

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang olah angka (bilangan-bilangan).¹ Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu diujikan dalam ujian nasional. Mata pelajaran Matematika seringkali dianggap peserta didik sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami. Hal ini dikarenakan pemahaman konsep dasar dalam Matematika sangatlah penting. Jika peserta didik tidak dapat memahami konsep dasar Matematika maka peserta didik tersebut akan kesulitan memahami konsep selanjutnya.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam membantu peserta didik untuk memahami mata pelajaran Matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Sebagaimana yang terkandung dalam Q.S. Al-Alaq/96 ayat 1-5, berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Isi kandungan dari lima ayat di atas menjelaskan bahwa Allah memerintahkan manusia untuk mempelajari segala ciptaan-Nya. Bukan hanya sekali, tetapi Allah memerintahkan manusia untuk mempelajari segala ciptaan-

¹Amran Y. S. Chaniago, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2002), h. 386.

Nya secara berulang-ulang. Karena dengan mempelajari segala ciptaan-Nya dengan berkali-kali akan menyadarkan manusia bahwa Allah itu pemurah dan akan memperkokoh imannya.² Salah satu bukti kepemurahan Allah adalah bahwa Allah mengajarkan seluruh umat manusia cara menulis dengan menggunakan pena, sehingga mereka bisa mencatat, menyimpan dan menuliskan semua ilmu pengetahuan dan berita yang telah mereka pelajari. Sesungguhnya pena yang bentuknya kecil itu mempunyai manfaat yang sangat besar dan mulia.³ Ayat di atas mengisyaratkan bahwa untuk memperoleh ilmu dapat ditempuh melalui proses pembelajaran dengan menggunakan alat atau media. Sebagaimana Allah mengajarkan menulis pada umat manusia dengan menggunakan pena sebagai media atau perantara. Sehingga manusia dapat memperoleh dan menyimpan serta menyampaikan ilmu kepada para penerusnya.

Ayat yang tersebut diatas diperkuat dengan hadits Rasulullah SAW, yang berbunyi:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا, وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ, وَخَطَّ خَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ, وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ, وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ, وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ, فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا, نَهَشَهُ هَذَا, وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا, نَهَشَهُ هَذَا) (رواه البخارى)

Hadits tersebut mengisahkan tentang Rasulullah SAW yang menyampaikan ajaran kepada para sahabat melalui sebuah gambar untuk memberikan perumpamaan

²Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya Jilid X*, (Jakarta: Penerbit Lentera Abadi, 2010), h. 720-721.

³Aidh Al-Qarni, *Tafsir Muyassar Jilid 4*, (Jakarta: Qisthi Press, 2008), h.633.

sehingga para sahabat mudah memahami maksud dari ajaran beliau.⁴ Jika dikaitkan dengan dunia pendidikan maka hadits tersebut memiliki kaitan dengan salah satu komponen pembelajaran, yaitu media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa Latin yakni *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘pengantar’, atau ‘perantara’. Kata ‘tengah’ memiliki makna berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’ atau pengantar dari satu sisi ke sisi yang lain. Disebabkan posisinya yang berada di tengah ia bisa juga disebut sebagai penghubung yang menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya.⁵ Sedangkan media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pembelajaran.⁶

Prinsip pokok dalam menggunakan media pada setiap kegiatan pembelajaran adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Artinya, media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan berdasarkan kebutuhan peserta didik agar mereka tidak kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.⁷

⁴Ikfina Kamalia Rizqi, “Hadits tentang Media Pembelajaran”, <http://fimelelizqi.blogspot.co.id/2012/04/hadits-tentang-media-pembelajaran.html>, Diunduh: Banjarmasin, 01 November 2017.

⁵Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Referensi, 2013), h. 6.

⁶E. Kosasih, *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Penerbit Yrama Widya, 2014), h. 50.

⁷Annur, “Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran”, <http://anton-anvi.blogspot.co.id/2012/04/prinsip-prinsip-penggunaan-media.html>, Diunduh: Banjarmasin, 25 Januari 2017.

Penggunaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami peserta didik seperti Matematika, maka akan dapat menarik perhatian mereka sehingga menimbulkan minat untuk mengikuti pelajaran tersebut. Media juga dapat membantu guru untuk menyampaikan materi ajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut. Walaupun begitu penggunaan media sebagai alat bantu tidak bisa sembarangan menurut kehendak hati guru. Tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, karena jika media yang digunakan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran maka bisa dipastikan proses pembelajaran akan berjalan kacau.⁸

Media pembelajaran dapat diperoleh dengan cara meminjam, membeli, dapat bantuan dari pemerintah, dan membuat sendiri. Salah satu media yang bisa dibuat sendiri oleh guru adalah media *puzzle*. Media *puzzle* ini dapat digunakan pada materi bangun datar. Dengan penggunaan media *puzzle* ini membuat proses pembelajaran tidak lagi membosankan karena peserta didik seakan diajak bermain dan media ini juga dapat membantu peserta didik dalam mengenali macam-macam bentuk bangun datar serta sifat-sifat dari bangun datar tersebut.

