

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembangunan di segala bidang. Hingga kini pendidikan masih diyakini sebagai wadah dalam pembentukan sumber daya manusia yang diinginkan. Melihat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan guna menjawab perubahan zaman.

Masalah peningkatan mutu pendidikan tentulah sangat berhubungan dengan masalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang sementara ini dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan kita masih banyak yang mengandalkan cara-cara lama dalam penyampaian materinya. Mengajar tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga merupakan kegiatan guru membimbing atau memfasilitasi siswa menemukan pengetahuan dan pengalaman belajar tersebut.

Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu. Matematika perlu diberikan kepada siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama.

Istilah *mathematics* (Inggris), *mathematic* (Jerman) atau *mathematick/wiskunde* (Belanda) berasal dari perkataan lain *mathematica*, yang mulanya diambil dari perkataan Yunani, *mathematike*, yang berarti *relating to learning*. Perkataan itu mempunyai akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Perkataan *mathematike* berhubungan sangat erat dengan sebuah kata lainnya yang serupa, yaitu *mathematein* yang mengandung arti belajar (berpikir) (Erman Suherman, 2003:18).

Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan 16 (Depdiknas, 2006:346) menyebutkan pemberian mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasi konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan/masalah.

- e. Memiliki sifat menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu: memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam pelajaran matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan. Maka dari itu mata pelajaran matematika diberikan sebanyak 5 jam pelajaran perminggunya. Lama belajar dari setiap jam pelajaran adalah 35 menit.

Mengingat hal tersebut, penguasaan pembelajaran matematika di kelas III tingkat sekolah dasar semester II memerlukan metode dan media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga pembelajaran lebih optimal. Untuk itu pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, guru harus menciptakan situasi yang menarik dan menyenangkan, anak lebih aktif sehingga anak belajar tanpa merasa terpaksa, serta merasa mendapat kemudahan sehingga memiliki kemauan belajar yang tinggi.

Berdasarkan studi pendahuluan di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kota Bandung, diperoleh informasi bahwa menurut guru mata pelajaran matematika di sekolah tersebut pembelajaran matematika di kelas III memiliki kendala yaitu siswa mudah jenuh saat guru menerangkan, siswa sulit memahami soal yang diberikan guru, siswa tidak mengalami peningkatan ketika materi dan latihan di ulang sampai 3 kali.

Matematika dirasakan sulit oleh siswa karena kebanyakan matematika disampaikan dengan materi dan metode yang tidak menarik, guru menerangkan dan siswa mencatat, seperti diibaratkan botol kosong yang dapat diisi dengan cara

atau model apa saja yang dikehendaki guru. Dengan begitu tidak sedikit siswa yang memandang mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang membosankan, menakutkan, dan menyeramkan sehingga menimbulkan sulitnya anak dalam memahami pembelajaran matematika. Ini akan menjadi tantangan seorang guru dalam mengajarkan matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan dan tidak ditakuti oleh para siswa.

Hal yang perlu diperhatikan oleh guru bahwa mengajar bukan semata-mata memindahkan informasi kepada siswa, tetapi lebih dari itu. Mengajar merupakan proses mendidik siswa agar aspek kognitif bertambah dan merubah perilakunya menjadi lebih baik. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti. Dalam pengajaran matematika guru menyuruh siswa untuk membuka buku pelajaran dan siswa mencatatnya. Jadi saat guru menjelaskan guru hanya terpaku pada buku pelajaran dan siswa mencatat apa yang ada di buku tersebut. Siswa harus lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Dewey (dalam Pardjono, 2000, hlm 74) menyatakan “dalam pembelajaran aktif pengetahuan merupakan pengalaman pribadi yang diorganisasikan dan dibangun melalui proses belajar bukan dari guru.” Itu artinya guru harus menciptakan lingkungan belajar agar siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan secara aktif dalam kegiatan belajar.

Minat belajar anak akan meningkat bila ada motivasi. Karena itu dalam pengajaran diperlukan faktor-faktor yang dapat memotivasi anak belajar, bahkan untuk pengajar. Dan, belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, bukan hanya apa yang diketahui siswa. Alternatif yang

dapat dilakukan guru agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran matematika yakni dengan penerapan strategi pembelajaran yang menarik dan pemberian media yang konkrit. Hal ini dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa kearah yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu kiranya diadakan peningkatan kualitas pembelajaran matematika dengan menggunakan media *audio visual*. Pembelajaran menggunakan *audio visual* dapat menambah pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan *audio visual* diharapkan dapat merangsang pengembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif, rasional, logis dan menyeluruh, karena dalam proses pembelajarannya siswa banyak menggunakan mentalnya dengan menyoroti permasalahan dari berbagai segi dan pendekatan dalam rangka mencari pemecahannya.

Pembelajaran matematika kelas III menggunakan media *audio visual* juga dinilai mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran secara individu maupun diskusi kelompok. Melalui berdiskusi dalam kelompok, maka siswa dapat lebih mengeksplere kemampuan komunikasi, pemahaman materi, serta pengetahuan mereka, selain dapat meningkatkan pemahaman matematika siswa di harapkan juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena didalam proses pembelajaran motivasi sangat penting. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Dengan melihat beberapa kelebihan model pembelajaran menggunakan media *audio visual*, maka peneliti ingin mencoba untuk menerapkan model

pembelajaran ini dalam pembelajaran matematika di kelas III Semester II. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Pemahaman Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 259 Griba Kota Bandung Dengan Menggunakan Media *Audio Visual*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana skenario dan implementasi pembelajaran pemahaman matematika pada siswa SD kelas III dengan menggunakan media *Audio visual*?
2. Bagaimana respon guru dan siswa SD kelas III terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan media *Audio visual* di SD kelas III?
3. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami siswa SD kelas III dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran pemahaman matematika?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah :

1. Skenario dan implementasi pembelajaran pemahaman matematika pada siswa SD kelas III dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan media *Audio visual*.

2. Respon guru dan siswa SD kelas III terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *Audio visual* di SD kelas III.
3. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa SD kelas III dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran pemahaman matematika.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan ;

- a. Bagi guru : Memberikan pengalaman baru serta dapat membantu dalam proses pelaksanaan pembelajaran serta memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas III semester II tahun pelajaran 2019 /2020.
- b. Bagi siswa : Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri serta lebih termotivasi dalam kegiatan proses pembelajaran.
- c. Bagi pembelajar matematika pada umumnya : Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang sangat besar dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna, selain itu juga hasil penelitian dapat dijadikan sebagai ajang untuk saling belajar dalam kaitannya dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

E. Definisi Operasional

1. Pemahaman

Dalam Taksonomi Bloom , pemahaman adalah kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. Namun tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak dipertanyakan sebab untuk dapat memahami , perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

Indikator pemahaman menurut Benyamin S. Bloom sebagai berikut:

- a. Penerjemahan (*translation*), yaitu menterjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model
 - b. Penafsiran (*interpretation*), yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi
 - c. Ekstrapolasi (*extrapolation*) yaitu menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui
2. Model Pembelajaran langsung atau *direct instruction* dilandasi oleh teori belajar behavioristik yang menitikberatkan pada penguasaan konsep dan perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang dapat di observasi.
 3. Media Audio-Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi jenis kedua media yaitu media audio dan media visual.
 4. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu

lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.