

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dan dibutuhkan setiap manusia. Oleh karena itu pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang lebih baik lagi untuk meningkatkan sumber daya manusia. Dalam hal ini maka pendidikan di negara ini perlu ditingkatkan, salah satunya melalui pendidikan formal atau sekolah.

Matematika adalah salah satu bagian terpenting dalam pendidikan. Ilmu matematika sendiri merupakan ilmu pengetahuan dasar yang diperlukan oleh semua peserta didik untuk menunjang prestasi belajarnya. Selain itu matematika juga diperlukan oleh semua orang dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat pentingnya belajar matematika saat ini diharapkan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga menengah bahkan pada tingkat perguruan tinggi untuk menguasai ilmu matematika. Namun dari hasil wawancara dengan peserta didik MI Assaadah, sebagian besar peserta didik mengungkapkan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, karena matematika merupakan ilmu yang abstrak. Tidak heran jika banyak peserta didik tidak menyukai pelajaran matematika. Hal ini mengakibatkan rendahnya prestasi belajar peserta didik di sekolah.

Prestasi belajar peserta didik di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari peserta didik dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar dari peserta didik yang kurang efektif, bahkan tidak termotivasinya peserta didik sendiri dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik inilah yang mengakibatkan peserta didik kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, peran guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana belajar yang kondusif.

Penguasaan materi pelajaran apapun (bukan hanya pelajaran matematika) membutuhkan ketekunan dan tingkat penguasaan materi salah satunya ditentukan oleh ketekunan peserta didik itu sendiri. Namun waktu yang dibutuhkan oleh tiap-tiap peserta didik untuk dapat menguasai suatu materi itu tidak sama. Asalkan peserta didik tersebut memiliki minat dan waktu yang cukup untuk mempelajari materi tersebut, maka peserta didik akan mampu menguasainya.

Untuk menunjang proses pembelajaran, selain bahan ajar, media juga mempunyai peran penting dalam suatu proses pembelajaran. Arsyad (2009: 3) mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media ini berisikan pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2009: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Salah satu kelebihan kemampuan media menurut Gerlach dan Ely (dalam Daryanto, 2011: 7) adalah media memiliki kemampuan *manipulatif*, artinya media tersebut dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

Media manipulatif dalam pembelajaran adalah media atau alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan konsep dan prosedur matematika. Media ini merupakan bagian langsung dari mata pembelajaran matematika dan dimanipulasikan oleh peserta didik (yaitu dibalik, dipotong, digeser, dipindahkan, digambar, dipilah, dikelompokkan, atau diklasifikasikan (Muhsetyo dalam Arifin, 2010).

Dalam penggunaannya, peran media manipulatif ini dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu konsep dan prosedur dalam matematika. Media manipulatif ini berfungsi untuk

menyederhanakan konsep yang sulit / sukar, menyajikan bahan yang relatif abstrak menjadi lebih nyata, menjelaskan konsep secara konkret.

Dari kenyataannya di lapangan, khususnya kelas V MI Assa'adah, hasil belajar pokok bahasan simetri masih rendah. Ini dilihat dari hasil belajar peserta didik tentang simetri. Hal ini mungkin dikarenakan oleh penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sering kali kurang dapat membangun cara berpikir peserta didik. Pada pembelajaran sebelumnya media yang digunakan adalah media kertas karton.

Upaya perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran dilakukan untuk memajukan dan meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Pendayagunaan media pembelajaran dapat memperbaiki efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Materi simetri cukup abstrak untuk peserta didik Sekolah Dasar. Oleh sebab itu banyak peserta didik merasa kesulitan memahami konsep simetri pada bangun datar. Karena menurut Peaget, kemampuan berfikir peserta didik Sekolah Dasar masih pada tahap operasional konkrit. Artinya untuk memahami suatu konsep, peserta didik masih harus diberikan kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata atau kejadian yang dapat diterima akal mereka. Dalam hal ini memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian tersebut. Salah satu cara untuk menarik dan mempermudah penyampaian materi simetri yang abstrak pada peserta didik di MI Assa'adah adalah dengan menggunakan media manipulatif mika dan papan *Siput*. Alasan dipilihnya media manipulatif mika dan papan *Siput* (papan Simetri Putar) adalah media untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak dari matematika, khususnya pada materi simetri yaitu simetri lipat dan simetri putar.

