

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan suatu pembelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik secara bertahap dan berkelanjutan, dilakukan secara bertahap artinya Matematika berurutan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik dan berkelanjutan berdasarkan pada pengalaman yang lalu. Dengan Matematika peserta didik dapat memperoleh bekal dalam menghadapi tantangan era global agar kelak peserta didik mendapatkan suatu pekerjaan yang layak , karena Matematika merupakan ilmu dasar dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Marti (dalam Sundayana, 2014: 2) mengemukakan bahwa “meskipun Matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari”.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, itulah mengapa Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dan penting untuk dipelajari oleh peserta didik. Namun, pada kenyataannya banyak peserta didik yang mengalami kesulitan pada pembelajaran Matematika dengan banyak faktor penyebab, salah satunya yaitu kesan peserta didik yang menganggap Matematika itu sulit dan suatu momok yang menakutkan, itulah penyebab peserta didik semakin kesulitan dalam pembelajaran

Matematika, karena kesan merupakan faktor yang mempunyai peranan besar bagi manusia dalam menyikapi suatu permasalahan. Peserta didik menganggap Matematika itu sulit pasti karena adanya faktor yang menyebabkan Matematika itu sulit bagi peserta didik itu sendiri, salah satu faktornya yaitu obyek Matematika yang bersifat abstrak, sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan.

Bangun datar termasuk dalam cakupan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, pada kelas I lebih difokuskan untuk pengenalan bangun datar, dari mengenalkan nama dan bentuk dari setiap bangun datar. Bangun datar merupakan salah satu materi pelajaran yang harus dipelajari anak, karena bangun datar merupakan salah satu ilmu yang mendasar yang banyak dijumpai anak dalam lingkungan yang berhubungan dengan pengenalan bentuk dan pengukuran (Elfawati, 2012: 201).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 21 Januari 2019, peneliti menemukan permasalahan yaitu peserta didik belum mampu mengenal dan memahami konsep bangun datar, peserta didik kesulitan dalam membedakan bangun datar satu dengan bangun datar lainnya, serta masih keliru dalam menyebutkan nama bangun datar. Pada tanggal 25 Januari 2019 peneliti melakukan *pretest* di kelas I A SD IT Ahmad Dahlah. Jumlah peserta didik yang mengikuti *pretest* berjumlah 24 yang terdiri dari 13 laki-laki dan 11 perempuan. Dari 24 siswa, hanya 5 orang peserta didik yang berhasil menjawab benar atau setara dengan 20,83% peserta didik yang mencapai KBM (Ketuntasan Belajar Minimal). Sedangkan 19 peserta didik atau 79,17% belum mencapai KBM yang

ditentukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya pemahaman peserta didik pada materi bangun datar.

Pada tanggal 26 Januari 2019 peneliti melakukan wawancara pada guru dan peserta didik kelas I A SD IT Ahmad Dahlan. Guru tersebut mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi hanya dengan metode ceramah dan media pembelajaran hanya berupa buku guru dan buku siswa tanpa menggunakan media nyata atau konkret yang berhubungan dengan pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik, kebanyakan dari peserta didik mengatakan bahwa Matematika itu pelajaran yang sulit, peserta didik bosan dan kesulitan dalam menerima serta memahami materi yang disampaikan, permasalahan tersebut disebabkan oleh objek kajian yang abstrak, guru hanya memberi materi lalu penugasan, dan tidak adanya variasi guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan anak usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Maka, untuk menarik perhatian dan mempermudah peserta didik dalam mempelajari Matematika digunakanlah media pembelajaran.

Media saat ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar, oleh karena itu media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Matematika. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengenalkan bangun datar yaitu menggunakan media *puzzle*. Menurut Nanik (dalam Elfawati, 2012: 201) menyebutkan "*Puzzle* termasuk salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan

kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan dan memahami konsep seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, dan jumlah”.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk meningkatkan pemahaman konsep pengenalan bangun datar dikelas I Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimanakah penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk meningkatkan pemahaman konsep pengenalan bangun datar dikelas I A SD IT Ahmad Dahlan?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman konsep pengenalan bangun datar pada pembelajaran matematika dikelas I A SD IT Ahmad Dahlan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan inovasi baru bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai ketika proses belajar mengajar dikelas sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

b. Bagi Peserta didik

1. Peserta didik termotivasi sehingga senang belajar matematika.
2. Meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi bangun datar dengan menjadikan media *puzzle* sebagai wahana dalam mendukung proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1. Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merealisasikan tujuan pembelajaran bagi peserta didik
2. Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Teoretis

- a. Memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.
- b. Memberikan informasi mengenai media *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi bangun datar di sekolah dasar.
- c. Sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya dengan variabel lain yang lebih relevan.

1.5 Definisi Operasional

- a. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari peserta didik dan merupakan ilmu dasar pengetahuan lainnya.
- b. Media *puzzle* adalah media berbentuk dua dimensi yang bermanfaat bagi perkembangan motorik peserta didik.
- c. Bangun datar adalah bangun yang berbentuk dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar.