

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan langkah awal dalam membentuk karakter manusia. Secara umum, pendidikan diartikan sebagai proses pembelajaran yang mencakup pengembangan kemampuan dan interaksi manusia, yang diwariskan secara turun-temurun melalui pendidikan, persiapan, dan penelitian (Sarah, Katika, & Chotimah, 2019). Seiring perkembangannya, pendidikan dituntut untuk menjadi lebih baik, terstruktur, dan mampu mengembangkan potensi manusia, sehingga melahirkan berbagai pemikiran teoritis tentang pendidikan (Hidayat & Abdillah, 2019).

Pendidikan mencakup berbagai bidang, salah satunya adalah pendidikan matematika. Matematika sendiri melibatkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang meliputi fakta, aturan, rumus, dan prosedur. Hasil dari proses pembelajaran ini biasanya diukur melalui tes dan dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol (Gatti, Ulrich, & Seele, 2019). Matematika wajib diajarkan kepada siswa karena bertujuan membantu mereka menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ikin & Akbar, 2019). Dengan demikian, Matematika termasuk bagian dari pendidikan sekolah yang berkontribusi dalam membentuk cara berpikir seseorang, berkomunikasi dan memecahkan masalah untuk melatih kemampuan berhitung dan berpikir logis.

Menurut Pribawanto (2020), pembelajaran matematika sangat berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah. *The National Council of Teachers of Mathematics (NCTM)* bahkan merekomendasikan pemecahan masalah sebagai fokus utama dalam pembelajaran matematika di sekolah. Pendidikan nasional merujuk pada kompetensi kognitif yang perlu dimiliki siswa, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, penalaran, analisis dan argumentasi, interpretasi, pengambilan keputusan, serta pembelajaran adaptif . Kemampuan pemecahan masalah matematis memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika, Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika sebaiknya dirancang agar siswa dapat memahami konsep matematika melalui kegiatan pemecahan masalah.

Pemecahan masalah adalah kegiatan di mana siswa dihadapkan pada persoalan rumit yang membutuhkan pemikiran tingkat lanjut untuk memahaminya dan menemukan solusinya. Hasani & Wardani (2023) mendefinisikan pemecahan masalah sebagai usaha mencari jawaban atas pertanyaan yang tidak dapat diselesaikan dengan mudah secara instan. Secara umum, pemecahan masalah matematis adalah keterampilan penting yang harus dikuasai siswa dalam belajar matematika. Namun, kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika bervariasi, bergantung pada tingkat keterampilan mereka masing-masing. Oleh karena itu, pemecahan masalah matematis menjadi aspek mendasar yang perlu diajarkan dan dilatih agar siswa terbiasa serta memiliki kompetensi yang baik dalam mengatasi berbagai permasalahan.

Berdasarkan hasil observasi awal pada 15 Oktober 2024 bersama guru kelas IV SDN 102 Palembang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah, khususnya pada indikator mengevaluasi dapat diketahui karena dari nilai siswa saat diberikan soal masih tergolong rendah dan berada di bawah KKM. Selain itu terlihat dari pengerjaan soal tes, pada soal nomor 1 dari 27 siswa hanya 9 siswa yang mampu menjawab dengan tepat yang artinya hanya 32% siswa yang mampu memenuhi indikator soal. Dalam penyelesaian soal, siswa jarang melakukan evaluasi ulang dan cenderung langsung mengumpulkan tugas tanpa memeriksa kembali jawaban mereka, siswa belum memahami masalah yang telah disajikan. Selain itu, ada beberapa siswa yang dapat memahami masalah dan mengerjakan sesuai langkah-langkahnya, tetapi tidak melakukan pengecekan kembali, sehingga hasilnya kurang tepat. Kebiasaan ini menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis. Faktor lain yang memengaruhi adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti gambar atau alat bantu sederhana, minimnya variasi dalam media pembelajaran dapat membuat siswa merasa bosan.

Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan ini adalah kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran. Dewi & Handayani (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang minim menjadi salah satu penyebab utama. Novianti et al. (2022) juga menambahkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa dalam matematika turut berkontribusi terhadap

lemahnya kemampuan pemecahan masalah, yang sebagian besar disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Prayitno dan Fariz (2020) menekankan pentingnya media pembelajaran sebagai salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa. Pernyataan ini diperkuat oleh Budi et al. (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

Permasalahan yang sering terjadi dalam kegiatan belajar, khususnya pada pelajaran matematika, adalah proses pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket sebagai media utama. Meskipun informasi yang disampaikan melalui buku paket dapat tersampaikan, siswa cenderung kurang tertarik dan mudah merasa bosan. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien, sehingga siswa menjadi lebih pasif di kelas karena tidak terlibat langsung dengan materi pelajaran (Aliyah & Purwanto, 2022). Akibatnya, ada siswa yang kesulitan memahami materi, dan proses pembelajaran menjadi kurang tersampaikan dan bermakna. Pendapat ini menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Oleh karena itu, diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar terhadap materi bangun datar, Mampu mengenali

berbagai bentuk bangun datar. Dapat mengembangkan kreatifitas, imajinasi dan melatih konsentrasi serta kesabaran dalam menyusun potongan-potongan kertas. Dalam proses pembelajaran, media yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong keterlibatan aktif siswa sangat penting untuk meningkatkan kemampuan pemecahan mereka. Salah satu media yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran *Tangram* dengan cerita rakyat asal Sumatera Selatan Sepahit Lidah. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Menurut Mufti (2020), media pembelajaran adalah berbagai bentuk atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi sesuai dengan teori pembelajaran. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa, sehingga mendorong proses belajar yang terencana, terarah, dan terkontrol. Menurut Hasan et.al (2021) media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar (Dwiana, et al., 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik, sehingga proses belajar menjadi menyenangkan. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Tangram*.

Media pembelajaran tangram adalah permainan edukatif yang berasal dari China dan terdiri dari tujuh potongan bangun datar. Permainan ini terdiri atas lima segitiga, satu persegi, dan satu jajar genjang. Tangram dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, membantu meningkatkan minat belajar siswa, serta mempermudah pemahaman konsep bangun datar. Dengan menggunakan tangram, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan mencapai hasil yang optimal. Menurut Indiaty dkk (2021), manfaat tangram antara lain: meningkatkan minat terhadap geometri, membantu membedakan berbagai bentuk, mengembangkan intuisi tentang bentuk dan relasi geometris, melatih kemampuan rotasi spasial, memperluas kosakata terkait manipulasi bentuk (seperti membalik, memutar, dan menggeser), serta memahami konsep kongruensi (kesamaan dan kesebangunan bentuk).

Adapun penelitian yang relevan dalam mendukung permasalahan di atas yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mahrany (2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan media *tangram* terhadap hasil belajar Matematika dilihat dari hasil rata-rata posttest siswa sebesar 78,75. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sirajuddin (2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebelum diberikan media tangram sebesar 65,00 sedangkan setelah menggunakan media tangram memiliki nilai rata-rata 84,07. Selain itu juga berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Andini (2019)

hasil penelitian penggunaan media Tangram pada pelajaran matematika memberikan pengaruh baik terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dan didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di Kelas IV SD Negeri 102 Palembang”**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti mengidentifikasi masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran Tangram belum dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Siswa cenderung terburu-buru dalam menyelesaikan soal, sehingga langkah-langkah penyelesaian menjadi kurang sistematis.
- 3) Dalam menyelesaikan soal, siswa belum mengoptimalkan langkah evaluasi akhir (*looking back*) untuk memeriksa kembali jawaban mereka.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian menjadi lebih terarah. Adapun pembatasan lingkup masalah yaitu sebagai berikut:

- 1) Aspek yang diukur yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa.
- 2) Mata pelajaran dalam penelitian ini adalah matematika dengan materi bangun datar
- 3) Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IVA dan IVB SDN 102 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh penggunaan media tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas IV SD Negeri 102 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di Kelas IV SD Negeri 102 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini bermanfaat dan berkontribusi dalam memberikan wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran Tangram.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Bagi Siswa

Penerapan media pembelajaran Tangram pada mata pelajaran matematika, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik dan bermakna sehingga peserta didik dapat menyelesaikan lebih banyak masalah matematis dengan lebih mudah serta dapat merubah pola pikir siswa bahwa pembelajaran matematika bukanlah hal membosankan dan menakutkan, tetapi juga dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

2) Bagi Guru

Dapat dijadikan pengalaman untuk memperbaiki cara pembelajaran dengan menggunakan media Tangram agar siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak positif bagi siswa dalam memecahkan masalah matematis.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah dan sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang terjadi selama proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang berbeda.