

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar ialah jenjang pertama pendidikan formal dan memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan sikap dan keterampilan siswa. Di dalam pendidikan formal juga menerapkan dasar-dasar ilmu pengetahuan, kepribadian, akhlak, pembentukan karakter untuk hidup dalam masyarakat. Hal ini terlihat pada mata pelajaran di sekolah dasar yaitu pembelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk memperoleh kemampuan menerapkan matematika dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga matematika memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari manusia karena pada dasarnya erat kaitannya dengan berhitung. Oleh karena itu, matematika harus diajarkan dalam pendidikan dasar.

Salah satu dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah matematika khususnya tentang materi bangun datar. Tarigan dalam Prakoso & Rahmatunnisa (2019, p. 460) menyatakan bahwa bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal. Beberapa kesulitan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika yaitu diantaranya kelemahan dalam menghitung, kesulitan dalam mentrasfer pengetahuan, pemahaman bahasa matematika yang kurang, kesulitan dalam persepsi visual, kesulitan dalam mengenal memahami simbol (Muthma'innah, 2022, p. 79).

Dalam pembelajaran matematika guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang diinginkan dan menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi, semangat, dan aktivitas belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif yaitu media pembelajaran *geoboard*.

Media *geoboard* terbuat dari kayu, dengan paku yang dipaku di atasnya, dan jarak antara paku satu dengan paku berikutnya sama. Penggunaan media pembelajaran *geoboard* menunjukkan perubahan positif dalam materi membandingkan ciri-ciri bangun datar dan membuat siswa lebih aktif. Oleh karena itu, penggunaan media papan berpaku (*geoboard*) dalam proses pembelajaran matematika khususnya bangun datar sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan (Aini et al, 2024, p.38). Media *geoboard* juga dapat membantu peserta didik untuk menanamkan pemahaman konsep membandingkan ciri-ciri bangun datar pada segitiga dan segi empat.

Penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas penggunaan media *Geoboard*. Sejalan dengan temuan (Mufidah et al., 2024), penelitian ini yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran *Geoboard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 1 Klumpang Kebun Tahun Ajaran 2023/2024" memperkuat bukti tersebut. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan

signifikan pada nilai *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan *geoboard*, dengan rata-rata 88, dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai rata-rata 74. Analisis uji hipotesis juga mengkonfirmasi adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Geoboard* terhadap hasil belajar matematika siswa. Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada fokus kajiannya terhadap proses pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar di kelas V SDN 1 Perigi. Penelitian ini juga menghadirkan inovasi berupa penggunaan media pembelajaran yang dibuat secara manual, yaitu *geoboard*. *Geoboard* yang digunakan dirancang dari bahan *multiplex* dengan tebal 9 mm dengan panjang x lebar yaitu 60 cm x 90 cm berbentuk persegi, dengan sejumlah paku kecil yang ditancapkan pada permukaannya. Paku-paku tersebut disusun dengan jarak antar paku yang seragam, sehingga membentuk pola susunan yang dapat dimanfaatkan siswa untuk memvisualisasikan dan memahami konsep-konsep bangun datar, seperti segitiga, persegi, persegi panjang, dan bentuk geometri lainnya.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Perigi diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kelas V mengalami kesulitan dalam memahami konsep pelajaran matematika. Sebagai contoh, untuk mempelajari materi tentang pengukuran bangun datar peserta didik tidak hafal perkalian. Data empiris hasil ulangan harian materi bangun datar menunjukkan bahwa hanya 54% siswa yang mencapai nilai KKM, dari jumlah peserta didik 22 orang hanya 12 orang yang mendapatkan nilai diatas 75, sedangkan 10 peserta didik lainnya mendapatkan nilai kurang dari 75, dimana sekolah menetapkan nilai KKM tahun ajaran 2024/2025 adalah 75. Hasil wawancara dengan Ibu Darmawati S.Pd selaku wali kelas di SDN 1 Perigi

menyebutkan bahwa kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi bangun datar sehingga hasil belajarnya tergolong rendah, kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika serta kesulitan siswa dalam mengerjakan soal latihan.

Metode dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi karena masih berpusat pada guru dan berfokus pada buku. Akibatnya siswa merasa kurang termotivasi dan cenderung bosan. Kurangnya media pembelajaran yang menarik mengakibatkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika, dan salah satu potensi yang harus dikembangkan pada proses belajar mengajar ialah dengan menggunakan suatu media pembelajaran (Nurfitri et al., 2022, p. 13).

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dengan masalah yang terdapat di sekolah dasar (SD) yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa dan metode yang kurang tepat sehingga pada saat proses pembelajaran menjadi pasif. Permasalahan tersebut, perlu pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan berada dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dilakukan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berikut adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengefektifkan aktivitas belajar siswa adalah media *Geoboard*. Maka peneliti akan meneliti lebih lanjut dengan judul **“Efektivitas Media *Geoboard* Pada Materi Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Perigi”**.

1.2. Masalah Penelitian

1.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

- 1) Kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi bangun datar sehingga hasil belajarnya tergolong rendah.
- 2) Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Metode dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi karena masih berpusat pada guru dan berfokus pada buku.

1.2.2. Pembatasan Lingkup Masalah

Latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti agar peneliti menjadi lebih fokus. Dengan demikian dari banyaknya masalah yang muncul dalam penelitian ini, adapun masalah tersebut adalah:

- 1) Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu media *geoboard*.
- 2) Materi yang di pelajari yaitu pembelajaran matematika topik bangun datar.
- 3) Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini dilihat dari perbandingan hasil belajar matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol

1.2.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah “Apakah media *geoboard* pada materi bangun datar efektif dalam membantu siswa memahami konsep bangun datar secara visual dan konkret terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Perigi?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *geoboard* pada materi bangun datar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Perigi.

1.4. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilakukan, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat baik manfaat teoritis maupun praktis,, Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian diharapkan untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sebagai salah satu yang akan diterapkan nantinya dalam pembelajaran khususnya tentang media *geoboard* pada materi bangun datar.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait yaitu:

1) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika serta membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa.

2) Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan peserta didik muda memahami materi yang disampaikan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta membuat

peserta didik menjadi lebih semangat mengikuti pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi SDN 1 Perigi, untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik menggunakan media *geoboard* pada materi bangun datar.

4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan media *geoboard* pada materi bangun datar agar dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.