

BAB I

PENDAHULUAN

B. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar dikatakan efektif terjadi apabila terjadi proses transfer belajar, yaitu materi pelajaran yang disajikan oleh guru dapat diserap dalam struktur kognitif siswa. Siswa dapat menguasai materi tersebut, tidak hanya terbatas pada tahap ingatan tanpa pengertian (*rote learning*) tetapi bahan pelajaran dapat diserap secara bermakna (*meaningful learning*).

Carin & Sund (Suherman dan Winataputra, 1992 : 137) mengatakan bahwa :

Agar terjadi transfer belajar yang efektif, maka kondisi fisik dan psikis dari setiap individu siswa harus sesuai dengan materi yang dipelajarinya. Misalnya, seorang siswa taman kanak-kanak tidak mungkin dapat menyerap konsep-konsep matematika secara formal meskipun ia setiap hari diajarkan oleh seorang ahli pendidikan matematika, karena kematangan fisik dan psikis serta pengalaman belajar sebelumnya belum memadai. Kematangan itu sendiri adalah kondisi fisiologis dan psikologis untuk dapat mengadaptasi pengalaman baru berdasarkan pengalaman yang telah dimilikinya.

Ausubel (Suherman dan Winataputra, 1992 : 137) mengatakan bahwa :

Siswa tidak belajar matematika dengan hanya menerima dan menghafalkannya saja tetapi harus belajar secara bermakna. Dengan demikian penyajian pelajaran matematika haruslah diatur sedemikian rupa sehingga menantang siswa untuk berpikir lebih lanjut.

Pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah tersebut memerlukan memperhatikan perkembangan kognitif siswa agar sesuai dengan tugas perkembangannya. Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Piaget (Thobroni dan Mustafa: 96):

1. Tahap Sensori Motor (0 – 2 tahun)
2. Tahap Pra-operasional (2 – 7 tahun)

3. Tahap operasional konkrit (7 – 11 tahun)
4. Tahap operasional formal (11 tahun ke atas)

Siswa kelas IV sekolah dasar berusia sekitar 10-11 tahun dan menurut teori Piaget siswa anak pada rentang usia 10-11 tahun masuk dalam tahap operasional konkrit (*Concrete Operational Stage*). Guru sekolah dasar sudah semestinya mengetahui benar kondisi anak pada tahap ini. Guru-guru harus mengetahui benar kemampuan apa yang telah dimiliki anak pada tahap ini dan kemampuan apa yang belum dimilikinya.

Herman, Karlimah dan Komariah (2007 : 52) mengatakan bahwa :

Umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkrit. Kemampuan ini terwujud dalam memahami konsep kekekalan, kemampuan untuk mengklasifikasi dan seriasi, mampu memandang suatu objek dari sudut pandang yang berbeda secara objektif, dan mampu berpikir reversibel. Anak pada tahap ini baru mampu mengikat definisi yang telah ada dan mengungkapkannya kembali, akan tetapi belum mampu untuk merumuskan sendiri definisi tersebut secara tepat, belum mampu menguasai simbol verbal dan ide-ide abstrak.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 2 Cibogo, hasil belajar siswa yang mengukur tentang kemampuan pemahaman matematis tentang mengingat, menerapkan konsep dan mengaplikasikannya kedalam suatu kasus, membuktikan konsep, dan memberikan prediksi secara tepat dan terbukti kebenarannya masih banyak yang berada dibawah KKM. Dari hasil nilai ulangan harian siswa, diperoleh data bahwa dari 36 orang siswa kelas IV sebanyak 28 orang siswa atau sekitar 77,8% siswa nilainya masih dibawah KKM yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 63. Sedangkan sisanya sekitar 22,2% atau 8 orang siswa nilainya berada di atas KKM. Hasil pembelajaran ini kurang memuaskan disebabkan pada saat mengajar guru menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan mengerjakan latihan, guru tidak menggunakan media apapun. Pelajaran matematika menjadi kurang diminati karena monotonnya kegiatan pembelajaran. Dimana pembelajaran matematika yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah sehingga tidak ada aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan metode

ceramah materi disajikan dengan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja dan juga tidak adanya media membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Pemahaman siswa terhadap suatu materi hanya berpusat dari apa yang disampaikan guru sehingga pengetahuannya terbatas. Jadi, pemikiran siswa mengenai materi masih abstrak karena pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), jika dilihat dari tahap perkembangan menurut *Piaget* siswa dengan usia 10-11 tahun seharusnya sudah dapat berpikir konkrit.