Adapun dalam proses pembelajaran Matematika pada materi bangun datar di kelas III Madrasah Ibtidaiyah biasanya guru hanya menggunakan media berupa gambar. Media gambar didapat dari buku ajar Matematika atau digambar langsung oleh guru di papan tulis. Gambar disajikan bersamaan dengan guru menjelaskan tentang ciri-ciri bangun datar. Gambar tersebut mampu menarik

⁸Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), Cet ke-2, h. 138.

perhatian peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam menjelaskan ciri-ciri bangun datar, juga membantu peserta didik dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Pada pembelajaran Matematika, seringkali ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal ini bisa saja dikarenakan mereka sudah bosan dengan cara guru menjelaskan dan media yang digunakan. Media gambar sudah terlalu biasa digunakan oleh para guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Oleh karena itu, seorang guru mata pelajaran Matematika menyajikan sebuah *puzzle* yang jika disusun akan menjadi sebuah gambar bangun datar. Media *puzzle* yang disajikan guru digunakan sebagai pengganti media gambar. Media *puzzle* tersebut membuat peserta didik seakan-akan diajak bermain sehingga dapat menambah semangat dan ketertarikan mereka untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Ketertarikan itu dipengaruhi oleh rasa penasaran mereka akan gambar yang terbentuk jika *puzzle* itu sudah tersusun dengan benar. Dari *puzzle* yang sudah tersusun itu peserta didik dapat melihat sebuah gambar bentuk bangun datar. Gambar dari *puzzle* tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan penjelasan tentang ciri-ciri bangun datar dan membantu peserta didik untuk memahami penjelasan dari guru tersebut, sebagaimana guru menggunakan media gambar untuk menjelaskan materi.

Penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Matematika materi bangun datar telah dilaksanakan di MIN 13 Banjar. Akan tetapi, belum diketahui apakah penggunaan media *puzzle* tersebut sudah memenuhi prinsip dalam penggunaan

media pembelajaran terutama untuk membantu peserta didik dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, perlu diadakan penelitian tentang hal tersebut. Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dan mempelajari lebih lanjut mengenai masalah dengan mengangkat judul “Penggunaan Media *Puzzle* pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar di MIN 13 Banjar (MIN Manarap Baru) Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah dalam penelitian ini difokuskan dalam penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Matematika materi bangun datar di MIN 13 Banjar berdasarkan pertanyaan berikut:

1. Bagaimana desain pembelajaran Matematika materi bangun datar dengan menggunakan media *puzzle* di MIN 13 Banjar (MIN Manarap Baru) Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar?
2. Bagaimana kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika materi bangun datar dengan menggunakan media *puzzle* di MIN 13 Banjar (MIN Manarap Baru) Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar?
3. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika materi bangun datar menggunakan media *puzzle* di MIN 13 Banjar (MIN Manarap Baru) Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar?

4. Bagaimana evaluasi proses dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika materi bangun datar dengan menggunakan media *puzzle* di MIN 13 Banjar (MIN Manarap Baru) Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan desain pembelajaran Matematika materi bangun datar dengan menggunakan media *puzzle* di MIN 13 Banjar (MIN Manarap Baru) Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar.
2. Untuk mendeskripsikan kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika materi bangun datar dengan menggunakan media *puzzle* di MIN 13 Banjar (MIN Manarap Baru) Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar.
3. Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika materi bangun datar dengan menggunakan media *puzzle* di MIN 13 Banjar (MIN Manarap Baru) Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar.
4. Untuk mendeskripsikan evaluasi proses dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika materi bangun datar dengan menggunakan media *puzzle* di MIN 13 Banjar (MIN Manarap Baru) Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar.

D. Definisi Operasional

Adapun untuk menghindari kesulitan dalam menafsirkan judul penelitian di atas maka penulis merasa perlu memberikan penegasan mengenai judul tersebut, sebagai berikut:

1. Penggunaan. Kata penggunaan berasal dari kata dasar guna yang berarti manfaat, faedah dan fungsi. Sedangkan penggunaan memiliki makna pemakaian sesuatu untuk diambil manfaatnya.⁹
2. *Puzzle*. Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. *Puzzle* adalah media yang dimainkan dengan cara menyusun kepingan-kepingan *puzzle* yang diacak.¹⁰
3. Pembelajaran Matematika. Pembelajaran Matematika adalah pemberian ilmu kepada peserta didik tentang bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan melalui serangkaian kegiatan yang terencana.¹¹

Penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Matematika materi bangun datar disini mengandung makna bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Matematika materi bangun datar di MIN 13 Banjar (MIN Manarap Baru) Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar.

⁹Amran Y. S. Chaniago, *Op.Cit.*, h. 232.

¹⁰Hanna Kres, “Permainan Anak Muslim”, <http://permainananakmuslim.blogspot.com/2013/09>, Diunduh: Banjarmasin, 21 April 2016.

