

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai suatu proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.¹ Berdasarkan pernyataan ini dapat kita lihat bahwa salah satu poin yang menjadi tujuan utama dalam pendidikan adalah terjadinya proses perubahan tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Pendidikan merupakan suatu wahana yang baik dalam pembinaan sumber daya manusia (SDM) karena suatu fenomena dalam hidup manusia yang secara fundamental mempunyai sifat membangun dalam kehidupan. Pendidikan perlu mendapat perhatian, penanganan serta prioritas utama dari keluarga, pemerintah dan pengelola pendidikan. Pendidikan juga dapat membantu untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) bab 1 pasal 1 disebutkan bahwa:²

¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 10

² UU RI No. 20 Tahun 2003, *UU Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hlm. 3

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, sertaketerampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sebagai warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan sebagaimana yang telah cantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan, dan ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Untuk itu, seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan negara Indonesia.³

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki mutu pendidikan nasional, mulai dari perubahan atau penyempurnaan kurikulum sampai dengan pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dianggap memiliki peranan yang cukup penting dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kualitas pendidikan itu berhubungan erat dengan faktor-faktor yang terkait dengan kualitas pembelajaran. Salah satu faktor yang harus diperhatikan dalam hal ini adalah penggunaan media pembelajaran di kelas. Karena media

³ UU Sistem Pendidikan Nasional, *UU RI No. 20 Tahun 2003*, ...hlm. 48

pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas sangat mempengaruhi prestasi akademik siswa.

Perlu diketahui bahwa matematika merupakan ilmu *universal* yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Begitu pentingnya membangun cara berfikir matematis, sehingga matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berfikir yang logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.

Istilah matematika berasal dari Yunani “*Mathein/Mathein* yang artinya mempelajari. Menurut Flower dalam penerapannya matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat menggunakan media yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental.⁴

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah selain mempunyai sifat abstrak, pemahaman konsep. Oleh karena itu matematika yang baik sangat penting karena untuk memahaminya diperlukan prasarat pemahaman sebelumnya.

Matematika, menurut Ruseffendi, adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai unsur yang tidak

⁴ Pandoyo, *Strategi Pembelajaran Menghitung*, (Semarang: Ikip Press, 1997), hlm.1

terdefiniskan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakekat matematika menurut Soedjaji (2000), yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Rata-rata siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya antara 6 atau 7 sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.⁵

Konsep-konsep dalam matematika itu abstrak, sedangkan pada umumnya siswa sekolah dasar berpikir dari hal-hal yang kongkret menuju hal-hal yang abstrak. Maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah dengan menggunakan media pendidikan dan alat peraga. Banyak sekali siswa kurang bisa memahami mata pelajaran matematika. Mereka menganggap matematika masih tampak sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Hal ini mungkin karena matematika diajarkan sebagai sesuatu yang abstrak, monoton, dan tidak menarik. Kenyataan menunjukkan bahwa guru mendominasi dalam setiap kegiatan belajar mengajar matematika. Biasanya guru hanya mentransfer apa yang diketahuinya pada siswa dan siswa menerima materi yang disampaikan oleh guru secara pasif.

Seorang guru harus mempersiapkan segala sesuatunya sebelum memasuki kelas. Menurut Hamalik, “dalam persiapan itu sudah

⁵ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 1

terkandung tentang: tujuan mengajar, pokok yang diajarkan, metode mengajar, bahan pelajaran, alat peraga dan teknik evaluasi yang akan digunakan”.⁶ Banyak cara yang dapat dilakukan guru dalam upaya meningkatkan mutu pengajaran di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Salah satu diantara cara tersebut adalah mengajar dengan menggunakan media/alat peraga. Mengingat manfaat media/alat peraga ini begitu penting, maka perlu menjadi pemikiran bagi setiap guru di sekolah. Selain merencanakan dan mengusahakan adanya media/alat peraga, guru juga harus memahami penggunaannya. Guru harus dapat mengembangkan kreasi dan keterampilannya untuk membuat sendiri alat bantu pengajaran yang dibutuhkan yang sesuai dengan kondisi sekolah dan lingkungan peserta didik.

Suherman, dkk. menjelaskan bahwa “alat-alat yang demikian menawarkan kemungkinan untuk menjadi lebih baik dalam proses belajar mengajar, namun guru akan menjadi berbeda ketika mengintegrasikan media dalam pembelajaran”.⁷ Penyebab hasil belajar matematika rendah dapat dilihat dari komponen penting dalam proses belajar mengajar, yakni: kemampuan guru, kemampuan siswa, lingkungan tempat belajar, media atau alat peraga, dan materi atau bahan pembelajaran. Komponen yang menonjol yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar adalah media

⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm.116

⁷ Erman Suherman, dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. (Jakarta: JICA, 2003), hlm. 237

atau alat peraga. Dengan adanya media pendidikan atau alat peraga, siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga minatnya dalam mempelajari matematika semakin besar. Siswa akan tertarik, terangsang dan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika.

