

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Guru adalah tokoh pendidikan yang dijadikan sebagai panutan dan perhatian oleh peserta didik serta lingkungan sekitarnya, sehingga guru harus memiliki standar kualitas dan kuantitas yang baik. Guru adalah seorang yang berpengalaman pada suatu bidang profesi dengan keilmuan yang dimiliki sehingga dapat menjadikan peserta didik menjadi orang yang cerdas.¹ Proses pembelajaran pasti tidak terlepas dari strategi atau metode metode serta alternatif pembelajaran yang telah dirancang oleh guru untuk disampaikan kepada siswa agar menarik dan mudah dipahami.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa bertujuan untuk memberikan pemahaman yang baik namun banyak sekali faktor yang dapat menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran salah satunya adalah karena pemilihan metode yang kurang tepat, sarana prasaran dan lain-lain, sehingga guru harus memiliki strategi pembelajaran yang tepat.

Strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan peneliti tertuju pada mata pelajaran Matematika, karena mata Matematika merupakan mata pelajaran penting. Mata pelajaran Matematika berisi tentang sebuah fungsi simbolis dengan fungsi praktis sebagai bentuk pengaplikasian hubungan

¹ Syaiful Bahri Jamara and Zaen Aswan, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010).

kuantitatif dan keruangan berupa strategi dalam merumuskan, mentafsirkan dan menyelesaikan model Matematika dalam memecahkan masalah, sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.² Oleh karena itu Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi, dengan tujuan untuk membekali anak dalam berfikir kritis, sistematis, dan analitis dalam mengelola dan menghadapi permasalahan kehidupan sehari-hari.

Namun pada realita saat ini banyak siswa bahkan orang tua saat mendampingi belajar rumah mengeluhkan bahwa mata pelajaran Matematika adalah mata pelajaran yang paling susah untuk difahami, karena memerlukan ketelitian dan mengasah pemikiran untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan perhitungan. Akibat pemikiran negatif tersebut siswa akan merasakan anti bahkan takut dengan pelajaran Matematika sebelum mempelajarinya, sehingga efeknya adalah siswa akan malas belajar dan nilai yang didapatkan rendah.

Faktor lain yang menyebabkan hasil nilai siswa rendah antara lain adalah seorang guru yang cara menyampaikan pelajaran menggunakan metode ceramah dan penugasan. Penggunaan metode ceramah dan penugasan membuat siswa merasa bosan, tertekan dan tidak timbulnya ketertarikan terhadap mata pelajaran Matematika karena penyampaian materi yang tidak menyenangkan.

² Fery Norsyati, 'Pengembangan Multimedia Pelajaran Matematika Bangun Datar Untuk Kelas IVI SMPN 13 Malang' (Malang, Universitas Negeri Malang, 2011).

Pendidikan Matematika di sekolah lebih menekankan anak menghafal tanpa mengerti bagaimana proses logis untuk memahami konsep dasarnya”. Hal yang terjadi dilapangan saat belajar Matematika, siswa cenderung hanya memperhatikan dan menerima konsep yang sudah ada tanpa berpikir untuk memahami bagaimana konsep tersebut terbentuk. Oleh karena itu, dalam keadaan yang sudah seperti ini guru perlu melakukan perubahan sudut pandang dalam mengajar agar siswa tidak hanya terpaku pada rumus yang telah ada dalam pembelajaran Matematika. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam belajar Matematika adalah dengan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di MI Al-Hidayah Tegaln khususnya pada siswa kelas IV-B hasil belajar pada materi bangun datar masih kurang memuaskan khususnya pada materi bangun datar. Hasil nilai yang kurang memuaskan ini menunjukkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik hal yang harus dilakukan adalah dengan menumbuhkan minat belajar siswa. Oleh karena itu seorang guru harus memiliki metode pembelajaran yang menarik agar siswa lebih semangat dalam belajar khususnya pada materi bangun datar.

Seiring majunya perkembangan zaman semakin maju dan beragam pula media dan metode pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan. Namun sekarang ini media pembelajaran yang banyak digunakan

adalah media cetak (buku), penggunaan media buku pada setiap materi pembelajaran membuat siswa cenderung bosan dan berujung malas untuk membaca, apalagi materi pada pelajaran Matematika berisi penuh angka dan menekankan terhadap pemahaman materi. Tetapi dalam penggunaan media pembelajaran tetap harus memperhatikan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran.

