

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan Pemerintah agar mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang-Undang.

Sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Mewujudkan masyarakat cerdas harus dilakukan secara berkesinambungan, karena tidak semua masyarakat Indonesia mau dan

mampu menyerap seluruh bidang pendidikan dengan mudah. Seluruh bidang ilmu pendidikan secara mutu harus mengarah pada kenaikan angka yang baik, dan harus mencakup seluruh bidang materi pendidikan. Budaya (*etos*) “mau belajar” dan “mau pandai” harus ditanamkan dalam budaya hidup masyarakat. Karena belajar membutuhkan keberanian untuk mengakui salah dan keberanian untuk mencoba agar akhirnya dapat melakukannya menjadi benar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat dewasa ini berpengaruh disegala bidang pendidikan terutama pada mata pelajaran matematika khususnya lagi pada pengajaran berhitung/aritmetika. Aritmetika atau berhitung adalah bidang yang berkenaan dengan sifat hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (dalam Mulyono, 2003:253).

Dalam dunia keilmuan, matematika berperan sebagai bahasa simbolis yang memungkinkan terwujudnya komunikasi yang cermat dan tepat. Kegunaan mata pelajaran matematika bukan hanya memberi kemampuan dalam perhitungan-perhitungan kuantitatif, tetapi juga dalam penataan cara berfikir, terutama dalam hal pembentukan kemampuan menganalisis, membuat sintesis, melakukan evaluasi hingga kemampuan memecahkan masalah (dalam Darhim, 1993:14). Perkembangan pengajaran matematika di sekolah sangat dipengaruhi oleh banyak faktor yang sangat berkaitan. Faktor-faktor tersebut antara

lain faktor siswa, guru dan materi pelajaran itu sendiri. Salah satu faktor yang cukup berperan adalah materi pelajaran, karena selain berkaitan dengan kesesuaian dan kesiapan siswa, materi pelajaran matematika juga harus memperhatikan materi-materi sebelumnya sebagai prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya.

Silver (dalam Turmudi, 2008) mengemukakan bahwa pada umumnya dalam pembelajaran matematika, para siswa menonton bagaimana gurunya mendemonstrasikan penyelesaian soal-soal matematika di papan tulis dan siswa mengkopi apa yang telah dituliskan oleh gurunya. Hal serupa dikemukakan oleh Senk dan Thompson (2003) bahwa dalam kelas tradisional, umumnya guru-guru menjelaskan pembelajaran matematika dengan mengungkapkan rumus-rumus dan dalil-dalil matematika terlebih dahulu, baru siswa berlatih dengan soal-soal yang disediakan.

Berdasarkan Surat Edaran Dirjen Dikdasmen yang dikeluarkan tahun 1992 (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994) perihal pelaksanaan pengajaran membaca, menulis dan berhitung di Sekolah Dasar disampaikan bahwa pengajaran tiga kemampuan dasar yaitu: membaca, menulis dan berhitung di Sekolah Dasar harus terus ditingkatkan dan materi pengajaran untuk tiga kemampuan dasar dimaksud terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika (berhitung).

Kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian dari kemampuan matematika, sebab salah satu prasyarat untuk belajar matematika adalah belajar berhitung yang keduanya saling mendukung. Oleh karena itu antara matematika dan berhitung tidak dapat dipisahkan. Pada kenyataannya dalam hal ini guru-guru banyak yang mengeluh karena siswanya lamban dan kurang terampil dalam menyelesaikan perhitungan dari suatu pemecahan masalah. Menurut pengamatan penulis selama ini keterampilan berhitung bagi siswa akhir-akhir ini kurang mendapat perhatian khusus baik di sekolah maupun di rumah. Beberapa penyebabnya adalah :

1. Semakin banyaknya alat-alat hitung yang serba modern sehingga anak malas untuk berpikir sendiri dalam menyelesaikan suatu perhitungan, seperti HP, kalkulator, dan komputer.
2. Ilmu berhitung tidak didapatkan secara khusus oleh anak dan hanya merupakan bagian-bagian yang masuk ke dalam matematika sebagai akibatnya berhitung kurang digemari.

Secara umum pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang kurang menarik bagi siswa bahkan siswa berasumsi bahwa pelajaran matematika itu sulit sehingga menjadi hal yang menakutkan bagi sebagian siswa yang akhirnya berpengaruh pada interaksi proses belajar-mengajar. Seperti kita ketahui juga bahwa mempelajari matematika tidak boleh terpenggal-penggal karena matematika itu akan berhubungan dengan setiap bagiannya. Pelajaran

matematika juga tidak terlepas dari berhitung sehingga jika anak kurang menguasai kemampuan berhitung secara baik akan memperoleh hasil yang kurang baik pula. Keterampilan berhitung di Sekolah Dasar merupakan kemampuan dasar untuk menyelesaikan persoalan-persoalan lebih lanjut, maka sangatlah tepat jika mendapat perhatian sejak awal.