Dengan menggunakan media manipulatif mika dalam pembelajaran pada materi simetri lipat ini maka bekas lipatan dari bangun datar dari mika tersebut akan tampak dengan jelas dan saling berhimpit. Keunggulan dari menggunakan media manipulatif mika ini antara lain adalah mampu menarik perhatian peserta didik, mudah digunakan atau diotak-atik, dan dari

segi ekonomisnya, media ini tergolong media yang murah dan mudah didapat.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Efektivitas Penggunaan Media Manipulatif Mika dan Papan *Siput* pada Materi Simetri Di Kelas V MI Assa’adah Bungah**”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

“Bagaimana efektivitas penggunaan media manipulatif mika dan papan *Siput* pada materi simetri di kelas V MI Assa’adah Bungah”.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media manipulatif mika dan papan *Siput* pada materi simetri di kelas V MI Assa’adah Bungah.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran matematika menggunakan media manipulatif *Mika* dan papan *Siput* pada materi simetri.
 - b. Sebagai motivasi untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi simetri yaitu simetri lipat dan simetri putar.
 - b. Peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bervariasi.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL, ASUMSI, DAN KETERBATASAN PENELITIAN

1.5.1 Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi dari beberapa istilah sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas adalah kesesuaian atau kesinambungan antara proses dan hasil dari apa yang telah dilakukan dan direncanakan dalam suatu proses pembelajaran, dan hasil tersebut meliputi:

- a. Aktifitas guru dalam mengelolah pembelajaran matematika menggunakan media manipulatif mika dan papan *Siput*.
- b. Aktifitas peserta didik dalam pembelajaran matematika menggunakan media manipulatif mika dan papan *Siput*.
- c. Ketuntasan hasil belajar peserta didik.
- d. Respon baik oleh peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran.

2. Media Manipulatif

Media manipulatif adalah segala benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dirasakan, dan dimanipulasikan. Media ini merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan terutama untuk menjelaskan konsep dan prosedur matematika.

3. Simetri Lipat

Simetri lipat merupakan jumlah lipatan yang membuat suatu bangun datar menjadi dua bagian yang sama besar.

4. Simetri Putar

Simetri putar adalah jumlah putaran yang dapat dilakukan terhadap suatu bangun datar dimana hasil putarannya akan berimpit dengan bingkainya, namun bukan kembali ke posisi awal.

5. Hasil Belajar dan Ketuntasan Belajar

Hasil belajar peserta didik adalah tingkat ketuntasan belajar peserta didik terhadap materi simetri yang diajarkan oleh peneliti dengan menggunakan media manipulatif mika dan papan *Siput*. Ketuntasan belajar peserta didik adalah belajar sesuai dengan petunjuk Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang menjelaskan bahwa peserta didik dikatakan tuntas belajar bila skornya lebih dari 75% dari total tes. Ketuntasan yang dipakai di MI Assa'adah Bungah adalah 75 % untuk masing – masing individu.

1.5.2 Asumsi

Dalam penelitian ini diasumsikan sebagai berikut:

- a. Nilai hasil belajar dalam proses pembelajaran ini mencerminkan kemampuan peserta didik yang sesungguhnya.
- b. Pengamat melakukan pengamatan secara cermat dan memaparkan hasil pengamatan secara jujur pada lembar pengamatan.

1.5.3 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Media manipulatif yang digunakan dibatasi hanya berupa media manipulatif mika dan papan *Siput*.
- b. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kooperatif.