Salah satu prinsip dari media pembelajaran adalah harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu. Sehingga dengan berlandaskan prinsip tersebut dan beberapa pemaparan masalah-masalah di atas menjadi pendorong peneliti untuk menciptakan suatu metode pembelajaran yang asyik, mudah dan murah sehingga bisa dengan mudah didapatkan oleh guru, orang tua, siswa atau bahkan masyarakat umum yaitu Kartu Remi Matematika (KARIMA) materi bangun datar Kelas IV. Tujuan dibuatnya Kartu Remi Matematika (KARIMA) materi bangun datar Kelas IV ini adalah untuk membantu dalam pengenalan macam-macam dan unsur bangun datar khususnya pada siswa kelas IV-B MI Al-Hidayah Tegal.

Kartu Remi Matematika (KARIMA) materi bangun datar Kelas IV dirancang dengan menerapkan sistem permainan Kartu Remi pada umumnya, sehingga dengan adanya konsep ini siswa dapat bermain sambil belajar yang tidak hanya terfokus pada pembelajaran yang teoritis dengan metode konvensional (ceramah). Karena materi bangun datar adalah materi dasar yang harus dipahami siswa sebelum mempelajari berbagai macam bangun ruang.

B. Fokus Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan media Kartu Remi Matematika (KARIMA) pada materi bangun datar Kelas IV MI Al-Hidayah Tegalan kandat Kediri?
- b. Bagaimana hasil prestasi siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Tegalan kandat Kediri setelah diterapkan media Kartu Remi Matematika (KARIMA) pada materi bangun datar?
- c. Bagaimana respon siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Tegalan kandat Kediri setelah diterapkan media Kartu Remi Matematika (KARIMA) pada materi bangun datar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan penerapan media Kartu Remi Matematika (KARIMA) pada materi bangun datar Kelas IV MI Al-Hidayah Tegalan kandat Kediri.
- b. Untuk mendeskripsikan hasil prestasi siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Tegalan kandat Kediri setelah diterapkan media Kartu Remi Matematika (KARIMA) pada materi bangun datar.
- c. Untuk mendeskripsikan respon siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Tegalan kandat Kediri setelah diterapkan media Kartu Remi Matematika (KARIMA) pada materi bangun datar.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pengembangan bahan ajar khususnya pada mata pelajaran Matematika yang menarik, yaitu berupa Kartu Remi Matematika (KARIMA) materi Bangun Datar Kelas IV.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan untuk menambah ilmu pengetahuan dan mengasah kreativitas serta diajukan sebagai syarat memenuhi tugas dalam mencapai gelar sarjana.
- b. Bagi Lembaga, hasil penelitian ini digunakan untuk menyumbangkan media pembelajaran bagi Madrasah Ibtidaiyah khususnya lembaga MI Al-Hidayah Tegalan, terkait mata pelajaran Matematika atau mata pelajaran yang serumpun.
- c. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk pembelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar.

E. Definisi Operasional

- a. Implementasi adalah penerapan atau pelaksanaan sebagai tindakan untuk menjalankan sebuah perencanaan.

- b. Media Kartu adalah salah satu media visual dua dimensi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran.
- c. Kartu Remi Matematika atau disingkat dengan KARIMA adalah permainan kartu yang diadaptasi dari sistem permainan Kartu Remi pada umumnya tetapi hanya terdiri dari 40 kartu yang berisi tentang macam-macam bangun datar beserta ciri-cirinya.
- d. Bangun datar adalah bangun geometri bersifat dua dimensi atau hanya memiliki panjang dan lebar, yang terletak pada bidang (permukaan) datar.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini disusun berdasarkan survey studi literatur dari skripsi dan jurnal penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut:

