BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan matematika sering kali dianggap pelajaran yang sangat sulit dibanding dengan mata pelajaran yang lainnya. Pelajaran matematika merupakan ilmu yang mempelajari mengenai besaran, bangun suatu ruang, serta perubahan-perubahan yang ada dalam suatu bilangan. Dengan demikian, pelajaran tersebut harusnya didukung oleh media konkret. Media tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan memori jangka pendek ke jangka panjang. Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai kelas IV. Sehingga pembelajaran matematika dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak merasa bosan. Matematika harus menjadi pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan. Khususnya pada mata pelajaran matematika, guru berkeinginan jawaban peserta didik sesuai dengan jawaban guru, meskipun banyak cara yang digunakan dalam menyelesaikan masalah pada soal matematika (Choiroh, 2018).

Proses pembelajaran matematika yang telah berlangsung, banyak ditemui lebih banyak menggunakan metode ceramah. Kurang didukung penggunaan media (Sadiman, 2014:13) atau sumber belajar yang melibatkan siswa, maka teori yang disampaikan oleh guru akan sulit untuk dipahami dan terlebih jika materi tersebut sudah lama tidak dipelajari akan hilang dan tidak akan diingat oleh siswa. salah satu solusi adalah menggunakan media yang melibatkan siswa secara langsung, peserta didik akan mempunyai pengalaman

belajar yang akan diingat seterusnya dan materi akan mudah dipahami dan akan selalu diingat.

Pada proses mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar, siswa diharapkan mampu dalam memahami dengan saksama macam-macam bangun datar kemudian menghafal sifat-sifat yang dimiliki bangun datar tersebut sehingga ketika menghadapi soal tentang mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar tidak akan mengalami kesulitan. Sebelum mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar yang harus dimengerti oleh siswa yaitu mengetahui bentuk-bentuk bangun datar sederhana. Tanpa memahami bentuk bangun datar, maka siswa akan merasa kesulitan dalam mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar (Arsyad, 2011:6).

Tangram merupakan media yang sesuai untuk materi bangun datar. Tangram adalah permainan edukatif yang bisa dibuat dengan cara sederhana. Permainan ini yaitu permainan yang dipotong menjadi 7 bangun, diantaranya 2 berbetuk segitiga besar, 1 berbentuk persegi, 1 berbentuk jajar genjang, 1 berbentuk segitiga sedang, dan 2 berbentuk segitig kecil. Tangram merupakan permainan puzzle yang bisa dibentuk menjadi beberapa bangun datar (Sudjana, 2011:34).

Salah satu tujuan penggunaan media Tangram yaitu untuk mengenalkan bentuk-bentuk bangun datar sederhana dan melatih imajinasi siswa dalam merangkainya. Aturan bermain yaitu menghubungkan antara sisi satu dengan yang lain dan tiap bangun tidak boleh ada yang timpang tinding dalam merangkainya. Dalam menyusun Tangram tersebut tidak dibutuhkan keahlian khusus namun hanya kesabaran dan ketelitian dalam merangkai. Setiap siswa mempunyai imajinasi yang berbeda, kemungkinan bentuk yang dibuat siswa satu dengan siswa yang lainnya akan berbeda pula. Penggunaan media Tangram bisa menumbuhkan motivasi dan ketertarikan siswa pada pelajaran matematika.

Proses pembelajaran yang baik yaitu proses pembelajaran yang bisa menyesuaikan dengan karateristik siswa, serta dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Berpikir kreatif sangat jarang diterapkan dalam pembelajaran matematika. Guru sering menyuruh peserta didik hafalan saja tanpa memperhatikan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Dalam

proses pembelajaran matematika, guru lebih sering menggunakan hasil belajar sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sesuai dengan kegiatan yang terjadi di SD Negeri Wonokusumo, guru lebih memperhatikan hasil yang di raih oleh siswa.

Dari uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan eksperimen dalam mata pelajaran matematika dengan penggunaan media, sehingga untuk jenjang pendidikan selanjutnya siswa dapat memperoleh hasil yang maksimal. Untuk itu peneliti ingin melakukan penelitian yang fokus pada Pendekatan Media Tangram akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Karena itu peneliti mengambil judul "**Pengaruh Media Tangram Dari Kardus Bekas Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Kelas IV SDN Wonokusumo Mojosari".**

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian sangat dibutuhkan untuk membatasi masalah yang akan diteliti:

1. Memberikan konsep dasar media Tangram dari Kardus Bekas pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar yang dilakukan di Kelas IV SDN Wonokusumo Mojosari.
2. Tidak dapat dilaksanakan berhubungan dengan kreativitas yang dilakukan di Kelas IV SDN Wonokusumo

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertera sebelumnya, maka rumusan masalahnya yaitu :

1. Adakah pengaruh media Tangram Dari Kardus Bekas terhadap hasil belajar siswa pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar kelas IV di SD Negeri Wonokusumo?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam mempersiapkan media Tangram sesuai materi yang akan dipelajari pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar kelas IV di SD Negeri Wonokusumo?

D. Tujuan Penelitian

Berpijak dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu :

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media Tangram dari Kardus Bekas terhadap hasil belajar siswa pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar kelas IV di SD Negeri Wonokusumo.
2. Untuk menjelaskan tentang aktivitas siswa dalam penggunaan media Tangram dari Kardus Bekas terhadap hasil belajar siswa pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar kelas IV di SD Negeri Wonokusumo.

E. Manfaat Penelitian

a. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai informasi bagi pihak sekolah, serta berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam sekolah melalui media Tangram dan menyelesaikan soal-soal dengan kreatif dan mendapat hasil yang baik.

b. Bagi Guru

Memberi manfaat bagi guru untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal mengidentifikasi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan dengan cara berpikir yang kreatif.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah dan memperkuat kepercayaan bahwa penerapan media Tangram mampu meningkatkan tanggung jawab, keaktifan, dan kerjasama siswa dalam pembelajaran Matematika materi sifat-sifat bangun datar sehingga dapat meningkatkat hasil belajar.