

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sadulloh (2010: 71) mengemukakan pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Dimanapun dan kapanpun manusia berada, di situ pula terdapat pendidikan. Meskipun pendidikan merupakan gejala umum dalam kehidupan masyarakat, namun perbedaan pandangan hidup, perbedaan falsafah hidup yang dianut oleh masing-masing bangsa atau masyarakat menyebabkan adanya perbedaan penyelenggaraan termasuk perbedaan tujuan pendidikan yang ingin dicapai oleh suatu bangsa atau masyarakat. Kegiatan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari tujuan yang hendak dicapai.

Tujuan pendidikan nasional, menurut UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Lembaran Negara RI, Sistem Pendidikan Nasional, Surabaya: Karina, 2004: 5).

Pada rumusan tujuan pendidikan menurut Undang-Undang tersebut memberikan kejelasan bagi penyelenggaraan pendidikan untuk semaksimal mungkin mewujudkan fungsi dan tujuan tersebut dalam proses pembelajaran yang tepat dan sesuai sasaran, sehingga siswa tidak hanya dapat menguasai ilmu pengetahuan yang dipelajarinya saja, namun mereka juga bisa bersinergi dengan tuntutan perkembangan zaman.

Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar mempunyai peran yang sangat penting. Guru merupakan faktor yang dominan

dalam menentukan pencapaian tujuan pembelajaran, terutama di Sekolah Dasar (SD) dan guru harus mampu menerjemahkan tujuan yang tertulis menjadi situasi pembelajaran yang efektif dan menarik dengan memperhatikan tahap-tahap perkembangan siswa. Guru berfungsi sebagai fasilitator sehingga potensi dalam diri siswa dapat tergali. Guru harus mampu menyelenggarakan pendidikan dengan berorientasi pada aktivitas siswa dalam menemukan dan menetapkan makna secara mandiri sehingga proses pembelajaran akan mampu membentuk kemampuan berpikir tingkat tinggi pada diri siswa. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan siswa menjadi pembelajaran bermakna bagi siswa.

Menurut Suherman & Winataputra (1992: 121) Matematika disebut ilmu deduktif karena dalam matematika tidak menerima generalisasi yang berdasarkan pada observasi atau eksperimen. Matematika lebih menekankan pada kegiatan penalaran. Sehubungan dengan hal itu, siswa pada umumnya tidak menyukai pelajaran Matematika. Bahkan dipandang sebagai sesuatu yang menakutkan dikarenakan mereka merasa kesulitan untuk memahaminya. Siswa yang tidak menyenangi pelajaran Matematika cenderung jarang menyelesaikan tugas matematika dan merasa cemas dalam mengikuti pelajaran matematika. Berbagai cara akan dicoba untuk membantu siswa supaya mereka keluar dari persoalan yang dihadapinya. Guru harus dapat menanamkan pandangan bahwa matematika itu menyenangkan, bukan sebaliknya.

Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkret, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada dibalik realitas. Karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Setiap konsep yang abstrak yang harus dipahami siswa perlu diberikan penguatan, penguatan tersebut dapat berupa alat bantu atau media pembelajaran. Dengan media tersebut konsep akan tersimpan

Tika Triasari, 2014

Penggunaan Media Smiley Face Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Bilangan Bulat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan bertahan lama dalam memori siswa karena mereka belajar melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman di kelas IV SDN 1 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat, siswa mengalami kesulitan pemahaman pada salah satu pokok bahasan Operasi Hitung Bilangan Bulat. Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa tidak memahami konsep bilangan bulat yaitu dikarenakan selama proses belajar mengajar siswa kurang dilibatkan langsung, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, guru tidak menggunakan media pembelajaran ketika melakukan proses pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan bulat, serta metode yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa mudah jenuh dan siswa kurang memperhatikan materi yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil ulangan bilangan bulat di kelas IV SDN 1 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat, dari 16 siswa hanya 5 orang siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 65. Persentase kelulusan yang didapat dari 16 siswa adalah 31.25% dan rata-rata nilai kelas sebesar 48.75. Hal ini dikarenakan siswa kurang memahami konsep bilangan bulat. Hasil tes awal secara rinci dapat dilihat pada lampiran C.1.

Banyak kendala yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran matematika, misalnya dalam memahami konsep matematika kurang menariknya penyajian. Dienes (dalam Russefendi, 2006: 158) berpendapat ada enam tahap dalam belajar dan mengajarkan konsep matematika, yaitu: (1) bermain bebas, (2) permainan, (3) penelaahan sifat bersama, (4) representasi, (5) penyimpulan, dan (6) pemformalan.

Gambaran permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika. Mengingat pentingnya matematika maka diperlukan pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan guru yaitu dengan menggunakan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika.

