

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN MOTTO	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Hasil Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Matematika	6
B. Pengertian Media	7
C. Jenis Media	12
D. Media dalam Pembelajaran Matematika	13
E. Fungsi dan Peran Media dalam Pembelajaran	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	18
B. Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	18
C. Rancangan Penelitian	19
D. Instrumen Penelitian	22
E. Prosedur Penelitian	25
F. Teknik Analisis Data	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	75
RIWAYAT HIDUP	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Nomor Tabel	Halaman
1.1 Tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran	2
3.1 Blangko Penilaian Psikomotor	23
3.2 Blangko Penilaian Afektif	24
3.3 Blangko Penilaian Kognitif	24
3.4 Jadwal Pelaksanaan Perbaikan	31
4.1 Hasil Penilaian Aspek Psikomotor pada Studi Awal	36
4.2 Hasil Kognitif Siswa pada Studi Awal	38
4.3 Hasil Afektif Siswa pada Studi Awal	40
4.4 Hasil Pemahaman Bidang Datar dengan Media Kertas Lipat pada Studi Awal	41
4.5 Hasil Pengamatan Gerak pada Siklus 1	46
4.6 Hasil Penilaian Aspek Kognitif pada Siklus 1	48
4.7 Hasil Afektif Siswa pada Siklus 1	49
4.8 Rekapitulasi Hasil Belajar pada Siklus 1	51
4.9 Hasil Pengamatan Gerak pada Siklus 2	58
4.10 Hasil Kognitif Siswa pada Siklus 2	60
4.11 Hasil Afektif Siswa pada Siklus 2	61
4.12 Rekapitulasi Hasil Belajar pada Siklus 2	63
4.13 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar	67
4.14 Perkembangan Ketuntasan Belajar Siswa	67

DAFTAR GAMBAR

Nomor Gambar	Halaman
2.1 Faszal Robot	16
2.2 Faszal Perahu Layar	17
3.1 Kegiatan Siklus	20
4.1 Diagram Peningkatan Hasil Belajar pada masing-masing Siklus	67
4.2 Diagram Peningkatan Ketuntasan Klasikal pada masing-masing Siklus ..	68

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Lampiran	Halaman
1. Dokumentasi Penelitian	75
2. RPP 1	77
3. RPP 2	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara. Selain itu pendidikan juga merupakan investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini juga diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Berbagai usaha pembaharuan kurikulum, perbaikan sistem pengajaran peningkatan kualitas kemampuan guru dan lain sebagainya. Banyak hal yang ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut salah satunya adalah bagaimana cara menciptakan suasana belajar yang baik, mengetahui kebiasaan dan kesenangan belajar siswa agar siswa bergairah dan berkembang sepenuhnya selama proses belajar berlangsung. Untuk itu seharusnya guru mencari informasi tentang kondisi mana yang dapat meningkatkan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang yang bertujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dan pengalaman yang baru sebab pengalaman tersebut nantinya dapat diterapkan didalam lingkungan masyarakat. Dalam proses kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika semua siswa khususnya kelas I Sekolah Dasar dapat menyerap dan menguasai

materi yang telah disampaikan oleh guru. Pada umumnya siswa dapat dikatakan telah menguasai materi pembelajaran jika mendapat nilai yang bagus atau nilai yang tinggi.

Tetapi pada kenyataannya sesuai dengan data yang diperoleh dilapangan khususnya di Madrasah Ibtida'iyah Darul Ulum Manukan Kulon Kecamatan Tandes khususnya kelas I-B pada evaluasi akhir mengenai pokok bahasan mengenal bangun datar yaitu segi empat, segi tiga, dan lingkaran memperlihatkan nilai yang diperoleh siswa sangat rendah sehingga dari hasil yang diperoleh siswa tersebut maka peneliti dapat mengambil suatu kesimpulan bahwa masih banyak siswa yang belum menguasai materi yang telah diberikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat pada tabel keberhasilan berikut :

Tabel 1.1 Tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran

No	Tingkat Keberhasilan	Frekuensi	Keterangan
1.	100 %	3	
2.	80 %	4	
3.	60 %	6	
4.	Kurang dari 60 %	17	

Untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi tersebut, maka peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian tindakan Kelas (PTK) dan juga untuk memperbaiki pembelajaran dikelas khususnya dikelas I – B Madrasah Ibtida'iyah Darul Ulum Manukan Kulon Kecamatan Tandes Kota Surabaya.

Dalam penyusunan laporan PTK ini disusun sesuai dengan catatan yang dipakai oleh peneliti ketika mulai merancang kegiatan perbaikan pembelajaran selama melakukan perbaikan, observasi dan diskusi dengan teman sejawat yang membantu dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran.

Yang termuat dalam laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah pendahuluan, perencanaan serta pelaksanaan perbaikan pembelajaran, hasil yang diperoleh, dan kesimpulan serta saran dan tindak lanjut.

Berdasarkan faktor - faktor tersebut di atas, maka yang dijadikan peneliti sebagai fokus perbaikan adalah :

“Peningkatan pemahaman tentang bangun datar dengan menggunakan media kerta lipat siswa kelas 1-B Madrasah Ibtida’iyah Darul Ulum Manukan Kulon 98-100 Kecamatan Tandes Surabaya“.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada dan berapa besar peningkatan pemahaman tentang bangun datar dengan menggunakan media kerta lipat siswa kelas 1-B Madrasah Ibtida’iyah Darul Ulum Manukan Kulon 98-100 Kecamatan Tandes Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam Penelitian Tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan umum

Agar dapat mengkonkritkan pembelajaran serta dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran Matematika sehingga pembelajaran lebih bermakna

bagi siswa dalam pengertian bangun datar diantaranya: segi empat, segi tiga dan lingkaran.

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media dalam pembelajaran Matematika khususnya tentang pokok bahasan mengenal bangun datar dikelas I-B dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kertas lipat.
- b. Membantu siswa kelas I khususnya kelas I-B MI Darul Ulum Manukan Kulon Kecamatan Tandes agar dapat mengidentifikasi bangun datar dan dapat menyebutkan contoh-contoh bangun datar yang ada dilingkungan sekitar yang pernah mereka jumpai.

D. Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini, besar harapan penulis agar hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi siswa

- a. Dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika sehingga hasil belajarnya juga meningkat.

2. Bagi guru

- a. Sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Matematika.
- b. Dapat memotivasi guru untuk mengembangkan alternatif-alternatif agar dapat mengatasi kelemahan-kelemahannya dalam pembelajaran.

c. Dapat mengembangkan kemampuan profesionalnya.

3. Bagi peneliti

a. Sebagai pengalaman yang berharga untuk melaksanakan tugas dimasa yang akan datang.

4. Bagi sekolah

a. Dapat meningkatkan hasil belajar Matematika serta dapat meningkatkan citra sekolah dimata masyarakat, tempat dimana peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Matematika

1. Pentingnya Pembelajaran Matematika

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar, dewasa ini telah berkembang cukup pesat baik dari segi materi maupun segi kegunaannya. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena matematika merupakan salah satu pengetahuan dasar terpenting bagi sains dan teknologi yang sangat perlu bagi pembangunan. Lebih dari itu dalam kehidupan sehari-hari tidak ada orang yang terlepas dari hubungan hitung-menghitung/matematika. Pentingnya matematika di dunia pengetahuan dan teknologi dan kehidupan sehari-hari perlu dipahami dan dikuasai anak didik sejak dini sesuai dengan perkembangan intelektualnya.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sejalan dengan fungsinya yaitu :

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung.
- b. Menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan dasar berhitung.
- c. Meletakkan landasan berhitung yang kuat untuk mempelajari pengetahuan lebih lanjut.
- d. Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialihgunakan.
- e. Memberikan bekal kemampuan dasar matematika serta membentuk sikap logis, cermat, kreatif, dan disiplin.

f. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Karakteristik Pengajaran Matematika

Karakteristik pengajaran matematika adalah sebagai berikut :

a. Diajarkan secara bertahap dimulai dari yang konkrit ke abstrak, dari hal yang paling dekat sampai ke yang jauh, dari hal yang sederhana ke hal yang sulit.

b. Mengikuti model spiral, yaitu dalam memperkenalkan konsep baru selalu mengkaitkannya pada konsep yang telah dipelajari karena konsep baru merupakan perluasan dan pendalaman konsep sebelumnya.

c. Matematika berpola pikir deduktif, yaitu memahami suatu konsep melalui pemahaman definisi umum, kemudian contoh. Tetapi pengajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) digunakan pola pendekatan induktif, yaitu mengenal konsep melalui contoh karena secara psikologi siswa SD diwarnai tahap berpikir konkrit.

d. Pengajaran matematika menganut kebenaran konsistensi, yaitu kebenaran yang konsentrasi atau tetap, tidak ada pertentangan antara konsep yang satu dengan yang lain. Satu pernyataan yang dianggap benar bila didasarkan atas pernyataan sebelumnya yang sudah dianggap benar¹.

4. Konsep Belajar melalui Alat Peraga pada Pembelajaran Matematika

Dalam proses belajar mengajar kita sering menjumpai siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran, sehingga pada akhir

¹ <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran>

pelajaran ada sejumlah siswa yang belum berhasil. Maksud meningkatkan pemahaman dan keterampilan di sini adalah pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan secara perorangan maupun secara kelompok. Tujuan utama dari konsep meningkatkan pemahaman dan keterampilan melalui alat peraga adalah usaha agar dikuasainya bahan pelajaran. Tujuan utama meningkatkan pemahaman dan keterampilan melalui alat peraga adalah² :

- a. Meningkatkan pemahaman siswa.
- b. Meningkatkan keterampilan siswa

Kriteria meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa melalui alat peraga dalam menguasai bahan pelajaran sebagai berikut³ :

- a. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar perorangan.
- b. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar klasikal.

Suatu kelas disebut meningkat pemahaman dan keterampilan bila pada kelas telah tersebut terdapat 85 persen siswa yang memperoleh nilai baik. Banyak faktor yang menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Ketidak-berhasilan siswa dalam belajar matematika antara lain disebabkan oleh⁴ :

- a. Siswa tidak menangkap konsep dengan benar.
- b. Siswa tidak menangkap arti dari lambang.
- c. Ketidaklengkapan pengetahuan.

² Depdikbud. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta : Direktorat Pendidikan dasar.

³ Depdikbud. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta : Direktorat Pendidikan dasar.

⁴ <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran>

Alasan dalam pengajaran matematika di SD diperlukan alat peraga yaitu⁵ :

- a. Dengan alat peraga siswa akan lebih senang mengikuti pelajaran matematika karena ada sesuatu yang diamati dan dimanipulasi.
- b. Konsep matematika yang abstrak disajikan dalam bentuk nyata mudah dipahami siswa pada tingkat-tingkat lebih rendah seperti kelas I, II, dan III.
- c. Alat peraga membantu daya tilik ruang karena siswa tidak perlu membayangkan bentuk-bentuk geometri terutama geometri ruang.

Memperhatikan uraian teori belajar dan karakteristik anak usia sekolah dasar, maka perlu kiranya memperhatikan tentang kesiapan-kesiapan yang hendaknya dimiliki siswa. Kesiapan isi, kesiapan pedagogis, kesiapan kematangan, kesiapan efektif, dan kesiapan kontekstual⁶.

1. Kesiapan isi

Merujuk kepada proses pengetahuan dan keterampilan seseorang siswa yang membilang suatu objek secara tepat, dapat mendemonstrasikan situasi mengambil, peengurangi dengan menggunakan kubus-kubus, mengetahui semua atau hampir semua dari 100 pengurangan fakta dasar, dan memahami nilai tepat untuk bilangan antara 9 dan 99, maka siswa tersebut kesiapan isi yang tinggi untuk mempelajari algoritma pengurangan.

