

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi pembelajaran mengenai penanaman konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan pada siswa sekolah dasar. Sulitnya Pengaplikasian materi pelajaran khususnya matematika dengan kehidupan nyata, kemampuan guru yang belum maksimal dalam menggunakan pendekatan pembelajaran, kompetensi guru yang tidak memadai, serta tidak adanya pemanfaatan media guna membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Muncunya permasalahan yang mengganggu matematika merupakan ilmu tersendiri yang tidak bisa diterapkan dalam dunia yang nyata dan abstrak bagi siswa, sehingga siswa sulit megaplikasikan matematika itu sendiri. Permasalahan di atas adalah suatu gambaran kurang berhasilnya pencapaian tujuan pendidikan itu sendiri.

Pembelajaran di sekolah dasar sering terasa monoton dan kurang menarik perhatian siswa, diantaranya karena peroses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa hanyalah berkutik dengan angka-angka yang sangat abstrak bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan fase perkembangan intelektual menurut Piaget (dalam Ratna W. Dahar, 1989: 156) perkembangan intelektual siswa SD berada pada

tahap operasional kongkrit dalam rata-rata usia 7-11 tahun, ini sebagian besar melalui pengalaman nyata yang berawal dari proses interaksi anak dengan objek, bukan dengan lambang atau gagasan. Jadi anak sulit mengaplikasikan hal-hal yang hanya direpresentasikan secara verbal, tetapi cenderung menuntut melalui objek-objek yang kongkrit dan semi kongkrit.

Menurut Siti Qozimah dalam <http://www.pmri.or.id/buletin> Pembelajaran yang sekarang ini, yang menggunakan pendekatan realistik (pembelajaran yang dimulai dengan hal-hal yang nyata), memberi kesempatan pada anak untuk saling berkerja sama dalam pembelajaran, misal: anak yang pintar membantu anak yang belum bisa, anak yang belum bisa bertanya kepada anak yang sudah bisa.

Menurut uraian latar belakang di atas, peneliti akan mencoba mengimplementasikan dengan memanfaatkan permainan tamiya yang biasa dimainkan anak-anak sebagai alternatif dalam mengkongkrotkan bentuk-bentuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan. Penelitian ini diharapkan menemukan pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan bagi anak sekolah dasar. Sehingga dapat menjadi sebuah jembatan penghubungan antara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan yang selama ini hanyalah angka-angka dan rumus-rumus menjadi sesuatu yang kongkrit.

Pada akhirnya penelitian ini dapat mendeskripsikan efektivitas pembelajaran matematika, meningkatkan partisipasi belajar siswa, peningkatan hasil belajar siswa, dapat mengarahkan pembelajaran pada tujuan dengan cara-

cara yang rasional, komunikatif, efektif, dan dapat memecahkan permasalahan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat yang dapat menarik minat dan mengefektifkan belajar siswa. Menurut Sadiman (1990: 55) penggunaan media pembelajaran jika dilihat dari karakteristiknya sebagai perantara dalam penyampaian pesan antara lain:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Menimbulkan kegairahan dalam belajar.
4. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
5. Memungkinkan terjadinya belajar secara individual menurut kemampuan dan minatnya.
6. Memberikan rangsangan yang sama pada setiap siswa.
7. Mempersamakan pengalaman.
8. Menimbulkan persepsi yang sama antara siswa yang satu dan yang lainnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan melihat latar belakang permasalahan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika dalam mengaplikasikan konsep menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan sesudah menggunakan media permainan tamiya?

2. Bagaimana aplikasi satuan waktu, jarak, dan kecepatan dalam proses pembelajaran matematika?
3. Bagaimana aplikasi rumus matematika dalam memecahkan soal yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan?
4. Bagaimana pemahaman siswa terhadap penyelesaian permasalahan mengenai waktu, jarak, dan kecepatan dalam aplikasi kehidupan siswa?

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk membatasi rumusan masalah penelitian ini agar tidak terlalu luas dan kompleks, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Lengkong Kecil Kecamatan Lengkong Kota Bandung.
2. Materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan, materi pelajaran matematika kelas V semester 2.
3. Pengaruh penggunaan media permainan tamiya terhadap pengaplikasian konsep menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan dalam kehidupan siswa pada pembelajaran matematika.

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan aplikasi matematika dalam kehidupan anak dengan menggunakan media

permainan tamiya di kelas V SDN Lengkong Kecil Kecamatan Lengkong Kota Bandung.