Zoltan P. Dienes adalah seorang matematikawan yang memusatkan perhatiannya pada cara pengajaran terhadap anak-anak. Dasar teorinya bertumpu pada teori *Piaget*, dan pengembangannya diorientasikan pada anak-anak, sedemikian rupa sehingga sistem yang dikembangkannya menarik bagi anak yang mempelajari matematika.

Dienes (Herman, Karlimah dan Komariah, 2007 : 54) mengemukakan bahwa :

Tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik. Ini mengandung arti bahwa benda-benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan apabila dimanipulasi dengan baik dalam pengajaran matematika.

Sudah seharusnya guru merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan bisa dibentuk dengan menggunakan media yang menarik perhatian siswa. Dalam pembelajaran matematika terutama, karena anak belum mampu untuk berpikir abstrak maka guru harus pandai dalam mengenalkan konsep-konsep abstrak kepada siswa.

Metode mengajar yang kurang menyenangkan juga bisa mengurangi keinginan siswa untuk belajar matematika, apalagi ketika gurunya enggan untuk membuat media pembelajaran sehingga anak belajar hanya bermodalkan papan tulis dan spidol atau kapur. Cara seperti itu memang tidak salah namun ketika ada cara lain yang lebih menyenangkan, mengapa tidak

dicoba sehingga menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar matematika dan bahkan menyukai pelajaran matematika.

Berpijak pada uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji, yaitu dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Pemahaman Matematis Tentang Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Penggunaan Media Gambar *Smile Face* Pada Siswa Kelas IV Di SDN 2 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, secara umum permasalahan yang akan diteliti adalah “Bagaimana meningkatkan pemahaman matematis tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat pada Kelas IV Di SDN 2 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat?”

Masalah tersebut dijabarkan kedalam rumusan masalah yang lebih khusus yaitu berupa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran matematika tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan media gambar *smile face* di kelas IV SDN 2 Cibogo?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman matematis siswa tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat setelah menggunakan media gambar *smile face* di kelas IV SDN 2 Cibogo?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pelaksanaan pembelajaran matematika tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan media gambar *smile face* di kelas IV SDN 2 Cibogo

2. Peningkatan pemahaman matematis siswa tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat setelah menggunakan media gambar *smile face* di kelas IV SDN 2 Cibogo.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Pembelajaran dengan menggunakan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

Manfaat teoritis. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran mengenai media gambar *smile face* yang diaplikasikan dengan pembelajaran, dan memperkaya jenis-jenis media yang dapat digunakan untuk mengajarkan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kepada siswa dan diarahkan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Manfaat praktis. Penelitian ini diharapkan juga bermanfaat bagi :

1. Siswa

- Menjadikan media gambar *smile face* sebagai pendorong motivasi bagi siswa agar lebih semangat untuk belajar.
- Meningkatkan pemahaman matematis siswa, tentang pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dalam mata pelajaran matematika.

2. Guru

- Memberikan informasi mengenai media lain dalam mengajar yaitu media gambar *smile face*.
- Memberikan informasi bahwa dengan media pembelajaran yang kreatif akan membantu siswa memahami materi.
- Memberikan peluang bagi guru untuk semakin kreatif.

3. Sekolah

- Sebagai informasi untuk memotivasi tenaga kependidikan agar lebih meningkatkan dalam menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

- Meningkatkan pengelolaan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

4. Peneliti

- Sebagai informasi untuk menambah pengetahuan tentang media pembelajaran.
- Sebagai bahan pembelajaran untuk penelitian selanjutnya.

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. Pemahaman Matematis

Pemahaman matematis adalah pengetahuan siswa mengenai konsep, prinsip, prosedur, dan kemampuan siswa menggunakan strategi penyelesaian terhadap suatu masalah yang disajikan. Untuk mengukur kemampuan pemahaman matematis diperlukan beberapa indikator. Indikator pemahaman matematis yakni (1) mengingat, menerapkan konsep dan mengaplikasikannya kedalam suatu kasus; (2) membuktikan konsep; (3) memberikan prediksi secara tepat dan terbukti kebenarannya.

2. Media

Media visual adalah suatu alat untuk membantu proses pembelajaran yang penyajiannya melalui pengalaman indera penglihatan.

3. Gambar *smile face*

Gambar *smile face* adalah gambar yang berbentuk seperti wajah manusia yang sedang tersenyum yang terbuat dari kertas. Diharapkan dengan penggunaan media ini dapat membantu siswa untuk mengkonkritkan dalam pembelajaran bilangan bulat. *Smile* positif diberi warna biru dan *smile* negatif diberi warna merah.

G. HIPOTESIS TINDAKAN

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam proposal penelitian ini adalah :

“Melalui Penggunaan Media Gambar *Smile Face* Dapat Meningkatkan Pemahaman Matematis Tentang Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat”.