung dengan banyak membaca lalu merangkum inti sari dari bacaan tersebut.

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pengajaran yang mengatur proses kegiatan belajar mengajar sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri, dengan usaha sendiri. Dalam pembelajaran *discovery learning* kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri.

Penelitian ini diarahkan kepada efektivitas pemahaman konsep pecahan senilai dari peserta didik serta meningkatkan proses pembelajaran secara aktif dan dapat meningkatkan kemampuan dalam menguasai pemahaman konsep pecahan senilai peserta didik SDN 54 Banda Aceh yang selama ini hasil belajar pemahaman konsep pecahan senilai mata pelajaran matematika sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada semester ganjil, terutama kemampuan pemahaman konsep pecahan senilai peserta didik.

Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran kurang, sehingga menyebabkan nilai terhadap pemahaman konsep pecahan senilai pada pembelajaran matematika rendah, maka untuk mengatasi masalah tersebut digunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *puzzle* lingkaran. Peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul : **“Efektivitas Model *Discovery Learning* Berbantuan *Puzzle* Lingkaran Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Senilai Siswa Kelas IV SD Negeri 54 Banda Aceh ”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan pemahaman terhadap konsep pecahan senilai.
2. Kurangnya penguasaan terhadap pemahaman konsep pecahan senilai.
3. Ketiadaan atau keterbatasan media pembelajaran yang dibutuhkan.
4. *Discovery learning* berbantuan *puzzle* lingkaran belum pernah di terapkan di sekolah tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini akan diuji efektivitas pemahaman konsep pecahan senilai menggunakan model *discovery learning* berbantuan *puzzle* lingkaran untuk efektivitas pembelajaran matematika pada materi pecahan senilai.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah deskripsi model *discovery learning* berbantuan *puzzle* lingkaran terhadap pemahaman konsep pecahan senilai peserta didik kelas IV SDN 54 Banda Aceh?
2. Bagaimanakah efektivitas model *discovery learning* berbantuan *puzzle* lingkaran terhadap pemahaman konsep senilai peserta didik kelas 4 SD Negeri 54 Banda Aceh?

1.5 Tujuan Masalah

1. Untuk mendeskripsikan model *discovery learning* berbantuan *puzzle* lingkaran terhadap pemahaman konsep pecahan senilai peserta didik kelas IV SD Negeri 54 Banda Aceh.
2. Untuk menganalisis efektivitas belajar pemahaman peserta didik melalui model *discovery learning* berbantuan *puzzle* lingkaran terhadap pemahaman konsep pecahan senilai peserta didik kelas IV SD Negeri 54 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun mamfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1.6.1 Secara teoritis

- 1) Penggunaan model *discovery learning* ini secara teoritis digunakan sebagai salah satu model pacuan dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik khususnya materi pecahan senilai, karena pada umumnya di indonesia kualitas pendidikannya atau kemampuannya masih rendah dibandingkan negara-negara lain termasuk didalamnya pelajaran matematika.

- 2) Dengan adanya model *discovery learning* berbantuan media *puzzle* lingkaran dapat menciptakan suatu penemuan baru yang dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar khususnya pada materi pemahaman pecahan senilai.
- 3) Adanya pengetahuan baru yang disajikan melalui penerapan model *discovery learning* berbantuan *puzzle* lingkaran untuk pemahaman konsep pecahan senilai.
- 4) Menambah wawasan dan kemampuan berpikir mengenai penerapan model *discovery learning* berbantuan *puzzle* lingkaran untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan senilai.

1.6.2 Secara Praktis

- 1) Tersedia perangkat perkuliahan tentang pemahaman konsep pecahan senilai.
- 2) Tersedianya silabus untuk pembelajaran pemahaman konsep pecahan senilai.
- 3) Tersedianya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pemahaman konsep pecahan senilai.
- 4) Tersedianya Lembar kerja siswa (LKS).
- 5) Tersedianya instrumen penilaian tentang pemahaman konsep pecahan senilai .

Definisi operasional

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan suatu kondisi yang menunjukkan seberapa jauh suatu target yang sudah diraih oleh manajemen seperti kualitas, kuantitas, dan waktu. Yang mana target tersebut telah ditetapkan terlebih dahulu. Keefektifan pembelajaran dapat diukur menggunakan empat indikator sebagai berikut: (1) kualitas pembelajaran (*quality of insurance*). (2) kesesuaian tingkat pembelajaran (*appropriate level of instruksion*). (3) insentif. (4) waktu.

2. Model *Discovery Learning*

Model *discovery* ialah suatu model pengajaran yang menitik beratkan kepada peserta didik dalam belajar. Dalam proses pembelajaran ini guru hanya berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep, prosedur, dan sebagainya yang dinamakan penemuan dan dengan model ini dapat juga melibatkan proses mental dimana peserta didik mampu mengasimilasi suatu konsep atau prinsip.

3. Media *Puzzle*

Puzzle merupakan permainan bongkar pasang yang terdiri atas kepingan-kepingan dari suatu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi.

4. *Puzzle* Lingkaran

Puzzle Lingkaran merupakan media yang menampilkan suatu informasi yang menyerupai suatu permainan menyusun dan mencocokkan bentuk atau tempatnya

sesuai gambar yang sebenarnya. Disimpulkan bahwa permainan *puzzle* adalah permainan yang dapat merangsang kemampuan logika matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

5. Pemahaman konsep matematika

Pemahaman konsep matematika peserta didik adalah kemampuan peserta didik dalam menemukan dan menjelaskan, menerjemahkan, menafsirkan, dan menyimpulkan suatu konsep matematika berdasarkan pembentukan pengetahuannya sendiri, bukan sekedar menghafal.

