

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari di Sekolah Dasar dan bahkan sampai ke perguruan tinggi. Jelaslah bahkan matematika tercakup dalam kurikulum pembelajaran di setiap negara.

Seperti yang tertuang dalam kurikulum 2004 (dalam Mulia, 2013) matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sudah diterima sehingga keterkaitan antara konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini, (Kurikulum 2006 dalam Mulia, 2013)

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep- konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan jumlah yang banyaknya terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri, (James dalam Rinoto, 2013:1). Matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logis. Matematika adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, (Johnson dan Rising dalam Rinoto, 2013:1).

Berdasarkan PERMENDIKNAS No. 22 Tahun 2006 (dalam Lasriany, 2013) mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai definisi matematika, serta penjelasan tujuan adanya mata pelajaran matematika dalam kurikulum menurut PERMENDIKNAS No. 22 Tahun 2006, kita dapat melihat bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang tergolong penting dalam lingkungan pendidikan. Namun, saat ini banyak sekali siswa usia sekolah khususnya usia Sekolah Dasar yang tidak menyukai pelajaran ini karena dianggapnya sangat sulit.

Berdasarkan pada silabus pembelajaran kurikulum tingkat satuan pendidikan kelas IV Sekolah Dasar, salah satu kompetensi dasar yang disebutkan adalah mengidentifikasi benda-benda dan bangun datar simetris. Pada kompetensi dasar tersebut siswa diharapkan mampu mengidentifikasi bangun datar simetris dan tidak simetris. Materi ini sebenarnya cukup mudah dipelajari bagi siswa, dengan syarat siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Namun yang sering terjadi di kelas, sebagian besar siswa tidak memperhatikan guru saat mengajar, sehingga sulit menerima materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan karena siswa tidak ikut serta terlibat aktif dalam pembelajaran.

Seperti halnya yang ditemukan peneliti di lapangan yakni di kelas IV SDN 14 Paguyaman sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi bangun datar simetris. Dari hasil observasi terdapat 42% atau 10 dari 24 siswa mampu mengidentifikasi bangun datar simetris, dan 58% atau 14 dari 24 siswa belum mampu mengidentifikasi bangun datar simetris.

Adalah tanggung jawab guru untuk memperbaiki strategi pembelajaran, metode, atau model pembelajaran apabila tujuan pembelajaran yang ditentukan tidak tercapai. Pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerangkan konsep dan operasi matematika, memberi contoh, mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru, (Sundayana, 2013:23). Dengan menggunakan metode seperti ini biasanya siswa rentan merasa bosan selama pelajaran, untuk itulah peneliti memilih metode yang berbeda dari yang biasanya digunakan oleh guru mata pelajaran yang dalam hal ini yaitu metode *discovery learning*.

Menurut Suherman (dalam Herdian, 2010:1) metode *discovery* diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorang, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Sedangkan Bruner menyatakan bahwa anak harus berperan aktif

didalam belajar. Lebih lanjut dinyatakan, aktivitas itu perlu dilaksanakan melalui suatu cara yang disebut *discovery*. *Discovery* yang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya, diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip. Diharapkan melalui metode *discovery learning* siswa dapat lebih terlibat aktif dalam pembelajaran karena mereka menemukan sendiri suatu konsep tapi tetap berdasarkan bimbingan dari guru atau disebut juga penemuan terbimbing.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode *discovery learning* terhadap kemampuan siswa mengidentifikasi bangun datar simetris dengan judul “meningkatkan kemampuan mengidentifikasi bangun datar simetris melalui metode *discovery learning* pada siswa kelas IV SDN 14 Paguyaman Kabupaten Boalemo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengumpulan data yaitu melalui observasi langsung di lokasi penelitian dan wawancara dengan guru mata pelajaran bersangkutan, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah pada materi bangun datar simetris di kelas IV SDN 14 Paguyaman Kabupate Boalemo diantaranya yaitu:

1. Ketidakmampuan siswa mengidentifikasi bangun datar simteris dan tidak simetris
2. Siswa tidak aktif terlibat dalam pembelajaran sebab selama proses pembelajaran hanya berfokus pada guru

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka peneliti dapat menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “apakah kemampuan mengidentifikasi bangun datar simetris pada siswa kelas IV SDN 14 Paguyaman Kabupaten Boalemo melalui metode *discovery learning* dapat meningkat?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Adapun cara pemecahan masalah yang telah disebutkan di atas, peneliti memilih metode *discovery learning*. Adapun langkah-langkah pemecahan masalah pada penelitian ini melalui metode *discovery learning* adalah sebagai berikut:

1. Persiapan yakni menyiapkan siswa untuk belajar, menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sebagai media dalam menentukan simetri lipat bangun datar.
2. Menjelaskan materi simetri lipat bangun datar
3. Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran metode *discovery learning*
4. Membagi siswa dalam kelompok

5. Membagikan media pembelajaran berupa chart bangun datar
6. Melakukan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung
7. Mengadakan evaluasi

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini yaitu “meningkatkan kemampuan mengidentifikasi bangun datar simetris melalui metode *discovery learning* pada siswa kelas IV SDN 14 Paguyaman Kabupaten Boalemo.”

1.6 Manfaat Penelitian

1) Bagi Siswa

Manfaat penelitian tindakan kelas ini bagi siswa adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa mengidentifikasi bangun datar simetris.

2) Bagi Guru

Bagi guru, sebagai data acuan bagi guru mata pelajaran mengenai kemampuan siswa dalam mengidentifikasi bangun datar simetris dan sebagai referensi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang dibelajarkan.

3) Bagi Sekolah

Dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam suatu materi pelajaran maka dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas lulusan.

4) Bagi Peneliti

Sebagai bahan pembelajaran bagi peneliti dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran saat praktik di lapangan.