

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sudah berdampak pada kehidupan terutama dalam hal pendidikan. Ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dikembangkan melalui peningkatan mutu pendidikan, semakin meningkat mutu pendidikan maka ilmu pengetahuan dapat semakin dikembangkan dengan baik (Sundayana, 2016:2). Hal yang paling menentukan untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik dan terencana, kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang masuk akal yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu bidang studi di sekolah dasar yang banyak ditakuti oleh siswa karena pembelajarannya sulit dipahami dengan baik oleh siswa. Marti mengemukakan bahwa meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari (Sundayana, 2016:2). Pemecahan masalah tersebut meliputi penggunaan informasi, penggunaan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, penggunaan pengetahuan tentang menghitung dan yang terpenting adalah kemampuan melihat serta menggunakan hubungan-hubungan yang ada. Oleh karena itu,

matematika penting untuk dipelajari oleh siswa supaya dapat memecahkan masalah sehari-hari dalam kehidupannya.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan, dengan demikian matematika adalah salah satu mata pelajaran penting dalam sebuah lembaga pendidikan terutama di sekolah dasar. Akan tetapi, sampai saat ini masih banyak siswa yang kurang antusias dan merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan dan menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Untuk memberi kesan matematika tidak sulit bagi siswa, guru harus dapat melakukan pendekatan psikologis pada anak yang menumbuhkan keberanian anak belajar matematika dengan menghilangkan rasa takut serta membuat anak merasa telah siap (Pitadjeng, 2015:75). Jika anak sudah merasa siap berarti sudah mempunyai landasan yang kuat, sehingga jika diberi tambahan materi matematika selanjutnya, dapat dimengerti dengan mudah. Dengan dibantu menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang tepat, maka akan lebih mudah menolong anak dalam memahami materi yang dipelajari.

Teori Piaget menyatakan bahwa siswa sekolah dasar umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun berada dalam fase operasional konkret yaitu kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret berupa alat bantu seperti media dan alat peraga yang dapat

memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa (Heruman. 2007:1). Sejalan dengan teori tersebut, matematika akan mudah dipelajari oleh siswa apabila dalam proses pembelajaran guru memanfaatkan media pembelajaran yang konkret yang dapat dilihat oleh alat indera siswa sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan sejumlah informasi yang berkaitan dengan pelajaran matematika.

Kualitas proses dan hasil pembelajaran bagi siswa disetiap jenjang dan tingkat pendidikan perlu ditingkatkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang pendidikan. Peran guru sangat menentukan pada saat proses pembelajaran karena terlibat langsung dalam membina dan mengajar para siswa di sekolah melalui proses pembelajaran. Salah satu upaya peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka akan sangat membantu peningkatan proses hasil pembelajaran sehingga sumber daya manusia akan berkualitas.

Media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika sebagai sarana yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Untuk pembelajaran matematika sangat diperlukan media belajar konkret yang dimanipulasi anak untuk dapat memahami suatu konsep matematika (Sundayana, 2016:4).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada hari senin tanggal 30 Oktober 2017, salah satu kesulitan yang dialami oleh siswa di MI MAARIF NU 01 Kranggan berada pada mata pelajaran matematika materi bangun datar sederhana kelas 2. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa tersebut dipengaruhi oleh faktor cara mengajar guru. Guru mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Keterampilan guru dalam mengajar berpengaruh dalam menentukan kelangsungan proses belajar. Guru harus pandai membawa siswanya kepada tujuan yang akan dicapai.

Dilihat dari hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas 2 MI MAARIF NU 01 Kranggan memiliki rata-rata nilai yang rendah. Dari 33 siswa yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 21 anak laki-laki, hanya 35% siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Siswa mengalami kesulitan memahami apa yang dijelaskan oleh guru karena metode yang dilakukan berupa metode ceramah dan tanya jawab hanya dengan bantuan media berupa LKS. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa berperan aktif dan tidak hanya didominasi oleh guru saja, yang pada akhirnya menyebabkan siswa kurang berkembang dalam kemampuan berpikirnya.

Siswa kurang tertarik mempelajari matematika karena pembelajarannya yang cenderung bosan dan tidak merangsang motivasi belajar siswa. Metode yang diajarkan guru kepada siswa kelas 2 di MI MAARIF NU 01 Kranggan disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik dan antusias setiap pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran penting digunakan dalam pembelajaran matematika agar siswa dapat melihat secara langsung dengan panca indera mereka bagaimana cara menyelesaikan soal-soal matematika dengan mudah. Dengan menggunakan media yang disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa, maka dapat membantu merangsang motivasi siswa dan keantusiasan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Salah satu hal yang menyenangkan bagi anak-anak adalah permainan, karena dunia anak tidak dapat lepas dari permainan. Bagi anak, bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan. Permainan interaktif merupakan permainan yang dilakukan didalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan menjadi lebih aktif dan senang dalam belajar. Apabila guru dapat melakukan permainan dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan yang baik, maka siswa akan senang belajar matematika sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan mendapatkan hasil belajar yang optimal. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, maka seorang guru dapat menggunakan prinsip belajar sambil bermain, karena kegiatan tersebut dapat menimbulkan suasana menyenangkan bagi siswa dalam belajar, sehingga pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya fantasi anak akan berkembang.

Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan puzzle. Puzzle dapat dipilih sebagai material fisik yang tepat dalam membantu siswa untuk mengajarkan materi bangun datar. Hal tersebut seperti dinyatakan Alfian (2017) bahwa penggunaan puzzle dikelas matematika dapat membuat siswa terlibat dalam aktifitas dan mengaktifkan pengetahuan awal. Permainan puzzle berkaitan kuat dengan kecakapan matematika dan sangat efektif digunakan untuk mengenalkan dan memperkuat kemampuan matematika. Permainan puzzle merupakan bentuk permainan yang dapat merangsang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam karena siswa akan terus mencoba hingga berhasil. Penggunaan puzzle dalam pembelajaran matematika dapat memberikan kebermaknaan belajar bagi siswa yang akan mempermudah pemahaman materi oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Permainan puzzle ini akan dikembangkan dan dikemas menjadi bentuk sebuah buku yang berisi puzzle bangun datar yang digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi bangun datar sederhana.

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran buku puzzle geometri untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan permainan puzzle menjadi sebuah media yang digemari siswa untuk membantu siswa mempermudah menerima materi pembelajaran tentang bangun datar. Media yang akan dikembangkan bernama media BUPATI atau singkatan dari Buku Puzzle Geometri.

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti perlu untuk mengadakan penelitian yang berjudul : “Pengembangan media BUPATI pokok bahasan bangun datar untuk siswa kelas 2 Sekolah Dasar”.

### **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, agar permasalahan menjadi lebih terarah diperlukan pembatasan masalah sehingga penelitian akan lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan puzzle yang dikemas menjadi sebuah buku yang akan dikembangkan menjadi media BUPATI.
2. Materi yang diteliti hanya lingkup bentuk bangun datar sederhana.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media BUPATI dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan bangun datar di kelas 2 Sekolah Dasar?
2. Apakah kemampuan siswa dengan menggunakan media BUPATI lebih baik dibandingkan kemampuan siswa tidak dengan menggunakan media BUPATI pada materi bangun datar kelas 2?

### **D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan Penelitian
  - a. Mengetahui pengembangan media BUPATI pada pokok bahasan bangun datar.

- b. Mengetahui peningkatan kemampuan siswa dengan media BUPATI pokok bahasan bangun datar untuk siswa Kelas 2 Sekolah Dasar.

## 2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, antara lain:

### a. Manfaat Teoritis

- 1) Dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.
- 2) Dapat menjadi solusi dalam permasalahan ilmu pengetahuan.
- 3) Dapat mengembangkan kreativitas media pembelajaran.

### b. Manfaat Praktis

- 1) Manfaat yang diperoleh siswa
  - a) Pengembangan media BUPATI dapat memotivasi untuk lebih giat belajar dan lebih mudah membantu siswa memahami konsep dasar matematika dalam materi bangun datar.
  - b) Memberikan variasi kegiatan pembelajaran kepada siswa sehingga dapat memahami pembelajaran secara mudah pada materi bangun datar.
- 2) Manfaat yang diperoleh guru
  - a) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pencapaian hasil belajar dengan mengembangkan media pembelajaran.
  - b) Guru lebih dapat berinovasi dan berkeaktivitas dalam pembelajaran.



### 3) Manfaat bagi sekolah

- a) Dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar peserta didik dan kinerja guru yang dapat meningkatkan mutu pendidikan.

## **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini bertujuan agar tergambar dengan jelas hubungan antara bagian demi bagian dalam penelitian ini. Secara garis besar penulisan skripsi dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Berikut akan dijabarkan sistematika penulisan penelitian:

### 1. Bagian awal

Bagian ini terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, motto, persembahan, abstrak, abstrack, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

### 2. Bagian inti

Bagian inti dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### a) Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b) Bab II Landasan Teori dan Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi tentang deskripsi kajian teoritis, kajian penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian.

c) Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang tempat dan waktu penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, model pengembangan, uji validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data.

d) Bab IV

Pada bab ini menguraikan tentang penyajian data dan analisis data.

e) Bab V

Pada bab ini menguraikan tentang simpulan dan saran.

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir dari skripsi ini menguraikan tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran.