

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut undang – undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia, (2003) ditegaskan bahwa mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib pada jenjang sekolah dasar, menengah dan atas. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah dasar, karena tidak hanya mengajarkan siswa tentang bagaimana cara menghitung, tetapi juga melatih keterampilan berpikir dan bersosialisasi siswa. Siswa juga dilatih untuk berpikir logis saat menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang ada. Kegiatan belajar matematika dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif, seperti menemukan cara baru dalam menyelesaikan soal. Oleh karena itu, pembelajaran Matematika di sekolah dasar tidak hanya membantu siswa menguasai materi pelajaran, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir kritis dan sikap positif yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa dapat belajar berpikir kritis dalam memahami dan menyelesaikan suatu masalah. Menurut Wijayanti & Yanto (2023), hingga saat ini masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan sekaligus menyebalkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat membimbing belajar siswa di kawasan Ds. Parang Kab. Magtean menunjukkan bahwa minat anak dalam belajar matematika masih kurang.

Persepsi siswa menganggap mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, hal tersebut mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan salah satunya pada materi jenis – jenis sudut. Masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam membedakan jenis – jenis sudut, hal tersebut menjadi tantangan bagi seorang guru saat ini salah satunya adalah menciptakan berbagai macam media pembelajaran agar siswa tertarik dalam belajar matematika. Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila disampaikan melalui mata pelajaran yang disukai siswa, sedangkan siswa yang kurang menyukai mata pelajaran seperti matematika cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dengan merancang pembelajaran yang menarik melalui berbagai variasi media, dan strategi pembelajaran menurut (Tanjung & Namora, 2022). Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba menggali informasi mengenai media atau alat peraga saat pembelajaran berlangsung yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan, karena anak usia sekolah dasar akan lebih mudah mempelajari sesuatu yang bersifat nyata, sehingga penggunaan alat peraga sangat efisien dan efektif dapat menunjang proses keberhasilan terhadap tujuan pembelajaran. Penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran akan memperoleh hasil yang lebih baik daripada tidak menggunakan alat peraga (Telaumbanua, 2020).

Berdasarkan pemaparan masalah diatas peneliti menganalisis hasil penerapan media pembelajaran *corner clock*. Media *corner clock* ini merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk menyerupai jam dinding, media tersebut terbuat dari kertas karton yang dipotong membentuk lingkaran dan dilengkapi dengan dua jarum panjang dan jarum pendek, media *corner clock* ditempel pada sterofoam dan dilengkapi dengan kantong kecil yang berisi beberapa pertanyaan, yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran. Diharapkan dengan adanya media ini siswa dapat belajar sambil bermain, dengan menjawab pertanyaan yang ada dalam kantong tersebut.

Adapun penelitian terdahulu yang serupa dilakukan oleh Yanky Fadhlika Isnaeni Syah Putra dkk, dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pengukuran Sudut Menggunakan Metode Demonstrasi Dengan Alat Peraga Media Jam Sudut Kelas IV SD Negeri Sumberrejo 1" penelitian tersebut menggunakan pendekatan PTK (penelitian Tindakan Kelas) dengan hasil Nilai rata-rata matematika pada pembelajaran prasiklus I hanya dengan rata-rata 5,7 di bawah syarat KKM. Sekitar 50% siswa kesulitan untuk memahami materi yang telah diajarkan kepada mereka. Setelah siklus I selesai terlihat nilai rata-rata siswa yaitu 6,8 mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa sangat dekat dengan standar KKM. Pada pembelajaran siklus II diadakan sebagai hasilnya. Pada siklus ini 100% diatas dari KKM. Adapun kesamaan dari penelitian tersebut yaitu media pe belajaran yang digunakan, untuk perbedaanya terletak pada metode yang digunakan menggunakan PTK sedangkan penelitian yang dilakukan peniliti menggunakan

metode kualitatif deskriptif, subjek yang digunakan pun juga berbeda penelitian yang peneliti lakukan subjek berjumlah 15 siswa di SDN Bagi 03.

Peneliti menganggap bahwa penelitian ini penting untuk dilakukan karena berfokus pada hasil penerapan media *corner clock* dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan pada materi jenis-jenis sudut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media *corner clock* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran *corner clock* dapat membantu siswa dalam memahami materi khususnya dalam membedakan membedakan jenis sudut dan dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini terletak pada hasil penerapan media *corner clock*, adakah perbedaan yang signifikan dari pembelajaran yang sebelumnya sudah dilakukan tanpa menggunakan media atau alat peraga.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini memiliki masalah yang akan dibahas diantaranya:

1. Bagaimana penerapan media *corner clock* dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan pada materi jenis – jenis sudut siswa kelas III di SDN Bagi 03?

2. Bagaimana hasil dari penerapan media *corner clock* dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan pada materi jenis – jenis sudut siswa kelas III di SDN Bagi 03?
3. Apa kelebihan dan kekurangan penerapan media *corner clock* dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan pada materi jenis – jenis sudut siswa kelas III di SDN Bagi 03?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat disimpulkan tujuan adanya penelitian ini diantaranya:

1. Mendeskripsikan cara penggunaan penerapan media *corner clock* dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan pada materi jenis – jenis sudut siswa kelas III di SDN Bagi 03
2. Mendeskripsikan hasil penerapan media *corner clock* dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan pada materi jenis – jenis sudut siswa kelas III di SDN Bagi 03
3. Mendeskripsikan kekuatan dan kelemahan dari penerapan media *corner clock* dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan pada materi jenis – jenis sudut siswa kelas III di SDN Bagi 03?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, diantaranya

1. Secara Teoretis

Setelah dilakukanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan untuk terus mengembangkan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilakukan sebagai pengalaman langsung untuk mengetahui proses penerapan media *corner clock* dan juga menambah pengetahuan peneliti terkait strategi pembelajaran matematika yang menyenangkan

b. Bagi Guru

Sebagai sumber pengetahuan dan referensi bagi guru dalam memilih media dan strategi pembelajaran yang menyenangkan pada Pelajaran matematika.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga lebih mudah dalam memahami materi sudut

F. Definisi Istilah

1. Media

Secara etimologi, “media” berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah, menurut Arsyad (2007) media adalah alat atau saluran untuk menyampaikan informasi antara pengirim kepada penerima pesan. Media juga dikenal dengan berbagai istilah seperti alat peraga, audio visual.

2. *Corner clock*

Corner clock merupakan alat peraga jam sudut yang bentuknya hampir menyerupai jam dinding. Peserta didik ditingkat sekolah dasar, lebih menyukai alat peraga karena dengan adanya alat peraga peserta didik merasa bukan belajar tetapi bermain (Hakim,et.al, 202).

3. Pembelajaran yang menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan yaitu dimana guru dapat menerapkan pendekatan belajar sambil bermain. Melalui pendekatan ini, anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri dalam menjalani berbagai aktivitas tanpa tekanan atau paksaan, namun tetap dalam bingkai prinsip pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Trinova, 2012).