¹¹Muksetyo Gatoto, dkk, *Pembelajaran Matematika SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 126.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya teori belajar mengajar pada mata pelajaran Matematika.

2. Manfaat praktis

a. Guru

- 1) Dapat menjadi salah satu variasi media pembelajaran Matematika.
- 2) Memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Matematika.
- 3) Guru dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

b. Peserta didik

- 1) Menambah semangat belajar peserta didik, khususnya pada materi bangun datar.
- 2) Menambah antusias peserta didik dalam mengikuti pelajaran materi bangun datar.
- 3) Membantu peserta didik memahami materi bangun datar.

c. Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

- 2) Meningkatkan kualitas sekolah melalui prestasi belajar siswa dan kinerja guru Matematika.

F. Kajian Pustaka

Penelitian tentang efektivitas penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Matematika sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh beberapa guru dan mahasiswa. Akan tetapi, ada perbedaan dari penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian-penelitian sebelumnya tersebut. Penelitian-penelitian sebelumnya dapat dibagi menjadi dua pembahasan yaitu membahas tentang peningkatan hasil belajar peserta didik dan peningkatan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun penelitian tersebut menghasilkan analisis sebagai berikut:

1. Peningkatan hasil belajar peserta didik

Penelitian tentang peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan oleh Komang Sriani dan kawan-kawan pada pengenalan bentuk bangun datar di TK PGRI Singaraja tahun ajaran 2013/2014. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar setelah menerapkan metode bermain *puzzle* geometri. Sebelum menerapkan metode bermain *puzzle* siklus pengenalan peserta didik terhadap bentuk-bentuk bangun datar sebesar 71,50%, artinya berada pada kategori sedang. Adapun setelah menerapkan metode bermain *puzzle* siklus tersebut mengalami peningkatan menjadi 91%, artinya tergolong dalam kategori sangat tinggi. Jadi, perkembangan kognitif peserta didik dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar

setelah diterapkan metode bermain *puzzle* geometri mengalami peningkatan sebesar 19,50%.¹²

Penelitian tentang hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran Matematika materi bangun datar dengan menggunakan media *puzzle* juga dilakukan oleh seorang mahasiswi bernama Vinalisa Okky Hidayati. Penelitian yang berjudul *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Puzzle pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Kemandungan 03 Tegal* ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat dari perolehan hasil belajar peserta didik sebesar 75,52% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II dan presentase tuntas belajar klasikal dari 75,86% pada siklus I menjadi 93,33% pada siklus II.¹³

Selain dua penelitian di atas ada pula penelitian yang dilakukan oleh Hikmatun Nisa' Enha tentang pengembangan media *puzzle* yang dilakukan di kelas IV MI Al-Mufidah Wongsorejo. Penggunaan media *puzzle* pada konsep pengukuran bangun datar yang diterapkannya ternyata menunjukkan perkembangan yang signifikan antara pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* tersebut. Hal ini didukung oleh data rata-rata *pre test* dan *post test*, yaitu $45,56 < 73,70$.¹⁴

¹²Komang Srianis, "Penerapan Metode Bermain *Puzzle* Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 1, Tahun 2014. Diunduh: Banjarmasin, 19 Juni 2017.

¹³Vinalisa Okky Hidayati, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media *Puzzle* pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Kemandungan 03 Tegal", Skripsi, (Semarang: Perpustakaan Universitas Negeri Semarang, 2012), h. 80.t.d.

¹⁴Hikmatun Nisa' Enha, "Pengembangan Media *Puzzle* pada Konsep Pengukuran Bangun Datar terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Wongsorejo Banyuwangi", Skripsi, (Malang: Perpustakaan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim, 2015), h. 79.t.d.

2. Peningkatan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran

Penelitian tentang peningkatan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran juga dilakukan oleh Vinalisa Okky Hidayati. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media *puzzle* pada materi bangun datar yang digunakan di kelas II SDN Kemandungan 03 Tegal dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini terbukti dari perolehan rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I dengan persentase 67,18% dengan kriteria tinggi menjadi 85,85% dengan kriteria sangat tinggi pada siklus II.¹⁵

Ketiga penelitian tentang penggunaan media *puzzle* yang telah dijabarkan di atas memiliki perbedaan yang sangat jelas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Adapun perbedaannya adalah ketiga penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *puzzle* dan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika materi bangun datar. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk menggambarkan penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Matematika materi bangun datar.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembahasan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu: Bab I berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, signifikansi penelitian, kajian pustaka dan sistematika penulisan.

¹⁵Vinalisa Okky Hidayati, *Op.cit.*

Bab II mengkaji landasan teoritis yang meliputi kedudukan media pembelajaran, prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran, jenis-jenis media, media *puzzle* dalam pembelajaran matematika, pengertian pembelajaran matematika, karakteristik pembelajaran matematika dan ruang lingkup pembelajaran matematika.

Bab III membahas metode penelitian yang meliputi jenis pendekatan dan metode penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV membahas tentang laporan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran.