

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sampai saat ini pembelajaran matematika di kelas IV SDN Bukanagara didominasi oleh guru. Tampak guru aktif menjelaskan materi pelajaran matematika, sedang siswa mendengar, mencatat, dan diberi latihan oleh guru. Materi diajarkan bentuk final, siswa menerima tanpa uraian bagaimana, mengapa, dan untuk apa materi tersebut diberikan. Selain itu, guru menyajikan materi pelajaran matematika justru siswa merasa takut mengikuti pembelajaran. Faktornya gaya belajar siswa tidak dilayani sesuai kebutuhan belajarnya. Sehingga siswa merasa tidak dilibatkan secara emosional.

Upaya pembelajaran, agar menjadi bermakna dengan mengetahui gaya belajar (*learning style*) siswa. Gaya belajar siswa menjadikan belajar merasa senang (tidak terbebani), materi matematika yang disajikan menjadikan siswa antusias belajar matematika. Gaya belajar (*learning style*) salah satu alternatif untuk membantu siswa belajar yang menyenangkan agar hasil belajarnya optimal.

Permasalahan gaya belajar (*learning style*) siswa yang berbeda-beda mendorong peneliti untuk melakukan studi atau penelitian tentang “Gaya Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bukanagara Kecamatan Lembang”. Gaya belajar penting diketahui oleh guru bagaimana gaya belajar matematika siswa sekolah dasar khususnya di kelas IV SDN Bukanagara untuk menjadi acuan bagi guru bagaimana mengelola pembelajaran matematika yang sesuai dengan

kebutuhan siswa untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, secara umum permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

Bagaimanakah gaya belajar matematika siswa kelas IV SDN Bukanagara Kecamatan Lembang?. Secara lebih khusus berkenaan dengan:

- 1) Bagaimanakah indikator gaya belajar visual?
- 2) Bagaimanakah indikator gaya belajar auditorial?
- 3) Bagaimanakah indikator gaya belajar kinestetik?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian lebih terarah dan topik kajiannya jelas, maka perlu dibuat batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

Gaya belajar matematika siswa kelas IV SDN Bukanagara Kecamatan Lembang yang akan diteliti adalah gaya belajar visual, auditorial, kinestetik, atau perpaduan antara ketiganya

D. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahpahaman berkenaan dengan peristilahan yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional.

Adapun definisi operasional yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Gaya belajar merupakan suatu proses gerak laku, penghayatan, serta kecenderungan seseorang pelajar mempelajari atau memperoleh sesuatu ilmu dengan cara yang tersendiri. (Ismail dalam Joko, 2009:15)
2. Materi matematika SD terdiri atas bagian matematika yang dipilih, disaring, dan dirancang dari pedoman “resmi” disesuaikan dengan waktu yang diberikan yakni 6 jam pelajaran per minggu serta kondisi, kemampuan, dan kebutuhan sekolah itu sendiri.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui gaya belajar matematika siswa kelas IV SDN Bukanagara kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat. Secara lebih khusus meliputi, indikator gaya belajar visual, indikator gaya belajar auditorial, dan indikator gaya belajar kinestetik.

F. Manfaat Penelitian

Jika hasil penelitian ini signifikan, diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi siswa

Siswa akan memperoleh pembelajaran matematika yang lebih menarik, karena sesuai dengan kebutuhan belajarnya dan memberikan pengalaman kepada siswa bahwa belajar matematika itu tidak sulit sehingga tumbuh minat untuk belajar matematika

2. Bagi Guru

Guru akan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa karena guru mengetahui gaya belajar siswanya, sehingga bahan ajar yang dirancang dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswanya.

3. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan bagi kepala sekolah dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika.