Guru tidak boleh hanya mementingkan isi materi pelajaran saja tanpa memperhatikan kondisi siswanya. Apalagi pada mata pelajaran matematika tingkat sekolah dasar yang penuh dengan konsep pemikiran abstrak. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran adalah sebuah keharusan yang tidak dapat ditinggalkan. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual anak SD yang masih dalam tahap operasi kongkret, maka siswa SD dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui perantara benda-benda kongkrit atau nyata.

Dengan demikian media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru agar siswa bisa menerima informasi atau pesan dengan baik. Media pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam pendidikan formal di sekolah. Oleh karena itu, guru sebagai pengajar dan pendidik yang terjun langsung dalam dunia pendidikan formal sekolah tidak boleh meragukan lagi tentang kemampuan fungsi suatu media pembelajaran terutama dalam hal menanamkan sikap dan mengharapkan perubahan tingkah laku agar tujuan pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika ini dapat tercapai.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga nantinya dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa sendiri. Agar pembelajaran matematika yang semula dianggap menakutkan dan menyeramkan menjadi menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran. Jika penggunaan media pembelajaran mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran khususnya dalam hal penyampaian pesan materi pelajaran, maka siswa yang akan merasakan dampak positifnya, dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, dalam jangka panjang penggunaan media pembelajaran diharapkan juga dapat merubah perspektif pemikiran negatif siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut mutlak diperlukan suatu cara agar pelaksanaan belajar mengajar dapat terlaksana secara efektif. Salah satu cara yang dapat ditempuh oleh guru adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran secara tepat. Penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan rangsangan kegiatan belajar. Penggunaan media pengajaran dalam tahap orientasi pengajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan, isi pelajaran pada saat itu.

Ada dua hal yang menjadi tujuan matematika diajarkan disekolah yaitu tujuan umum dan khusus. Dalam GBPP orang dewasa ini dikemukakan bahwa tujuan umum diberikannya matematika dijenjang matematika dasar dan pendidikan umum adalah:

- a. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, cermat, jujur, efektif dan efisien.
- b. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam mempelajari ilmu pengetahuan.

Matematika perlu diajarkan pada siswa karena:

1. Selalu digunakan dalam segi kehidupan
2. Semua bidang studi memerlukan ketrampilan matematika yang sesuai.
3. Merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas.
4. Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara.
5. Meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketuntasan dan kesadaran kekurangan.
6. Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.⁸

⁸ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Roneka Cipta, 2003), hlm. 253

Dengan demikian dapat dipahami bahwa setiap siswa mampu menguasai matematika apabila ingin memperoleh hasil yang baik.

Dari permasalahan tersebut, untuk membantu siswa perlu dilakukan manipulasi-manipulasi obyek yang digunakan untuk belajar matematika, khususnya pada simetri bangun datar dengan memanfaatkan kertas lipat sebagai media/alat peraga. Karena media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran itu tidak harus yang berasal dari bahan mahal. Yang penting, media tersebut sesuai dengan kemampuan guru, sekolah dan karakteristik siswa.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan diatas, bahwa penerapan media pembelajaran kertas lipat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun secara ilmiah hal tersebut masih perlu dibuktikan secara ilmiah, oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Media Kertas Lipat (*Origami*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Simetri Bangun Datar Di MIN 4 Ngantru Tulungagung.

B. Identifikasi Masalah, Pembatas Masalah dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Daya ingat anak terhadap materi pelajaran yang lemah.
- b. Suasana pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.

- c. Proses pembelajaran masih terpaku pada buku.
 - d. Besarnya minat masyarakat setempat untuk menyekolahkan anak mereka di MIN 4 Ngantru Tulungagung.
 - e. Penggunaan media kertas lipat akan membuat siswa lebih mudah mengingat pelajaran.
 - f. Keterampilan mengajar guru dalam proses pembelajaran matematika menjadikan proses belajar yang kreatif dan menyenangkan.
 - g. Siswa menjadi aktif dalam berkreasi dan mengingat pelajaran.
 - h. Cara kerja kedua otak kiri dan kanan dapat berjalan secara optimal.
 - i. Suasana pembelajaran yang menarik
 - j. Penggunaan media yang optimal dalam penyampainnya
2. Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian tidak meluas, maka perlu penulis memberikan batasan-batasan permasalahan. Pembatasan permasalahan ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan dengan baik. Dari ruang lingkup di atas, maka penulis memberikan batasan penelitian sebagai berikut:

- a. Media kertas lipat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kertas lipat warna-warni yang di bentuk sesuai bangun datar
- b. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil nilai peningkatan *pretest* dan *posttest* yang diperoleh peserta didik MIN 4 Ngantru Tulungagung siswa kelas II

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas serta demi terwujudnya pembahasan yang sesuai dengan harapan, maka peneliti memaparkan permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

Adakah pengaruh media kertas lipat (*origami*) terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi simetri bangun datar di MIN 4 Ngantru Tulungagung ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

Untuk mengetahui adanya pengaruh media kertas lipat (*origami*) terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi simetri bangun datar di MIN 4 Ngantru Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama tentang pengaruh media kertas lipat (*origami*) terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi simetri bangun datar di MIN 4 Ngantru Tulungagung

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Seharusnya sekolah harus memfasilitasi dengan menerapkan pembelajaran yang konkrit salah satunya dengan media kertas lipat origami pada materi simetri bangun datar kelas 2 di MIN 4 Ngantru Tulungagung.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan kajian dan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

c. Bagi Siswa

Untuk mengikuti pembelajaran matematika yang lebih bermakna sehingga berguna meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk menambah pengalaman dan masukan bagi peneliti selanjutnya dan dapat dijadikan penunjang penelitian terhadap masalah yang sesuai dengan topik tersebut. Serta menambah wawasan baik dalam bidang penulisan maupun penelitian.

F. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

- a. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁹
- b. Media adalah suatu perantara/pengantar pesan guru kepada penerima siswa yang bertujuan merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat sehingga terjadi proses belajar mengajar serta dapat mempelancar proses pembelajaran.¹⁰
- c. Kertas lipat adalah seni melipat kertas menggunakan keterampilan tangan dengan teknik dan ketelitian tinggi tanpa menggunakan gunting atau alat potong lainnya dan tidak menggunakan lem perekat dengan hanya menggunakan selembar kertas segiempat yang dilipat-lipat dan diciptakan keanekaragaman hasil karya lipat berwarna.¹¹
- d. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.¹²
- e. Matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan.¹³

⁹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 664

¹⁰ Muhaimin, *Strategi Belajar, penerapan dalam pembelajaran pendidikan islam*, (Surabaya: Citra Media, 1996), hlm. 91

¹¹ Sudjianto, *Kamus Istilah Masyarakat dan Kebudayaan Jepang*, (Jakarta: Reneka Cipta, 2003), hlm. 82

¹² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 46

¹³ Heruman, *Model Pembelajaran*, hlm. 1

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa yang dimaksud dengan pengaruh media kertas lipat terhadap hasil belajar siswa pada materi simetri bangun datar adalah daya yang tumbuh disebabkan oleh cara penggunaan kertas lipat yang berakibat terhadap kegiatan berfikir maupun berbuat siswa dan segala sesuatu yang dicapai siswa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran matematika.

2. Penegasan Operasional

Dalam penelitian ini peneliti akan mengkaji pengaruh media kertas lipat hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah hasil tes yang mencerminkan kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran matematika materi simetri bangun datar yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Peneliti mengadakan penelitian eksperimen dengan membagi sampel menjadi dua bagian. Kelas A akan menjadi kelas kontrol, sedangkan kelas B menjadi kelas eksperimen. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara kelas yang mendapatkan tindakan dan kelas yang tidak mendapatkan tindakan.

Untuk pengukuran dengan cara mengamati melakukan tes hasil belajar siswa menggunakan pretest dan posttes untuk mengambil data keberhasilan siswa. Setelah masing-masing variabel dapat terukur dan semua data terkumpul, selanjutnya peneliti akan mengukur keabsahan data. Data yang sudah diuji keabsahannya, selanjutnya peneliti akan menganalisis data untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh media kertas lipat (*origami*) terhadap hasil belajar siswa kelas II MIN 4

Ngantru Tulungagung dengan menggunakan uji hipotesis atau uji t. Sedangkan media kertas lipat dalam penelitian ini adalah kertas lipat berbentuk segiempat yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah siswa dalam menguasai materi pelajaran matematika materi simetri bangun datar. Untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya media kertas lipat tersebut terhadap hasil belajar matematika dengan menggunakan uji *independent samples t-test*.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis.

Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini agar mudah dipahami, maka peneliti perlu membatasi penulisan karya ilmiah ini yang terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir, dapat diuraikan sebagai berikut:

Bagian awal, terdiri dari tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian inti, terdiri dari enam bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain :

BAB I : merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II : Merupakan landasan teori yang membahas secara rinci tentang deskripsi teori yang terdiri dari: a) Media, meliputi pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, b) kertas lipat (*origami*) meliputi: pengertian kertas lipat (*origami*), jenis-jenis kertas lipat (*origami*), manfaat kertas lipat (*origami*), kelebihan dan kekurangan kertas lipat (*origami*), c) hasil belajar meliputi: pengertian hasil belajar, tujuan belajar, d) matematika meliputi: pengertian matematika, karakteristik matematika. Didalamnya juga terdapat penelitian terdahulu, kerangka penelitian, dan hipotesis penelitian.

BAB III : Metode Penelitian, terdiri dari: a) rancangan penelitian, b) populasi, sampel dan sampling penelitian, c) Instrumen penelitian, d) teknik pengumpulan data, e) sumber data dan teknik analisis data.

BAB IV : Pelaksanaan dan hasil penelitian, terdiri dari a) prosedur dan pelaksanaan penelitian, meliputi: orientasi penelitian, persiapan penelitian (administrasi dan instrumen) dan pelaksanaan penelitian, b) subyek penelitian, c) hasil dan analisis data meliputi analisis data deskriptif dan analisis data inferensial.

BAB V : merupakan pembahasan.

BAB VI : terdiri dari kesimpulan dan saran.

Bagian akhir terdiri dari : daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.