⁵ Depdikbud. 1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta : Direktorat Pendidikan dasar.

⁶ Turmudi dan Aljupri. 2009. *Pembelajaran Matematika*. Direktorat Jenderal Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia. hal. 18

2. Kesiapan pedagogi

Merujuk kepada pemahaman siswa tentang material seperti benda-benda, gambar, representasi dari benda, simbol-simbol, kalkulator dan komputer yang mereka gunakan selama mereka belajar matematika.

3. Kesiapan kematangan

Merujuk kepada mental siswa. Penelitian piaget mengarah untuk sampai kepada kesimpulan bahwa setiap orang melewati empat fase kematangan mental.

4. Kesiapan efektif

Merujuk pada sikap siswa terhadap matematika. sikap akan mempengaruhi kesuksesan siswa dalam belajar dan menggunakan matematika.

5. Kesiapan kontekstual

Merujuk kepada kesadaran siswa tentang cara-cara matematika itu digunakan. Siswa dalam tingkat kesanggupan kontekstual yang tinggi menyadari akan pentingnya matematika dan sadar akan banyaknya aplikasi dalam dunia nyata.

B. Pengertian Media

Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Raharjo dalam Supandi menyatakan bahwa “media merupakan wadah dan pesan wadah oleh sumber atau penyalurannya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan”⁷. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan

⁷ Supandi. 1992. *Strategi Belajar-Mengajar Penjaskes*. Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tahap Kependidikan. hal 55

“media adalah segala hal yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta peranti untuk kegiatan tersebut”⁸. Jadi, media mempunyai peran penting dalam keberhasilan pembelajaran. Selain itu, juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar.

Media bukan hanya memuat pesan atau bahan ajar untuk disalurkan melalui alat tertentu tetapi juga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Selain itu, guru juga harus bisa menyiapkan dan merancang dengan tepat penggunaan media sehingga peserta didik akan belajar lebih giat dan tujuan yang diinginkan bisa tercapai.

Media merupakan alat bantu dalam pembelajaran. Walaupun dalam pembelajaran juga terdapat alat bantu lain yang disebut alat peraga. Tetapi alat peraga tidak sama dengan media walaupun keduanya merupakan alat bantu dalam pembelajaran. Yang membedakan keduanya adalah pada fungsinya.

Suatu sumber belajar dikatakan alat peraga jika hal tersebut fungsinya hanya sebagai alat bantu saja. Dan dikatakan media jika merupakan kegiatan integral dari seluruh kegiatan belajar⁹.

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti papan tulis, buku, media grafis dan OHP (*Overhead Projector*), kaset, radio, televisi, video, dan media mekanik yang khusus sebagai alat bantu ketrampilan gerak. Media-media tersebut jika dipersiapkan dengan baik,

⁸ Soepartono. 2000. *Media Pembelajaran. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan dasar dan Menengah Bagian Proyek Penetaran Guru SLTP Setara D-III*. Jakarta. hal. 3

⁹ Soepartono. 2000. *Media Pembelajaran. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan dasar dan Menengah Bagian Proyek Penetaran Guru SLTP Setara D-III*. Jakarta. hal. 4

didesain dan digambar dengan warna-warni dapat menarik perhatian peserta didik dalam berkonsentrasi terhadap pelajaran. Sehingga akan timbul keinginan dan minat untuk belajar. Selain itu juga dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap materi pelajaran maupun terhadap proses pembelajarannya. Materi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik dengan baik dan beragam. Dan guru juga tidak perlu mengulang-ulang penjelasannya.

C. Jenis Media

Klasifikasi jenis media yaitu sebagai berikut¹⁰ :

1. Komputer
2. Video kamera
3. *Video cassette recorder* (VCR)
4. *Overhead projector*
5. *Multivision* (atau sejenisnya)
6. *CD player, video compact disc* (VCD)
7. Televisi

Dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi penggunaan media dapat dilakukan secara bersamaan yaitu dengan menggunakan satu alat yang disebut dengan *Multi media*.

¹⁰ Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. hal 171