

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

*“All children are born genius and we spend the first six years of their live degeniusing them.”* (Gunawan, 2007: 1). Presuposisi dalam mendefinisikan kecerdasan adalah setiap orang dilahirkan jenius dengan suatu kombinasi kecerdasan yang beragam. Kecerdasan merupakan suatu fenomena yang unik, yang menjadikan seseorang menemukan banyak cara untuk melihat dan mengerti dunia di sekelilingnya sehingga ia mendapatkan cara untuk mengungkapkan pengertian yang ia peroleh.

Potensi yang dimiliki seseorang berbanding lurus dengan konsep diri (Gunawan, 2007:17). Proses pembentukan konsep diri pada anak penting dilakukan dan selayaknya dimulai sejak dini, di mana dasar-dasar tersebut sudah diperolehnya yakni secara alamiah sebelum anak sekolah. Pengembangan dan pembentukan sikap yang baik dapat dibangun melalui sekolah yang dimulai dari Sekolah Dasar (SD).

Piaget mengkategorikan masa SD adalah masa anak berusia 7-14 tahun yang merupakan masa anak belajar. Setiap anak memiliki gaya belajar sendiri dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan mengerti suatu informasi. Hasil riset menunjukkan bahwa murid yang belajar dengan menggunakan gaya belajar mereka yang dominan saat mengerjakan tes akan mencapai nilai

yang jauh lebih tinggi dibandingkan bila mereka belajar dengan cara yang tidak sejalan dengan gaya belajar mereka (Gunawan, 2007: 139).

Karakteristik yang kuat pada anak SD adalah senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan, lebih – lebih untuk kelas rendah. Guru seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

Matematika merupakan mata pelajaran yang banyak memuat masalah imajinatif. Implikasi dari belajar matematika adalah terbentuknya kreativitas berpikir.

*Mathematics as a subject has an image problem. Mathematics is a creative discipline. It can stimulate moments of pleasure and wonder when a pupil solves a problem for the first time, discovers a more elegant solution to that problem, or suddenly sees the hidden connection (Briggs, 2008: 23).*

Menurut Johnson dan Myklebust dalam Windarti (2009) matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.

Anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit membuat tugas guru matematika semakin berat dalam memilih metode belajar matematika (Herlina, 2006). Bermain sambil belajar adalah salah satu pilihan yang cocok diterapkan pada sistem pembelajaran di SD. Aktivitas belajar diharapkan membentuk pengalaman yang terjadi dari interaksi yang interaktif

antara subyek dengan lingkungan yang diperoleh anak bukan hanya melalui proses mendengar atau memandang, tapi praktek.

Guru hendaknya dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya. Bagi anak SD, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa. Dengan demikian peranan penggunaan metode pembelajaran sangat mempengaruhi proses input pemahaman yang dapat ditangkap anak. Guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Kurniawan, 2007).

Formula pembelajaran SD Lazuardi Kamila menerapkan gaya baru dengan mengemas gaya belajar setengah bermain. Program *outing class* yang terekam dalam kegiatan *Catalys Day* diadakan dengan tujuan untuk memberikan tanggapan positif bagi perkembangan pola pikir peserta didik (Bramhartyo, 2010).

*Catalys Day* merupakan realisasi dari salah satu muatan penerapan kurikulum SD Lazuardi Kamila yaitu *Catalysis*. Bahwasanya penerapan kurikulum yang baik adalah dengan keseimbangan dua muatan, *Catalysis* dan *Challenge* (SD Lazuardi Kamila dalam *Make syllabus*).

Adanya muatan *Catalysis* menghantarkan siswa untuk mencapai tahap kebiasaan pembelajaran dan bukan hanya menghantarkan pada jatah pemberian pengetahuan yang pada umumnya diterapkan pada muatan *Challenge*. Dengan

demikian, peran *Catalys Day* menyentuh pada pencapaian apa yang diketahui dan apa yang siswa bisa (Latif Zaed, Abdul).

*Catalys Day* mensyaratkan bahwa proses pembelajaran diselenggarakan secara kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa agar siswa lebih mudah menangkap dan juga terlatih untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya dengan kebutuhan konkretnya (SD Lazuardi Kamila dalam Buku Informasi Sekolah).

Melalui *Catalys Day*, pendidik dapat secara langsung menerapkan materi belajar pada peserta didik sehingga mereka memahami tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pendidik telah mengembangkan pembelajaran sesuai dengan karakteristik kegiatan pembelajaran dalam KTSP.

Pengadaan *Catalys Day* dirasa mampu memberikan penyegaran pada peserta didik yang jenuh dengan pembelajaran di dalam kelas. Dalam hal ini *Catalys Day* tepat diterapkan pada pembelajaran anak SD yang kental dengan suasana bermain.

