

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran matematika diberikan untuk membekali peserta didik agar dapat berpikir logis analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik mempunyai kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Tujuan mata pelajaran matematika, agar peserta didik dapat memahami konsep matematika, menghasilkan konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari, serta mempunyai konsep menghargai matematika dalam kehidupan, memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika serta percaya diri dalam pemecahan masalah.¹

Pada pelaksanaan pembelajaran matematika membutuhkan alat peraga. Alat peraga merupakan alat-alat yang dipergunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, bertujuan untuk mencegah verbalisme pada diri siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Alat peraga dapat dikatakan alat peraga jika dapat dijadikan sebagai alat bantu, sedangkan media pembelajaran merupakan seluruh bahan yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran. Sehingga alat bantu merupakan bagian dari media pembelajaran. Meskipun begitu kegunaan alat bantu sangat diperlukan untuk membantu guru dalam memperoleh tujuan dari pelaksanaan pembelajaran.² Metode permainan merupakan metode pembelajaran agar

¹ Jumadiyono, *Jurnal Konvergensi*, Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Menggunakan Media Miniatur Benda Tiga Dimensi Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB Negeri Tamanwinangun Kabupaten Kebumen Semester 1 Tahun Pelajaran 2016/2017, 73.

² Jumadiyono, *Jurnal Konvergensi*, Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Menggunakan Media Miniatur Benda Tiga Dimensi Siswa Kelas VI Tuna Grahita SLB Negeri Tamanwinangun Kabupaten Kebumen Semester 1 Tahun Pelajaran 2016/2017, 74.

peserta didik memahami bahasan berupa materi pembelajaran dengan menggunakan carabermain sambil belajar.³

Peneliti terinspirasi pada Qur'an surat Al-Baqarah ayat 31, yaitu sebagai berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ
أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (٣١)

Artinya: “DanDia mengajarkan kepadaAdam nama-nama bendaseluruhnya, kemudianmengemukakannya kepada paramalaikat, kemudian berfirman:“Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar-benar orang yang benar!” (Qs.Albaqarah: 31)

Ayat ini secara tidak langsung berkaitan dengan pengajaran, pembelajaran dan unsur yang ada pada pendidikan. Pada ayat ini menjelaskan tentang komponen pembelajaran *allama* yaitu pembelajar atau guru dalam hal ini Allah sedangkan pelajar atau murid adalah nabi Adam. Pada surat ini menjelaskan nabi Adam bisa menjawab pertanyaan dari Allah berupa menjawab nama-nama benda. Media pembelajaran dalam hal ini adalah benda itu sendiri, dan evaluasi dilakukan bersama malaikat, iblis, dan adam.⁴ Secara metodologis keberhasilan proses pembelajaran dapat dilakukan jika guru menggunakan metodologis demonstratif dan dukungan media dan alat peraga. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berupa permainan tangram yang dihubungkan dengan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sifat-sifat bangun tangram, mengenal bentuk tangram, serta luas dan keliling bangun tangram.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di MI Qudsiyyah Kudus, pada peserta didik kelas IV ditemukan bahwa

³ Alaris Berutu, *PenerapanMetode Permainandengan BerbantuanTangram untuk Meningkatkan hasilbelajar matematika padamateri bangundatar dikelas VIISMP EkaPrasetya Medan TahunAjaran 2011/2012*, Medan: STKIP Riama, 42

⁴ Nursyamsu, Alqur'an sebagai Sumber dan Ideologi Pendidikan Islam, *Jurnal Almuta'aliyah STAI Darul Kamal NW Rembang Kerang*, 2017, vol.1 no.1.

pelaksanaan pembelajaran menggunakan media, guru tidak hanya menjelaskan dengan menggunakan media konvensional yaitu papan tulis, guru menuliskan rumus, membahas dengan menggunakan contoh soal kemudian peserta didik mencatat dan diberikan tugas untuk mengerjakan lembar soal di buku siswa namun juga menggunakan media sederhana berupa gambar, peta konsep, maupun media tangram.⁵

Menurut pengamatan peneliti murid tidak hanya dapat mengerjakan soal sesuai dengan penjelasan guru, sehingga jika pada soal dirubah sedikit, yang membutuhkan pengembangan cara, namun guru belum menjelaskan tentang itu, maka peserta didik akan mudah memecahkan soal.

Peneliti dapat mengatakan demikian, selain dari hasil observasi juga didukung dengan hasil dokumentasi nilai rata-rata ulangan harian matematika peserta didik kelas IV di MI Qudsiyyah Kudus diatas rata-rata, bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika adalah 70.⁶

Berdasarkan data dokumentasi penilaian guru, disebutkan bahwa kelas IV memiliki nilai matematika di diatas KKM sehingga media pembelajaran yang digunakan guru telah mampu meningkatkan kecerdasan spasial siswa. Maka dari itu, adanya keinginan peneliti untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran yaitu media tangram pada materi bangun datar. Sehingga dalam hal ini peneliti pengamati pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media tangram. Maka dalam hal ini peneliti memilih melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV MI Qudsiyyah Kudus Tahun Ajaran 2019/2020”

⁵ Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Matematika kelas IV di MI Qudsiyyah Kudus pada 25 September 2019,

⁶ Dokumentasi, Hasil Belajar Siswa kelas IV pada pembelajaran matematika di MI Qudsiyyah.

B. Fokus Penelitian

Penelitian yang berjudul “Implementasi Media Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV MI Qudsiyyah Kudus Tahun Ajaran 2019/2020” ini berfokus pada bagaimana penggunaan media tangram pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IVA, kelebihan dan kekurangan media tangram, serta efektivitas penggunaan media tangram dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas IVA.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana implementasi media tangram pada mata pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV?
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan penggunaan media tangram dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media tangram dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pada mata pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan media tangram dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media tangram dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Pembaca

Mendeskripsikan tentang “Implementasi Media Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV” sehingga dapat digunakan sebagai bahan pengembangan ilmu pendidikan dan menambah wawasan serta pengetahuan bagi para pembacanya.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pengetahuan secara teori bagi peneliti selanjutnya agar dapat dikembangkan pada penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Bagi Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi dalam rangka memilih media yang digunakan pembelajaran matematika, sehingga media tangram bisa dijadikan salah satu pilihan yang digunakan.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan mencoba memahamkan pembaca tentang isi skripsi ini melalui sistematika penulisan skripsi, meliputi:

1. Bagian awal

Bagian awal memuat mengenai halaman sampul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan skripsi, halaman pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman abstrak, halaman daftar isi dan abstrak.

2. Bagian Isi terdiri dari :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah,

tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis menguraikan teori-teori yang berkaitan dengan penulisan ini yaitu berisi tentang teori implementasi, media tangram, pembelajaran matematika, materi bangun datar, dan kecerdasan visual spasial.

BAB III : METODE PENELITIAN.

Dalam bab ini penulis membahas jenis dan pendekatan penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV : ANALISA DAN PEMBAHASAN

Penyajian data dan temuan penelitian. Dalam bab ini disajikan pembahasan mengenai setting penelitian di MI Qudsiyyah Kudus. Penyajian data meliputi, profil madrasah, nilai matematika kelas IV, pada pembelajaran matematika materi bangun datar dengan penggunaan media tangram dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial siswa kelas IV,

Bab V : Penutup.

Pada bab ini berisikan simpulan, saran, penutup berupa rasa syukur atas terselesikannya penelitian dan permintaan maaf atas keterbatasan peneliti.

3. Bagian akhir.

Bagian ini berisi tentang daftar pustaka, daftar riwayat pendidikan, dan lampiran-lampiran.