Tika Triasari, 2014

Penggunaan Media Smiley Face Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Bilangan Bulat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Agar penyajian pembelajaran lebih menarik, untuk itu diperlukan strategi pembelajaran sehingga dalam belajar operasi hitung bilangan bulat seolah-olah anak sedang bermain. Alat bantu pembelajaran diperlukan agar dapat menumbuhkan minat belajar matematika pada diri siswa, dan akan menyenangkan konsep yang disajikan, karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran di SD diusahakan untuk terciptanya suasana yang kondusif dan menyenangkan. Untuk itu, penulis mencoba menerapkan penggunaan media *smiley face* dalam materi Operasi Hitung Bilangan Bulat. Hal tersebut diambil dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.

Media *smiley face* yang berperan membimbing dan membantu siswa dalam pemahaman materi operasi hitung bilangan bulat mampu meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme. Dengan media *smiley face* siswa dapat belajar berbuat sendiri dan merasakan sendiri. Makin banyak indera yang dipakai makin efisien anak belajar. Bila selain mendengar dan melihat siswa diberi kesempatan untuk meraba, maka ia akan memperoleh pengalaman yang lebih banyak lagi, berpartisipasi aktif dan kreatif. Dengan pengalaman dan perbuatan yang dilakukan siswa, pengetahuan siswa akan mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media *smiley face*, siswa seolah-olah sedang bermain sambil belajar, suasana pembelajaran lebih menyenangkan, komunikatif, kondusif, dan daya tilik siswa terbantu sehingga lebih mudah mengerti dan lebih besar daya ingatnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka penulis dalam penelitian ini mengambil judul “Penggunaan Media *Smiley Face* untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Bilangan Bulat”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Tika Triasari, 2014

Penggunaan Media Smiley Face Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Bilangan Bulat

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam penelitian ini yang menjadi masalah utama adalah kesulitan siswa kelas IV SDN 1 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat dalam pemahaman matematis materi operasi hitung bilangan bulat. Masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran Matematika materi Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan menggunakan media *smiley face* di kelas IV SDN 1 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran Matematika materi Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan penggunaan media *smiley face* untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa di kelas IV SDN 1 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat?
3. Bagaimanakah peningkatan pemahaman matematis siswa pada materi Operasi Hitung Bilangan Bulat setelah mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan media *smiley face* di kelas IV SDN 1 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat?

C. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran Matematika materi Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan menggunakan media *smiley face* di kelas IV SDN 1 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Matematika materi Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan penggunaan media *smiley face* untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa di kelas IV SDN 1 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat.
3. Mendeskripsikan peningkatan pemahaman matematis siswa pada Operasi Hitung Bilangan Bulat setelah mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan media *smiley face* di kelas IV SDN 1 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan sebuah media baru yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas IV dalam materi Bilangan Bulat. Sehingga dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan penelitian tindakan kelas dan dapat dijadikan upaya bersama antara sekolah, guru dan peneliti yang lain untuk memperbaiki proses pembelajaran dan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada beberapa konteks kepentingan berikut.

a. Bagi siswa

Hasil penelitian tindakan kelas ini akan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan media *smiley face* secara tepat dan efektif pada saat memformulasikan dan menyelesaikan masalah.

b. Bagi guru

Hasil penelitian tindakan kelas ini akan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan guru secara menyeluruh, terutama dalam meningkatkan kualitas profesinya diantaranya penggunaan Media *Smiley Face* dalam pembelajaran Matematika.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran para guru sehingga mutu pendidikan dapat meningkat.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan gambaran mengenai pembelajaran matematika dengan menggunakan media *smiley face* terhadap pemahaman matematis siswa.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apabila media *smiley face* digunakan dengan tepat dalam pembelajaran matematika tentang Operasi Hitung Bilangan Bulat, maka pemahaman matematis siswa kelas IV SDN 1 Cibogo akan meningkat”.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dan kekeliruan dalam mendefinisikan variabel-variabel yang berkaitan dengan penelitian, maka variabel-variabel tersebut terlebih dahulu perlu didefinisikan secara operasional, yaitu sebagai berikut.

1. Media *Smiley Face*

Media *smiley face* merupakan alat bantu yang berupa gambar untuk menjembatani siswa dalam memahami konsep. Media *smiley face* terdiri dari dua jenis ekspresi yaitu *smile smiley face* (😊) yang mewakili bilangan positif dan *sad smiley face* (😞) yang mewakili bilangan bulat negatif. Apabila *smiley face* berpasangan maka nilainya nol (netral).

2. Pemahaman Matematis tentang Bilangan Bulat

Pemahaman matematis merupakan tingkat pengetahuan siswa dalam belajar konsep-konsep matematika dan memilih strategi menyelesaikan soal matematika. Dalam penelitian ini, pemahaman matematis dibatasi pada menyatakan ulang sebuah konsep; menyajikan konsep dalam berbagai bentuk

representasi matematis; serta menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu. Adapun penjabaran mengenai Bilangan Bulat yang merupakan merupakan gabungan dari bilangan asli, bilangan nol dan lawan bilangan asli. Himpunan bilangan bulat adalah $\{\dots, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, \dots\}$. Dalam penelitian ini, penulis membatasi materi Bilangan Bulat yaitu pada operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.