

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang digunakan manusia untuk memecahkan persoalan sehari-hari dan persoalan ilmu lainnya. Para ahli yang mendefinisikan matematika antara lain, Maulana (2009: 1) mengemukakan “Matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempunyai aplikasi sangat luas pada aspek kehidupan, karena banyak masalah yang harus diselesaikan dengan matematika”. Oleh karena itu, setiap orang perlu mempelajari matematika begitu pula dengan siswa yang mana matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa.

Matematika juga sering dikatakan sebagai ilmu deduktif, sebagaimana yang dikemukakan oleh Ruseffendi (Erna Suwangsih dan Tiurlina, 2010: 4) bahwa:

Matematika terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi aksioma, dan dalil-dalil di mana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif.

Pelajaran matematika diberikan hampir di semua tingkatan pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Pelajaran matematika mengajarkan pola atau susunan dan hubungannya, membekali siswa dengan kemampuan berfikir yang logis, sistematis, kritis, kreatif, mampu bekerjasama, matematis, konsep-konsep dan struktur abstrak dari matematika.

Lebih lanjut tujuan pembelajaran matematika berdasarkan Depdiknas (2006: 13) yaitu agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar pelajaran matematika masih dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dipelajari, tidak disenangi oleh siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ruseffendi (Maulana, 2009: 3), “Matematika (ilmu pasti) bagi anak-anak pada umumnya merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi, kalau bukan pelajaran yang paling dibenci”. Anggapan seperti inilah yang membuat siswa tidak menyukai matematika. Rasa takut dan tidak suka terhadap pelajaran matematika tersebut berdampak pada hasil belajar yang semakin menurun.

Menurut Piaget (Pitajeng, 2006: 27), “ Anak usia sekolah dasar ini berada pada periode operasi konkret. Periode ini disebut operasi konkret sebab berfikir logiknya didasarkan pada manipulasi fisik objek-objek konkret”. Begitu pula dengan teori yang dikemukakan oleh Bruner (Ruseffendi, E.T, dkk. 1992: 109) bahwa:

Dalam proses belajar siswa sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Dengan alat peraga tersebut, siswa dapat melihat langsung bagaimana keteraturan serta pola yang terdapat dalam benda yang sedang diamatinya. Keteraturan tersebut kemudian oleh siswa dihubungkan dengan keteraturan intuitif yang telah melekat pada dirinya.

Berdasarkan uraian di atas bahwa matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang digunakan manusia untuk memecahkan persoalan sehari-hari dan persoalan ilmu lainnya. Karena pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka penting pula matematika diajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran matematika di sekolah dasar seharusnya menggunakan alat peraga guna membangkitkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai pendapat Erna Suwangsih dan Tiurlina (2010: 16) yang menyatakan bahwa:

Guru sebagai tenaga pengajar di kelas hendaknya berusaha sedapat mungkin membangkitkan minat belajar pada anak didiknya dengan berbagai cara, misalnya dengan memperkenalkan kepada anak berbagai kegiatan belajar, seperti bermain sambil belajar matematika, menggunakan alat peraga yang menarik atau memanipulasi alat peraga, menggunakan bermacam-macam metode pembelajaran pada saat mengajar matematika, mengaitkan pembelajaran matematika dengan dunia anak. Contoh: Alat peraga dapat disesuaikan dengan benda-benda permainan anak, misalnya kaleng, bola dan sebagainya.

Penggunaan alat peraga menjadi sangat penting, karena selain sesuai dengan tahap perkembangan siswa yang masih berpikir operasional konkrit. dengan penggunaan alat peraga dapat membangkitkan minat belajar siswa. Alat peraga yang dihadirkan guru diharapkan mampu membangkitkan minat belajar siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari rabu tanggal 16 Oktober 2012 di kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon tentang pembelajaran menghitung keliling persegipanjang ditemukan masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi menghitung keliling persegipanjang. Pembelajaran keliling persegipanjang cenderung berorientasi pada guru dan pelaksanaannya juga cenderung dilaksanakan secara klasikal, sehingga kurang menumbuhkembangkan kemampuan berpikir siswa. Berdasarkan hasil pengamatan juga diketahui bahwa penggunaan alat peraga sangat jarang dilakukan oleh guru.

Berikut adalah deskripsi gambaran aktifitas siswa dan kegiatan guru pada saat proses pembelajaran menghitung keliling persegipanjang di kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon:

1. Pada proses pembelajaran, guru langsung menjelaskan materi keliling persegipanjang tanpa menggali kemampuan yang dimiliki oleh siswa.
2. Lebih dominannya peran guru dalam proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari kurangnya interaksi antara siswa dan guru sehingga tidak adanya keterlibatan siswa dalam poses pembelajaran.
3. Dalam meyampaikan materi keliling persegipanjang, guru langsung menuliskan materi di papan tulis kemudian siswa mencatatnya. Setelah

siswa selesai mencatat, guru menjelaskan materi keliling persegi panjang tanpa adanya alat peraga, sehingga pembelajaran masih bersifat abstrak.

4. Pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terhadap materi yang telah disampaikan, tidak ada siswa yang bertanya satupun.
5. Di akhir pembelajaran siswa mengerjakan soal tanpa merangkum pelajaran.

Dari hasil tes yang diberikan kepada 34 siswa dengan batas ketuntasan 60 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran matematika kelas III yang diterapkan oleh SDN 2 Cikeusal tahun ajaran 2012/2013 dengan pertimbangan intake siswa, daya dukung, dan kompleksitas pada materi menghitung keliling persegi panjang, terdapat 19 siswa dari 34 siswa (56%) dinyatakan belum tuntas atau mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60 dan hanya 15 orang siswa dari 34 siswa (44%) yang dinyatakan tuntas atau mendapatkan nilai di atas standar KKM.

Pembelajaran seperti ini jangan dibiarkan terus-menerus karena akan menimbulkan masalah dan menyulitkan siswa dalam memahami pembelajaran terutama pada pelajaran matematika tentang materi menghitung keliling persegi panjang. Seharusnya guru melakukan strategi serta inovasi pembelajaran untuk mengatasi hal tersebut. Berdasarkan situasi dan kondisi belajar tersebut, maka dapat diuraikan masalah-masalahnya sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran tidak adanya alat peraga, sehingga pembelajaran masih bersifat abstrak.
2. Pemahaman dan pengetahuan siswa tidak berkembang karena kurangnya penjelasan materi dari guru.
3. Tidak adanya keterlibatan siswa dalam poses pembelajaran karena pembelajaran didominasi oleh guru.
4. Pada saat pembelajaran matematika siswa merasa jenuh karena siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan oleh guru.
5. Hasil evaluasi belajar siswa kurang memuaskan karena masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas atau di bawah nilai KKM.

Dari permasalahan yang ada maka harus dilakukan upaya perbaikan atau memberikan solusi pemecahan masalah yang dihadapi oleh siswa kelas III SDN 2 Cikeusal pada materi menghitung keliling persegi panjang. Untuk mengatasi masalah tersebut maka akan diterapkan suatu model pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri. Dengan menggunakan model inkuiri, maka siswa dapat terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran.

Keunggulan yang dimiliki inkuiri seperti yang dikemukakan Sanjaya (Maulana, 2009: 37), di antaranya sebagai berikut:

1. Model inkuiri merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui strategi ini sangat bermakna.
2. Model inkuiri dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya mereka.
3. Model inkuiri merupakan model yang sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
4. Dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Artinya, siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

Dengan keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh model inkuiri diharapkan siswa kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon mengerti dan paham akan konsep matematika terutama dalam mencari dan menghitung keliling persegi panjang.

Diambilnya model inkuiri sebagai alternatif mengatasi masalah tersebut karena model inkuiri dalam proses pembelajarannya melibatkan siswa secara penuh. Dengan demikian, hasil belajar siswa tentang menghitung keliling persegi panjang lebih tercapai karena siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Inkuiri dengan Menggunakan Bingkai Kayu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Menghitung Keliling Persegi panjang (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon).”

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menghitung keliling persegi panjang di kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menghitung keliling persegi panjang di kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon?
- c. Bagaimana hasil belajar dengan menggunakan model inkuiri dalam menghitung keliling persegi panjang di kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon dalam memahami materi menghitung keliling persegi panjang, maka dilakukan suatu tindakan penelitian kelas dengan menggunakan model inkuiri. Alasan digunakannya model inkuiri ini sebagai alternatif pemecahan masalah karena model inkuiri memiliki keunggulan-keunggulan yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran persegi panjang.

Penggunaan alat peraga berupa bingkai kayu untuk mempermudah penyampaian materi tentang menghitung keliling persegi panjang dan meningkatkan pemahaman siswa tentang keliling persegi panjang. Bingkai kayu yang telah disiapkan kemudian diberikan kepada siswa untuk dicari berapa kelilingnya. Langkah awal yaitu dengan mengukur berapa panjang setiap sisinya, kemudian menjumlahkan semua sisi-sisinya.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka langkah-langkah yang dilakukan untuk pemecahan masalah adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan adalah membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran serta membuat instrumen-instrumen berupa lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi perencanaan pembelajaran, lembar observasi kinerja guru dan lembar observasi aktivitas siswa serta soal tes akhir (tes tulis) yang akan digunakan dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri pada proses pembelajaran tentang menghitung keliling persegi panjang. Kemudian menentukan kriteria-kriteria keberhasilan yang akan dicapai pada proses perencanaan kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan tahapan yang paling penting karena terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan dalam suatu penelitian.

Langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian menghitung keliling persegi panjang sebagai berikut:

1) Perencanaan Pembelajaran

Langkah-langkah perencanaan pembelajaran adalah perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar/media pembelajaran, skenario/kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil belajar.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran guru menerapkan semua indikator yang telah ditetapkan pada RPP dengan menerapkan model inkuiri pada proses pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran model inkuiri sebagaimana yang dikemukakan Sanjaya (Maulana, 2009: 35) adalah sebagai berikut:

a) Orientasi

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. Pada langkah

ini guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Beberapa hal yang perlu dilakukan dalam tahapan orientasi adalah:

- (1) Menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.
- (2) Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini dijelaskan langkah-langkah inkuiri serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan.
- (3) Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberi motivasi belajar siswa.

b) Merumuskan Masalah

- (1) Merumuskan masalah merupakan membawa siswa pada suatu persoalan. Beberapa masalah dapat dirumuskan sendiri oleh siswa ataupun dengan bantuan guru.
- (2) Masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka-teki yang jawabannya pasti. Artinya, guru perlu mendorong agar siswa dapat merumuskan masalah yang menurut guru jawaban sebenarnya sudah ada, tinggal siswa mencari materi untuk mendapatkan jawabannya secara pasti.
- (3) Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang telah diketahui terlebih dahulu oleh siswa. Artinya, sebelum masalah itu dikaji lebih jauh melalui proses inkuiri, guru perlu yakin terlebih dahulu bahwa siswa sudah memiliki pemahaman tentang konsep-konsep yang ada dalam rumusan masalah.

c) Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara hipotesis perlu diuji kebenarannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan berhipotesis pada setiap siswa adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.

d) Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Oleh sebab itu tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.

e) Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.

Di bawah ini merupakan target yang ingin dicapai dalam penelitian pembelajaran matematika khususnya pada materi menghitung keliling persegi panjang dengan menggunakan model inkuiri terhadap siswa kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon antara lain adalah sebagai berikut:

1. Target Proses

Target proses yang ingin dicapai dalam penelitian ini pada materi menghitung keliling persegi panjang adalah untuk memperbaiki proses kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar selama pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan Pembelajaran

Target yang ingin dicapai pada perencanaan pembelajaran dalam penelitian ini pada materi menghitung keliling persegi panjang adalah:

- 1) Perumusan tujuan pembelajaran.
- 2) Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar.
- 3) Pemilihan sumber belajar/media pembelajaran.
- 4) Skenario/kegiatan pembelajaran.
- 5) Penilaian hasil belajar.

Dengan menggunakan model inkuiri, diharapkan kelima aspek dalam perencanaan pembelajaran dapat tercapai. Untuk persentase target perencanaan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila mencapai persentase 80%.

b. Pelaksanaan Kinerja Guru

Target yang ingin dicapai pada pelaksanaan kinerja guru dalam penelitian ini pada materi menghitung keliling persegi panjang adalah:

- 1) Kegiatan awal pembelajaran.
- 2) Kegiatan inti pembelajaran.

- 3) Kegiatan akhir pembelajaran.
- 4) Evaluasi.

Dengan menggunakan model inkuiri, diharapkan keempat aspek pelaksanaan kinerja guru dapat tercapai. Untuk persentase target pelaksanaan kinerja guru dinyatakan berhasil apabila mencapai persentase 80%.

c. **Aktivitas Siswa**

Target yang ingin dicapai dalam aktivitas siswa dalam penelitian ini pada materi menghitung keliling persegi panjang adalah:

1) **Orientasi**

- (a) Siswa dapat mengikuti jalannya proses pembelajaran.
- (b) Siswa dapat mengikuti langkah-langkah model inkuiri.
- (c) Siswa termotivasi dalam belajarnya.

2) **Merumuskan Masalah**

- (a) Siswa dapat menemukan permasalahan khususnya dalam materi menghitung keliling persegi panjang.
- (b) Siswa memberikan contoh bangun datar persegi panjang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya..
- (c) Siswa dapat merumuskan masalah.

3) **Merumuskan Hipotesis**

- (a) Siswa aktif menjawab pertanyaan.
- (b) Siswa dapat merumuskan jawaban sementara.
- (c) Siswa dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.