Dilatarbelakangi dari hal tersebut penulis bermaksud mengangkat masalah *Catalys Day* sebagai proses visualisasi konsep pembelajaran matematika siswa sekolah dasar untuk diangkat ke permukaan.

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus permasalahan penelitian ini yaitu “Bagaimana *Catalys Day* berperan sebagai proses visualisasi konsep dalam pembelajaran matematika

siswa SD Lazuardi Kamila?”. Fokus permasalahan penelitian ini kemudian dirinci dalam tiga pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana gaya belajar matematika siswa SD Lazuardi Kamila dengan perantara *Catalys Day*?
2. Bagaimana kebiasaan siswa SD Lazuardi Kamila dalam pembelajaran matematika dengan perantara *Catalys Day*?
3. Apakah yang menjadi faktor-faktor pendukung dan kendala dalam belajar matematika siswa SD Lazuardi Kamila dengan perantara *Catalys Day*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memaknai dan memahami adanya program *Catalys Day* sebagai proses visualisasi konsep dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar, sehingga secara tidak langsung penelitian ini dirasakan mampu memberi masukan data (*input*) kepada institusi bersangkutan untuk evaluasi pengadaan sistem pembelajaran di setiap satuan pendidikan.

Secara khusus dan lebih rinci, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengkaji, dan menggambarkan:

1. Gaya belajar matematika siswa SD Lazuardi Kamila dengan perantara *Catalys Day*.
2. Kebiasaan siswa SD Lazuardi Kamila dalam pembelajaran matematika dengan perantara *Catalys Day*.

3. Faktor-faktor pendukung dan kendala dalam belajar matematika siswa SD Lazuardi Kamila dengan perantara *Catalys Day*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Sebagai prinsip-prinsip yang dapat memberikan manfaat dan kontribusi teoritis, metodologis, dan empiris bagi kepentingan akademis.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Memberikan masukan kepada guru pada umumnya dan guru matematika pada khususnya tentang pentingnya mengetahui karakteristik anak didiknya dalam kaitannya dengan adanya *Catalys Day* sebagai proses visualisasi konsep dalam pembelajaran matematika siswa SD Lazuardi Kamila.

- b. Bagi Sekolah

Memberikan informasi dan pertimbangan yang baik dan berguna bagi sekolah dalam rangka peningkatan mutu pendidikan khususnya matematika.

- c. Bagi Perpustakaan

Menambah perbendaharaan referensi di Perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Surakarta dan SD Lazuardi Kamila.

## E. Daftar Istilah

### 1. *Catalys Day*

*Catalys Day* merupakan induk kurikulum yang digunakan SD Lazuardi Kamila dalam mengemas sistem pembelajaran bagi peserta didiknya. *Catalys Day* terekam sebagai rangkaian kegiatan *outing class* yang diadakan sekali dalam seminggu.

Berbagai acara dapat saja disajikan dalam kegiatan *Catalys Day*, tergantung keinginan peserta didik. Sebagai contoh ketika peserta didik meminta diadakan kegiatan memasak, maka sekolah akan merespon dengan pengadaan kegiatan memasak. Bentuk kegiatan lainnya adalah diadakannya eksperimen sains, pemutaran film, *out bound*, bersih lingkungan dan lain-lain. Intisari dari kegiatan ini adalah memberikan respon positif bagi perkembangan pola pikir peserta didik dengan memfasilitasi belajar anak dengan cara belajar mereka.

### 2. Proses Visualisasi Konsep

Anak pada usia SD (7 – 12 tahun) dalam tahap operasional konkret, artinya untuk menanamkan konsep pada anak perlu menggunakan objek kejadian konkret untuk kemudian dihubungkan dengan model atau ide abstrak. Dengan demikian, untuk mempelajari konsep abstrak dalam matematika, anak memerlukan obyek atau kejadian konkret atau alat bantu pembelajaran (alat peraga) yang dapat berfungsi sebagai perantara atau proses visualisasi konsep.

Dalam hal ini *Catalys Day* akan dipandang sebagai perantara atau proses visualisasi konsep dalam pembelajaran matematika siswa SD Lazuardi Kamila.

### 3. Matematika

Matematika merupakan ilmu hitung dengan obyek kajian yang luas. Pada umumnya orang awam hanya akrab dengan satu cabang matematika elementer yang disebut aritmatika atau ilmu hitung yang secara informal dapat didefinisikan sebagai ilmu tentang berbagai bilangan yang bisa langsung diperoleh dari bilangan-bilangan bulat 0, 1, -1, 2, -2, ..., dst, melalui beberapa operasi dasar (tambah, kurang, kali dan bagi).

Matematika memiliki hubungan dengan lingkungan. Dalam hal ini, pebelajar harus secara aktif mengkonstruksikan ilmu pengetahuan dalam segala kegiatannya di lingkungan.