

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa era modern sekarang ini perkembangan ilmu membawa pengaruh terhadap perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Tanpa di sadari perkembangan ilmu menuntut masyarakat meningkatkan bagaimana cara berfikir, agar masyarakat menjadi semakin demokratis dan kritis. Pendidikan juga cukup penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Hasbullah (2013:5) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses terhadap anak didik berlangsung terus sampai anak didik mencapai pribadi dewasa susila.

Perlu kita ketahui bahwa pendidikan di Indonesia seperti sebuah bangunan bertingkat. Sedangkan SD (Sekolah Dasar) merupakan dasar atau fondasi bangunannya. Seperti dibangun fondasi itu harus kuat, kokoh dan tahan lama, maka dari itu pengerjaan fondasi dengan hati-hati dan terukur. Sama halnya fondasi, pendidikan matematika juga semakin tinggi harus semakin kuat dan kokoh. Pentingnya matematika ini dapat dilihat dengan di jadikan matematika sebagai mata pelajaran wajib dari mulai tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi bahkan di kehidupan nyata juga matematika di butuhkan.

Matematika membentuk siswa semakin kritis, kreatif, dan aktif. Susanto (2016:185) mengemukakan bahwa matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus di pahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Salah satu tujuan matematika yaitu siswa agar memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan

konsep atau berhitung secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

Pada hasil wawancara dan observasi tanggal 15 Maret 2018 dengan guru kelas IV SD Negeri Tlogowungu 01 mengenai permasalahan di dalam pembelajaran matematika di SD Negeri Tlogowungu 01 yaitu pemahaman siswa masih rendah pada soal yang menggunakan soal cerita, antusias siswa masih kurang dalam pembelajaran matematika, bahkan banyak siswa yang sudah menilai bahwa matematika itu mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Mata pelajaran matematika di SD Negeri Tlogowungu 01 sudah menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Dari 23 siswa di kelas IV, hanya 5 siswa yang sudah memenuhi nilai di atas KKM pada soal prasiklus pemahaman konsep keliling bangun persegi, persegi panjang, dan segitiga dengan persentase 21,73% yang sudah memenuhi KKM dan untuk siswa yang belum tuntas atau belum memenuhi KKM yaitu 78,26%.

Dari hasil tes prasiklus menunjukkan skor dari setiap indikator pemahaman konsep mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan mencapai 47,82%, sedangkan membuat contoh dan noncontoh peyangkal mencapai 73,91%, pada indikator mempresentasikan suatu konsep dengan model diagram, dan simbol mencapai 56,52%, indikator mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep mencapai 45,65%, pada indikator mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain mencapai 65,21%, indikator mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep mencapai 58,69%, dan pada indikator membandingkan dan membedakan konsep-konsep mencapai 30,43%. Indikator dari keseluruhan yang menghasilkan rata-rata klasikal 51,30% disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika kelas IV masih rendah. Sejalan dengan penelitian Kurniadi (2018) bahwa rata-rata nilai ulangan matematika untuk materi volum kubus dan balok masih rendah.

Permasalahan yang lain pada materi yaitu kesulitan memahami pelajaran matematika. Dari hampir setiap tahun siswa yang tuntas masih belum banyak

karena masih kurang dari 50% dari seluruh jumlah siswa. Pada saat observasi bahwa masih banyak siswa yang masih kesulitan untuk memahami konsep. Menurut guru kelas IV juga masih belum menemukan strategi pembelajaran yang inovatif yang dapat diterapkan di dalam materi tersebut. Terutama aktivitas dari siswa masih bersikap gaduh, sedangkan pada saat guru memberikan soal masih menggantung siswa yang pintar untuk menjawabnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan prasiklus bisa diketahui bahwa pembelajaran masih konvensional, karena siswa masih menjadi pendengar setia atau bisa dikatakan pasif dan guru masih menjadi pusat perhatian atau penceramah. Siswa juga jarang bertanya kepada guru. Selain itu pembelajaran matematika yang digunakan masih belum ada variasi, sehingga mengakibatkan pembelajaran yang kurang menarik, menyenangkan, dan tidak kondusif. Pendidikan di Sekolah Dasar hendaknya menyenangkan dan kontekstual sama halnya teori pembelajaran dari Piaget yang ada di dalam (Ibrahim, 2012:80) pada tahap operasional konkret, dimana anak dapat memahami konsep-konsep matematika yang didasarkan pada benda-benda kongkrit akan lebih mudah daripada memanipulasi istilah-istilah abstrak.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti menggunakan model pembelajaran untuk diterapkan di semua tingkatan siswa dalam mendalami materi dan konsep matematika yaitu menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Sedangkan menurut Hamdani (2011:184) *discovery* (penemuan) yakni proses mental ketika siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Ibrahim (2012:117) mengemukakan bahwa media alat peraga sangat besar artinya bagi keberhasilan belajar siswa, karena akan membantu siswa untuk lebih memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

Selain penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* yang bisa meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, penggunaan media

atau alat peraga juga diharapkan bisa meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi Luas bangun persegi, persegi panjang, dan segitiga. Media stempel pintar yaitu stempel dan yang diisi dengan tinta. Stempel yang di cap pada kertas hasilnya akan menggambarkan sebuah bangun. Diperkuat dari hasil penelitian oleh Sari dan Khotimah (2018) yang sudah melakukan penelitian di Kelompok B TK Pertiwi Pucangsimo yang dapat meningkatkan kemampuan anak.

Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* ini juga diperkuat dengan hasil penelitian oleh Mawaddah dan Maryanti (2016) dengan kelemahannya dari penelitian ini yaitu belum menggunakan media pembelajaran dan di lakukan di siswa kelas VII karena siswa SMP sudah bisa memahami konsep dengan sendirinya karena pemikiran siswa SMP sudah mulai menggunakan logika. Untuk ide baru yang akan diberikan dari penelitian ini yaitu menggunakan media pembelajaran stempel pintar dan di lakukan di siswa kelas IV SD karena siswa SD itu sebagai pondasi untuk kehidupan selanjutnya jadi apabila siswa SD belum bisa memahami konsepnya mereka akan berfikir hanya dengan yang sesuai buku saja.

Menurut peneliti menggunakan media stempel pintar pada model *discovery learning* langkah ke 5 Pembukaan (*verifivation*) dapat memudahkan siswa dan dapat membuktikan rumus dari materi yang akan digunakan.

Berdasarkan dari pendapat ahli, peneliti akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* berbantu Stempel Pintar pada Materi Bangun Datar.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang diatas, maka dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep matematikasiswa kelas IV dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantu stempel pintar pada materi bangun datar?

2. Bagaimana keterampilan mengajar guru dengan model *Discovery Learning* berbantu stempel pintar pada materi bangun datar di kelas IV?
3. Bagaimana aktivitas belajarsiswa kelas IV dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantu stempel pintar pada materi bangun datar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai peneliti sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep matematikasiswa kelas IV dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantu stempel pintar pada materi bangun datar.
2. Mendeskripsikan keterampilan mengajar guru dalam model *Discovery Learning* berbantu stempel pintar pada materi bangun datar di kelas IV.
3. Mendeskripsikan aktivitas belajar siswa kelas IV setelah guru setelah menggunakan model *Discovery Learning* berbantu stempel pintar pada materi bangun datar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang ilmu mata pelajaran matematika dalam meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran materi bangun persegi, persegi panjang, segitiga.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, diharapkan dalam pembelajaran lebih menyenangkan pada materi bangun persegi, persegi panjang, dan segitiga, dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi bangun persegi, persegi panjang, dan segitiga.
2. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi bangun persegi, persegi panjang, segitiga menggunakan alat peraga stempel pintar.

3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dijadikan bahan untuk memajukan proses belajar mengajar di sekolah, dan sebagai pertimbangan dalam memotivasi untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
4. Bagi peneliti, melalui penelitian ini dapat diketahui secara langsung masalah pembelajaran yang ada di kelas terutama untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dan untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu.

1. Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini yaitu peningkatan pemahaman konsep matematika materi luas bangun persegi, persegi panjang, dan segitiga menggunakan model *Discovery Learning* berbantu stampel pintar.
2. Subjek dalam penelitian ini, siswa siswi kelas IV SD Negeri Tlogowungu 01 2017/2018 semester 2 yang berjumlah 23 siswa pada materi luas bangun persegi, persegi panjang, dan segitiga.
3. Objek penelitian ini adalah mata pelajaran matematika yang lebih difokuskan lagi pada pemahaman konsep materi luas bangun persegi, persegi panjang, dan segitiga.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional setiap variabel yang terdapat pada judul penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep matematika yaitu kemampuan matematis dengan indikator (a) menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, (b) mengklarifikasikan objek-objek berdasarkan konsep matematika, (c) menerapkan konsep secara algoritma, (d) memberikan contoh atau kontra dari konsep yang dipelajari, (e) menyajikan konsep dalam berbagai representasi, dan (f) mengaitkan berbagai konsep matematika secara internal atau eksternal.

2. *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah metode mengajar dengan langkah-langkah pada model *Discovery Learning* adalah (1) *stimulation*, (2) *problem statement*, (3) *data collection*, (4) *data proessing*, (5) *verification*, dan(6) *generalization*.

3. Media Stempel Pintar

Media *Stempel Pintar* adalah sebuah media yang menghasilkan gambar dari bidangnya yang setelah diberi tinta yang bisa membentuk sebuah bangun apabila distempel dengan rapi.



Gambar 2.1 Stempel Persegi

4. Luas Bangun Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga

Luas persegi atau bujursangkar sama dengan kuadrat panjang sisinya. Luas persegi panjang adalah hasil kali panjang sisi-dasarnya dengan panjang garis-tingginya. Dan Luas segitiga sama dengan setengah hasil kali panjang satu sisinya dengan panjang garis-tinggi menuju sisi tersebut