

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Geometri merupakan cabang matematika yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, baik pada jenjang pendidikan sekolah dasar hingga di perguruan tinggi. Geometri merupakan bagian matematika yang sangat dekat dengan semua siswa karena hampir semua objek visual yang ada di sekitar siswa merupakan objek geometri. Usiskin (1982) memberikan alasan mengapa geometri perlu diajarkan yaitu pertama, geometri satu – satunya bidang matematika yang dapat mengaitkan matematika dengan bentuk fisik dunia nyata. Kedua, geometri satu – satunya yang dapat memungkinkan ide – ide matematika yang dapat divisualisasikan, dan yang ketiga, geometri dapat memberikan contoh yang tidak tunggal tentang system matematika. konsep – konsep geometri banyak dilakukan dalam berbagai bidang pekerjaan, seperti dalam pekerjaan konstruksi bangunan, furniture, bahkan juga dalam bidang seni. Namun prestasi siswa Indonesia dalam bidang geometri mulaidari SD sampai dengan perguruan tinggi masih rendah. Hasil penelitian Sarjiman (2001) tentang penguasaan matematika SD dari mahasiswa PGSD Prajabatan, menunjukan bahwa geometri termasuk materi yang sulit untuk dikuasai.

Untuk mempermudah mencapaikan KKM siswa, siswa memerlukan ketertarikan terhadap mata pelajaran tersebut. Penguasaan materi

matematika tentu saja erat kaitannya dengan bagaimana daya upaya komponen saling berpengaruh dalam pendidikan untuk memahami matematika, maka peningkatan mutu pengajaran matematika harus selalu diupayakan, sehingga mampu mengatasi permasalahan pendidikan seiring dengan jamannya. Akan tetapi yang terjadi, anak – anak malah takut belajar matematika karena menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Selain itu, guru masih menggunakan metode dan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Guru masih mendominasi dalam proses kegiatan pembelajaran yang membuat siswa pasif, cepat bosan dan malas untuk berpikir serta membuat siswa tidak benar-benar mengerti isi materi. Karena, belajar yang hanya berdasarkan ingatan tidak akan benar – benar terpahami oleh siswa. Bagi siswa untuk benar-benar mengerti dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan, mereka harus bekerja untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu bagi dirinya sendiri, dan selalu bergulat dengan ide-ide, mengaktifkan pengetahuan awal siswa dan mengkonstruksinya dengan informasi-informasi yang baru. Anak harus dibiasakan untuk membangun sendiri pengetahuan yang telah ia miliki dan mengkonstruksi pengetahuan yang ia peroleh dari guru agar mencapai tujuan pemahaman anak yang maksimal. Sebagai pendukung terciptanya ide – ide dari siswa untuk membangun sendiri pengetahuan yang telah dimilikinya

maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan keadaan lingkungan sekitarnya.

Di sisi lain guru juga kurang menginovasikan beberapa perangkat pembelajaran yang cocok untuk belajar matematika, anak menjadi cenderung memilih menghafalkan rumus matematika daripada memahami rumus matematika tersebut. Cara-cara menghafal semakin intensif dilakukan anak menjelang ujian. Anak belajar mengingat atau mencamkan materi, rumus-rumus, definisi, unsur-unsur, dan sebagainya. Namun ketika waktu ujian berlangsung, anak seperti menghadapi kertas buram. Anak tidak mampu mengoperasikan rumus-rumus yang dihafalnya untuk menjawab pertanyaan.

Dalam penyampaian pembelajaran, guru harus lebih memanfaatkan semua komponen yang mendukung proses kelancaran Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), seperti media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan¹. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Kemudian media pembelajaran tersebut dikembangkan agar dapat membuat siswa aktif dengan mengkonstruksikan pengetahuan yang siswa miliki sebelumnya dengan pengetahuan yang baru

¹Sadiman, Arief S dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Raja Grafindo. Jakarta : 2006)

saja siswa dapat. Mengolah informasi baru, dan mengasimilasikannya menjadi sebuah pengetahuan yang utuh.

Sesuai dengan permasalahan yang diperoleh peneliti dari hasil pengamatan, maka peneliti mencoba mengangkat persoalan yang memang dialami dalam kegiatan pembelajaran Matematika pada materi bangun datar dengan penggunaan media pembelajaran tangram. Permasalahan ini akan coba dipecahkan melalui penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Tangram terhadap pemahaman konsep bangun datar siswa SD kelas II di kelurahan Pamulang Barat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Siswa memiliki pemahaman matematika materi bangun datar yang sangat rendah.
2. Guru kurang mengembangkan perangkat pembelajaran matematika.
3. Guru menyajikan media pembelajaran yang kurang kreatif dan menarik.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan Masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien dan terarah. Adapun hal-hal yang membatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti hanya meneliti siswa kelas II SD di Kelurahan Pamulang Barat dengan sampel SD Negeri Pamulang II, Semester II Tahun pelajaran 2019/2020 pada materi Bangun Datar.
2. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan tangram terhadap pemahaman konsep bangun datar siswa

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Apakah penggunaan media pembelajaran tangram dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada materi bangun datar pada siswa kelas II SD di kelurahan Pamulang?”

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini hendaklah bermanfaat baik secara teoritis ataupun praktis, adapun manfaat penelitian ini ialah :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menjadikan tangram sebagai suatu media pembelajaran di dalam pembelajaran materi bangun datar

2. Manfaat Praktis

Beberapa manfaat praktis penelitian ini berdasarkan golongan para pembaca :

a. Guru

Diharapkan penelitian ini dapat membantu para guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Penelitian ini semoga dapat menjadi inspirasi bagi para guru untuk mengkreasikan proses pembelajaran di dalam kelas agar menyenangkan bagi para siswa melalui media pembelajaran yang menarik.

3. Peneliti

Penelitian ini merupakan persyaratan penyelesaian studi peneliti, semoga penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti dan dapat mengantarkan peneliti pada penyelesaian studi dengan lancar dan baik.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi peneliti selanjutnya dalam menyelesaikan studi dengan baik.