4) **Mengumpulkan Data**

- (a) Siswa melakukan tanya-jawab sesuai dengan pengalamannya saat proses pembelajaran.
- (b) Siswa dapat menceritakan pengalamannya yang berhubungan dengan materi menghitung keliling persegi panjang.
- (c) Siswa aktif dalam kegiatan diskusi.

5) Menguji Hipotesis

- (a) Siswa dapat menyajikan hasil diskusi
- (b) Siswa mengungkapkan pendapatnya dalam diskusi.
- (c) Siswa dapat membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari

Dengan menggunakan model inkuiri, diharapkan kelima aspek aktivitas siswa dapat tercapai. Untuk persentase target aktivitas siswa dinyatakan berhasil apabila mencapai persentase 80%.

2. Target Hasil

Jika dilihat dari hasil pembelajaran atau kemampuan siswa dalam memahami dan menjawab soal evaluasi yang diberikan, maka ditetapkan batas yang ingin dicapai adalah sekitar 80% dari jumlah seluruh siswa kelas III. Dengan syarat siswa mendapat nilai 60 atau sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan dan digunakan oleh guru SDN 2 Cikeusal sebagai batas minimal ketuntasan belajar mata pelajaran matematika siswa kelas III SDN 2 Cikeusal tahun ajaran 2012/2013, dengan indikator siswa dapat menurunkan rumus dan menentukan keliling persegi panjang.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dalam suatu penelitian haruslah memiliki suatu tujuan dan manfaat dari penelitian. Berikut ini merupakan penjelasan dari tujuan dan manfaat penelitian tentang menghitung keliling persegi panjang dengan penerapan model inkuiri terhadap siswa kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon.

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, adapun tujuan dari penelitian ini tentang model inkuiri dalam materi menghitung keliling persegi panjang yaitu:

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menghitung keliling persegi panjang di kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon.

- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam menghitung keliling persegi panjang di kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon.
- c. Untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan model inkuiri dalam menghitung keliling persegi panjang di kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini yang berjudul “Penerapan Model Inkuiri dengan Menggunakan Bingkai Kayu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Menghitung Keliling Persegi panjang (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon)”. Berikut ini merupakan uraian manfaat yang diharapkan dari penelitian, baik manfaat bagi guru, manfaat bagi siswa maupun manfaat bagi sekolah.

a. Manfaat bagi guru:

- 1) Dapat menambah pengetahuan dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri khususnya pada mata pelajaran matematika.
- 2) Dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna.
- 3) Dapat dijadikan sebagai acuan dan panduan dalam pembelajaran yang baik.
- 4) Sebagai referensi guru dalam pembelajaran menghitung keliling persegi panjang di kelas III.

b. Manfaat bagi siswa:

- 1) Mempermudah pemahaman siswa dalam menghitung keliling persegi panjang.
- 2) Memberikan inovasi baru pada siswa dalam belajar karena siswa terlibat dan semakin aktif dalam proses pembelajaran.

- 3) Memberikan suatu motivasi pada siswa agar dalam belajar lebih baik lagi.
- 4) Siswa mempunyai hasil belajar yang lebih baik karena pembelajarannya menggunakan model inkuiri yang disertai dengan alat peraga.

c. Manfaat bagi sekolah:

- 1) Sekolah memiliki berbagai macam model pembelajaran yang nantinya akan dipilih sebagai model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang ada.
- 2) Sebagai sumber informasi bagi SDN 2 Cikeusal Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon mengenai pembelajaran inkuiri dengan menggunakan alat peraga.

D. Batasan Istilah

1. Model Inkuiri

Model inkuiri menurut Sanjaya (Maulana, 2009: 33) adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan

2. Alat Peraga Bingkai Kayu

Alat peraga menurut Ruseffendi, dkk (1992: 141) adalah alat untuk menerangkan atau mewujudkan konsep matematika.

Alat peraga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat peraga sederhana yang dibuat sendiri yaitu alat peraga berupa bingkai kayu yang berbentuk persegi panjang. Alat peraga sangat membantu dalam penyampaian materi pada siswa.

3. Hasil Belajar

Wahidmurni, dkk. (2010: 18) mengemukakan bahwa “Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang diperoleh seseorang setelah proses belajar. Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika mampu menunjukkan adanya perubahan.”

Dengan penerapan model inkuiri pada pembelajaran matematika pada materi menghitung keliling persegi panjang diharapkan hasil belajar siswa semakin meningkat.

4. Keliling Persegipanjang

Keliling persegi panjang merupakan gabungan dari setiap sisi yang ada pada bangun datar persegi panjang. “Keliling persegi panjang adalah jumlah panjang keempat sisinya” Nurul Fajariyah dan Defi Triatnawati (2009: 176).

