

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang terdapat pada setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika dipandang sebagai pelajaran yang sulit karena dalam matematika terdapat konsep yang harus dipahami terlebih dahulu. Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran matematika tidak hanya rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal tetapi terkait dengan pemahaman siswa tentang masih rendahnya pemahaman mereka ketika menghadapi soal atau permasalahan matematika sehingga seringkali mengalami kesulitan.

Guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran matematika yang menarik yaitu dengan adanya komponen pembelajaran yang mendukung, salah satunya yaitu media pembelajaran. Kenyataannya, dalam pelaksanaan proses pembelajaran belum semuanya berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Banyak hal yang menjadikan pembelajaran belum berjalan sebagaimana semestinya, salah satunya yaitu masih kurang atau belum adanya media yang memfasilitasi, memudahkan dan membuat siswa tertarik dalam memahami materi pembelajaran. Menjadikan matematika agar tidak menjadi momok yang menakutkan bagi siswa dan menghilangkan kata sulit dalam pelajaran

matematika juga diperlukan materi yang diberikan dengan baik yang didukung oleh media pembelajaran untuk membantu memudahkan pemahaman siswa.

Menurut Anitah (2008:2) “media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap”. Adanya media pembelajaran menciptakan keterampilan serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran terlebih lagi bila media tersebut dilakukan dengan permainan. Salah satu media yang dilakukan dengan permainan adalah media permainan teka-teki. Media permainan teka-teki ini menyajikan beberapa kotakan-kotakan yang nantinya harus diisi dengan beberapa huruf-huruf, sehingga siswa lebih tergerak untuk berpikir mencari jawaban untuk mengisi kotakan tersebut.

Keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran dengan melalui permainan sudah pernah dilakukan. Penelitian oleh Babayemi, J.O, Akinsola, M.K (Professor) (2014), Babayemi, J.O, Akinsola, M.K (Professor) (2014), yang berjudul “*Effects of Crossword-Picture Puzzle Teaching Strategy and Mental Ability on Students Achievement in Basic Science in Southwestern Nigeria*” menyimpulkan bahwa *Crossword-Picture Puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terutama pada prestasi serta direkomendasikan untuk diadopsi oleh Sains Dasar guru dan perencanaan kurikulum. Hasil penelitian selanjutnya oleh Yulia Elviza, Emidar, Ena Noveria (2013) yang berjudul “*Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-Teki Silang di Kelas VII.A SMPN 2 Sungai Penuh*” menyimpulkan bahwa proses dan hasil peningkatan kosakata di kelas VII A SMP 2 Sungai Penuh melalui teknik permainan teka-teki meningkatkan siswa penguasaan kosakata dilihat oleh sinonim, antonim, dan makna dari istilah sebagai indikator. Temuan dari penelitian ini adalah teka-teki permainan teka-teki silang dapat meningkatkan

kosakata siswa, dapat dilihat dari rata-rata pra-siklus 53,92%, 69,50% siklus pertama dan siklus II 75,25%.

Hasil observasi dan wawancara di kelas IV SD N Sidanegara 03 tahun ajaran 2016/2017 bahwa penggunaan media dalam pembelajaran matematika masih kurang dan terbatas serta kurang memenuhi kebutuhan belajar siswa. Media yang digunakan oleh guru kelas IV hanya menunjukkan bangun-bangun datar dari kertas saja yang nantinya siswa menjawab berapa banyak simetri dari bangun tersebut. Media seperti ini masih sederhana dan kurang menarik sehingga pembelajaran kurang efektif serta membuat siswa kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain masih kurangnya media pembelajaran yang efektif dan membuat siswa antusias, biasanya guru hanya menyuruh siswa mengerjakan soal yang berpedoman pada lembar kerja siswa dan buku cetak sehingga dalam membina keterampilan masih kurang.

Berdasarkan uraian diatas diperlukan sebuah penelitian dengan mengembangkan media permainan teka-teki agar menjadi lebih menarik lagi dan sesuai kriteria pemilihan yang baik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif agar siswa tidak mudah jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran matematika materi simetris di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kevalidan media permainan teka-teki dan melalui pendekatan saintifik pada pelajaran matematika materi simetris di kelas IV sekolah dasar?

3. Bagaimana penilaian guru terhadap pengembangan media permainan teka-teki melalui pendekatan saintifik pada pelajaran matematika materi simetris di kelas IV sekolah dasar ?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media permainan teka-teki melalui pendekatan saintifik pada pelajaran matematika materi simetris di kelas IV sekolah dasar ?
5. Bagaimana keefektifan pengguna media permainan teka-teki pada pelajaran matematika materi simetris di kelas IV sekolah dasar ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran matematika pada materi simetris di kelas IV sekolah dasar.
2. Mengetahui kevalidan media permainan teka-teki pada pelajaran matematika pada materi simetri melalui pendekatan saintifik di kelas IV sekolah dasar.
3. Mengetahui penilaian guru terhadap pengembangan media permainan teka-teki pada pelajaran matematika materi simetri melalui pendekatan saintifik di kelas IV sekolah dasar.
4. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media permainan teka teki pada pelajaran matematika materi simetris melalui pendekatan saintifik di kelas IV sekolah dasar.
5. Mengetahui keefektifan penggunaan media permainan teka-teki pada pelajaran matematika materi simetris di kelas IV sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan adalah:

1. Media permainan teka-teki membantu guru untuk menyampaikan materi serta menjadikan proses pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dan tidak jenuh.
2. Sekolah mendapatkan tambahan media pembelajaran matematika yang berupa media permainan teka-teki untuk kegiatan pembelajaran di sekolah.
3. Media teka-teki menjadikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran matematika.