Dalam konteks yang aplikatif, proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan antara guru dan siswa memegang peranan penting. Suryosubroto (1997: 19), menyatakan bahwa “proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan, sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran”. Hal senada diungkapkan Sukewi (1994:3), bahwa “dalam proses belajar mengajar terdapat komponen-komponen yang saling terkait, yang meliputi tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode/ strategi belajar mengajar, alat/media, sumber pelajaran, dan evaluasi”.

Mengacu pada pendapat tersebut di atas, maka proses belajar mengajar yang aktif ditandai adanya keterlibatan siswa secara komprehensif baik fisik, mental dan emosionalnya. Salah satu diantaranya dapat dilakukan guru dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wahana dalam menyampaikan informasi/pesan pembelajaran pada siswa. Dengan

adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswanya. Oleh karena itu, guru seyogyanya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan yang hendak dicapai. Pernyataan tersebut di atas sesuai dengan pendapat Hamalik (1994:12), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Dari hasil diskusi dengan guru yang dilibatkan dalam penelitian ini diperoleh kenyataan bahwa jika dilihat dari komposisi soal yang diteskan, Secara umum siswa belum mampu menyelesaikan soal cerita. Para siswa masih mengalami kesulitan untuk menyelesaikan soal-soal matematika bentuk cerita. Dari hasil pengamatan terhadap lembar jawaban siswa terlihat bahwa ada beberapa penyebab hal ini bisa memungkinkan terjadi, yaitu: kemampuan siswa dalam memaknai bahasa soal masih kurang, siswa belum dapat menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, serta kemampuan siswa dalam menentukan model matematika yang digunakan dalam penyelesaian soal.

Namun demikian, pada pemberian tugas latihan di kelas dan di rumah kepada siswa, guru masih kurang memperhatikan aspek soal cerita sebagai salah satu bentuk soal latihan di rumah. Guru masih terfokus pada soal-soal latihan yang ada di buku. Hal ini kurang memberi ruang

kepada siswa untuk mengembangkan idenya dalam melatih kemampuannya memecahkan masalah yang ada pada soal matematika berbentuk cerita.

Pada umumnya ketika guru membelajarkan siswa di kelasnya, masih banyak dijumpai penerapan strategi mengajar yang tidak serasi, yaitu tidak diberdayakan alat serta sumber belajar yang optimal. Proses belajar mengajar menjadi terpusat pada guru, sehingga guru masih dianggap satu-satunya sumber ilmu yang utama. Proses pembelajaran yang demikian sudah barang tentu kurang menarik bagi siswa karena hanya menempatkannya sebagai objek saja, bukan sebagai subjek mempunyai keterlibatan dalam proses belajar mengajar.

Adanya kecenderungan proses pembelajaran matematika yang terpusat pada guru juga dialami di SD Priangan Bandung, yang berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Sedikitnya sumber belajar dan terbatasnya media atau alat peraga merupakan salah satu penyebab. Sehingga pembelajaran lebih bersifat searah dan membosankan. Oleh karenanya, tidak mengherankan apabila rata-rata nilai pelajaran berhitung pada siswa kelas II SD Priangan Tahun Pelajaran 2009/2010 rendah.

Fenomena yang terjadi di lapangan sehubungan dengan rendahnya hasil belajar berhitung perkalian erat dengan substansi materi berhitung yang cenderung hafalan. Terkait dengan itu diperlukan peran media pembelajaran untuk menjembatani kesenjangan pemahaman materi

berhitung dengan fenomena di lapangan, sehingga siswa mampu mempelajari materi berhitung tanpa ada perasaan takut dan tertekan.

Salah satu diantaranya dapat memanfaatkan media gambar sebagai alat bantu untuk memperjelas bahan ajar yang disajikan dalam pembelajaran matematika khususnya berhitung. Sadiman (1996:30), menyatakan bahwa kelebihan media pembelajaran adalah sifatnya konkrit, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegah/membetulkan kesalahpahaman. Mengacu pada kelebihan media gambar maka dapat dimungkinkan pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran matematika akan meningkatkan pemahaman berhitung siswa. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka peneliti memandang perlu untuk menerapkan pemanfaatan media atau alat peraga di SD Priangan Bandung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keefektifan media gambar dalam meningkatkan pembelajaran berhitung soal cerita perkalian siswa kelas II di SD Priangan Bandung?
2. Apakah dengan media gambar dapat meningkatkan pemahaman

siswa dalam pembelajaran berhitung pada soal cerita perkalian?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan tentu memiliki tujuan, begitu pula dengan penelitian ini. Secara umum yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Adapun secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui seberapa besar keefektifan media gambar dalam pembelajaran berhitung soal cerita perkalian pada siswa kelas II SD Priangan Bandung Tahun Pelajaran 2009/2010.
2. Mengetahui hasil pemahaman dalam pembelajaran berhitung soal cerita perkalian pada siswa kelas II SD Priangan Bandung Tahun Pelajaran 2009/2010.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

#### a. Bagi Siswa

- Melatih siswa agar mampu memahami konsep yang pada akhirnya mendorong siswa untuk aktif dalam menyelesaikan soal cerita sehingga hasil belajar meningkat.
- Melatih siswa agar tanggap terhadap informasi dan situasi

yang terjadi.

- Melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi.

**b. Bagi Peneliti**

- Dapat memberi sumbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.
- Sebagai informasi bagi peneliti mengenai pentingnya penguasaan konsep dalam pembelajaran matematika agar siswa terampil dalam menyelesaikan soal cerita.
- Meningkatkan profesionalisme peneliti dalam mengajar.

**c. Bagi Guru**

- Untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Sehingga memantapkan keprofesionalan guru di Sekolah Dasar yang dapat dijadikan bahan atau alat untuk perubahan pengajaran yang akurat, praktis dan dapat dipertanggungjawabkan.

**d. Bagi Sekolah**

- Diharapkan dapat memberi nilai tambah dalam meningkatkan kualitas sekolah.
- Dijadikan salah satu masukan dalam meningkatkan kualitas guru dalam melakukan pembelajaran di sekolah.

## 1.5 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan pemahaman tentang istilah-istilah yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini, maka beberapa istilah terlebih dahulu perlu didefinisikan secara operasional, yaitu sebagai berikut:

### 1. Keefektifan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:250),

“keefektifan berasal dari kata efektif yang artinya ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya). Secara umum, keefektifan dihubungkan dengan pencapaian sasaran yang telah ditentukan/perbandingan antara hasil nyata dengan hasil ideal. Keefektifan dapat juga diartikan sebagai suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh tindakan/usaha mendatangkan hasil dan dapat mencapai tujuan”.

Keefektifan dalam penelitian ini adalah efek yang ditimbulkan akibat dari penggunaan media gambar dalam pembelajaran berhitung soal cerita perkalian.

### 2. Media Gambar

Media gambar adalah gambar yang tak diproyeksikan, terdapat dimana-mana, baik dilingkungan siswa maupun orang dewasa, mudah diperoleh dan ditunjukkan kepada siswa (Hamalik, 1994:63). Adapun media gambar yang dimaksud adalah suatu alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran berhitung yang berwujud gambar, sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan.

### 3. Pemahaman

Pemahaman adalah tingkat yang paling rendah dalam aspek

kognisi yang berhubungan dengan penugasan atau mengerti tentang sesuatu. Dalam tingkatan ini siswa diharapkan mampu menggunakan beberapa kaidah yang relevan tanpa perlu menghubungkannya dengan ide-ide lain dengan segala implikasinya.

#### 4. Berhitung

Aritmetika atau berhitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan-hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Secara singkat aritmatika atau berhitung adalah pengetahuan tentang bilangan (Mulyono, 1999:253). Dalam penelitian ini berhitung yang dimaksud dikhususkan pada soal cerita yaitu matematika yang disajikan dengan kalimat yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta memuat masalah yang menuntut diketemukan pemecahannya.

#### 5. Siswa kelas II SD Priangan Bandung Tahun Pelajaran 2009/2010

Yang dimaksud siswa kelas II SD Priangan Bandung Tahun Pelajaran 2009/2010 tercatat sebagai siswa kelas II SD Priangan Bandung.

#### 6. Soal Cerita Matematika

Permasalahan matematika yang berkaitan dengan kehidupan nyata biasanya dituangkan melalui soal-soal berbentuk cerita

(verbal). Menurut Abidia (1989:10),

”soal cerita adalah soal yang disajikan dalam bentuk cerita pendek. Cerita yang diungkapkan dapat merupakan masalah kehidupan sehari-hari atau masalah lainnya. Bobot masalah yang diungkapkan akan mempengaruhi panjang pendeknya cerita tersebut. Makin besar bobot masalah yang diungkapkan, memungkinkan semakin panjang cerita yang disajikan”.

Sementara itu, menurut Haji (1994:13), soal yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bidang matematika dapat berbentuk cerita ataupun buku soal cerita. Selanjutnya merupakan modifikasi dari soal-soal hitungan yang berkaitan dengan kenyataan yang ada di lingkungan siswa. Soal cerita yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah soal matematika yang dituangkan dalam bentuk cerita yang terkait dengan berbagai pokok bahasan yang diajarkan pada mata pelajaran matematika di kelas II SD.

### **1.6 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan pada uraian di atas, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: pembelajaran matematika dengan penggunaan media gambar dalam meningkatkan pemahaman berhitung pada soal cerita perkalian, maka hasil belajar siswa kelas II semester II tahun pelajaran 2009/2010 di SD Priangan Bandung dapat ditingkatkan.