Pertama, pada penelitian dengan judul Pengembangan Media Flash Card berbasis multimedia pada materi bangun datar di Kelas IV SDN Sukoharjo 1 Malang oleh Mulida Diana. Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui desain media flashcard dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar dan untuk mengetahui efektivitas media flashcard berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV di SDN Sukoharjo 1.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa compact disk (CD). Penggunaan media flashcard berbasis multimedia ini membutuhkan peralatan seperti computer, LCD, soundsystem dan layar atau papan berwarna putih. Hasil efektivitas kelayakan media flashcard berbasis

multimedia ini peneliti menggunakan dua ahli isi untuk memvalidasi media yaitu dengan hasil ahli 1 mencapai prosentase 78,5% dan 82,14% diperoleh dari akhir 2 dengan persentase tersebut media dapat dinyatakan layak dan tidak perlu direvisi. Ditunjukkan dengan hasil belajar siswa tidak menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia flashcard didapatkan rata-rata nilai sebesar 57,47, dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia flashcard menghasilkan nilai rata-rata sebesar 84,56.³

Kedua, penelitian dengan judul Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika Oleh Isna Wulandari dkk. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak-anak SD/MI dalam hal belajar khususnya terhadap pelajaran Matematika dengan mengubah pola belajar menggunakan permainan sehingga lingkungan belajar anak lebih menyenangkan. Hasil dari metode ini cukup efektif untuk mengajak anak belajar Matematika berdasarkan nilai pre test dan post test siswa Kelas IV dan kelas 5 SD Islam Pangeran Diponegoro mengalami perubahan yang signifikan.⁴

Ketiga, penelitian dengan judul Penggunaan Math Game Kartu Remi Berhitung (Karetung) terhadap Kemampuan Operasi Hitung Siswa oleh Annisa Bunga Pertiwi dan Dwi Novia Ningrum. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa SDN 8 Kabupaten

³ Maulida Diana, 'Pengembangan Media Flash Card Berbasis Multimedia Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SDN Sukoharjo 1 Malang' (Malang, Universitas Islam Negeri Mauana Malik Ibrahim, 2013).

⁴ Isna Wulandari, 'Efektivitas Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Matematik', *E-DIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* XI, 2 (June 2020): 130.

Rejang Lebong. Hasil observasi yang dilakukan dalam dua kali pertemuan yaitu menunjukkan hasil observasi pada pertemuan II telah menunjukkan hasil yang lebih baik daripada pertemuan I dimana siswa lebih cepat bermain karena mulai terbiasa dengan operasi hitung yang diberikan.⁵

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang penulis gunakan dalam skripsi ini sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang membahas tentang: a.) Konteks penelitian b.) Fokus penelitian c.) Tujuan penelitian, d.) Kegunaan penelitian, e.) Definisi Operasional, f.) Penelitian terdahulu, dan g.) Sistematika penulisan.

BAB II Kajian pustaka yang membahas tentang: a.) Pembelajaran b.) Teori belajar c.) Media pembelajaran, d.) Media Kartu Remi Matematika (KARIMA), dan e.) Bangun datar.

BAB III Metode Penelitian yang membahas tentang: a.) Jenis dan pendekatan penelitian, b.) Kehadiran peneliti, c.) Lokasi peneliti, d.) Sumber data, e.) Prosedur pengumpulan data, f.) Teknik analisis data, g.) Pengecekan keabsahan data, h.) Tahap-tahap penelitian.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan yang membahas tentang: a.) Setting penelitian b.) Paparan data dan temuan penelitian berupa penerapan media

⁵ Annisa Bunga Pertiwi and Ningrum Dwi NoIVa, 'Penggunaan Math Game Kartu Remi Berhitung (Karetung) Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Siswa', *Jurnal Equation (Online)* II, 1 (March 2019): 76.

Kartu Remi Matematika (KARIMA) pada materi bangun datar kelas IV MI Al-Hidayah Tegalan Kandat Kediri, hasil prestasi siswa kelas IV MI Al-Hidayah Tegalan Kandat Kediri setelah diterapkan media Kartu Remi Matematika (KARIMA) pada materi bangun datar dan respon siswa kelas IV MI Al-Hidayah Tegalan Kandat Kediri setelah diterapkan media Kartu Remi Matematika (KARIMA). pada materi bangun datar. Gambaran Umum MI Al Hidayah Tegalan Kandat Kediri dan c.) Pembahasan.

BAB V Penutup yang membahas tentang: a.) Kesimpulan dan, b.) Saran-Saran.