## 2. Tujuan Khusus

Secara khusus, penelitian ini bertujuan:

- a. Untuk mengetahui proses pembelajaran matematika dalam mengaplikasikan konsep menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan sesudah menggunakan media permainan tamiya.
- b. Untuk mengetahui aplikasi satuan waktu, jarak, dan kecepatan dalam proses pembelajaran matematika.
- c. Untuk mengetahui aplikasi rumus matematika dalam memecahkan soal yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan.
- d. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap penyelesaian permasalahan mengenai waktu, jarak, dan kecepatan dalam aplikasi kehidupan siswa.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Siswa

- a. Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap matematika.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep matematika yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kegiatan sehari-hari.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 2. Bagi Guru

- a. Menumbuhkan budaya meneliti untuk memperbaiki kinerja guru serta dapat mengembangkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran matematika di SD.
- b. Memberikan pengalaman pada guru dalam menentukan solusi permasalahan yang dihadapinya dalam pembelajaran.
- c. Mengembangkan kemampuan guru dalam membuat perencanaan, melaksanakan dan mengevaluasi hasil belajar dengan menggunakan media permainan tamiya.
- d. Memberikan gambaran aplikasi pembelajaran siswa dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media permainan tamiya.

## 3. Bagi Kepala Sekolah

- a. Memberikan masukan dalam mengambil kebijakan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perbaikan sarana dan prasarana yang dianggap relevan dengan siswa dan karakteristik pelajaran.
- b. Meningkatkan mutu lulusan sekolah dasar dalam pelajaran matematika

## 4. Bagi Pengawas

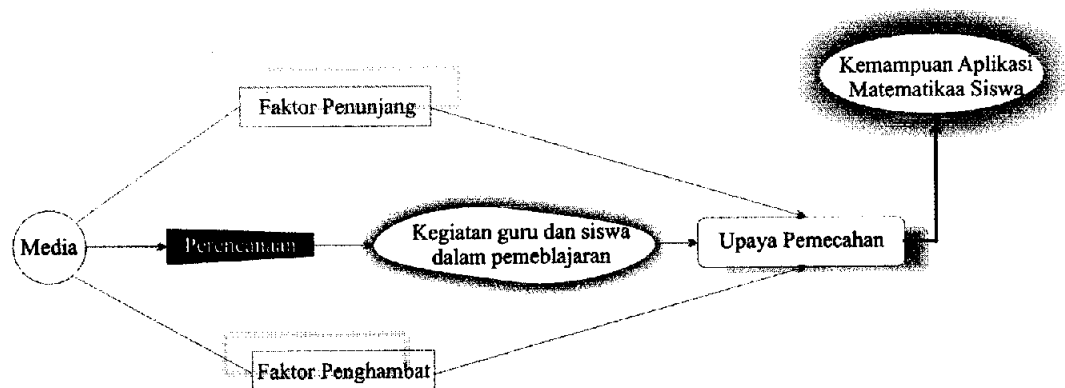
Dengan dilakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberi gambaran tentang keberhasilan pembelajaran matematika di kelas V SD.

## F. Anggapan Dasar

Ada pengaruh terhadap peningkatan aplikasi matematika siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tamiya terutama dalam konsep waktu, jarak, dan kecepatan. Hal ini didasarkan kepada permainan tamiya merupakan permainan yang telah dikenal dan disenangi siswa sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

## G. Paradigma

Paradigma dalam penelitian ini dibuat dengan maksud memberi gambaran yang lebih jelas tentang arah dan sasaran dalam penelitian. Paradigma tersebut dapat dibuat bagan sebagai berikut:



Gambar 1.1  
Paradigma penelitian

Media merupakan salah satu alat atau cara guru untuk mencapai tujuan belajar, sehingga perlunya perencanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dalam perencanaan KBM perlu pertimbangan faktor penunjang dan penghambatnya, agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Salah satu jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), untuk itu penulis melakukan penelitian guna mengetahui penggunaan media dengan

menggunakan PTK. Dimana PTK bisa memecahkan permasalahan Proses Belajar Mengajar (PBM) yang mana salah satu komponen penting dalam PBM adalah penggunaan media pembelajaran. Diharapkan setelah melakukan penelitian dengan melihat faktor-faktor pemannfaata media pembelajaran serta pelaksanaan PTK diharapkan diperoleh informasi mengenai pemanfaatan media tersebut.

#### **H. Definisi Operasional**

Dalam upaya menghindari kemungkinan salah dalam penafsiran terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian maka perlu adanya penafsiran terhadap istilah-istilah tersebut.

##### **1. Media Pembelajaran Tamiya**

Tamiya merupakan suatu permainan yang disukai anak-anak (khususnya diperkotaan) bahkan orang dewasa. Ini adalah suatu permainan mobil-mobilan adu kecepatan dan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran materi matematika yang akan diteliti hal ini dikarenakan karena:

- a. Tamiya bergerak relative lurus
- b. Tamiya memiliki kecepatan yang relative stabil
- c. Kecepatan awal relative kecil (tidak ada perubahan kecepatan yang signifikan)

##### **2. Waktu, jarak, dan kecepatan**

Waktu adalah suatu unit aritmetik yang membatasi lamanya suatu kegiatan. Jarak adalah suatu unit aritmetik yang membatasi suatu titik



tempat satu ke titik tempat lainnya. Kecepatan adalah lamaya suatu benda dalam menempuh jarak suatu tempat/satuan waktu.

