**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Secanggang adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Suku Melayu adalah suku yang dominan di daerah tersebut. Penduduknya kebanyakan bekerja sebagai petani. Ibu kotanya terletak di Hinai Kiri. Upaya pembangunan sektor pendidikan di Kabupaten Langkat terus dilakukan baik dengan penyediaan/peningkatan sarana fisik pendidikan maupun tenaga guru PNS maupun guru honorer yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi sekolah di setiap tingkatan pendidikan maupun mutu/ kualitasnya. Selain sarana pendidikan tingkat TK sampai SMA. Dilihat dari rasio murid per guru di Kabupaten Langkat untuk seluruh tingkat pendidikan masih dikategorikan baik.

Pendidikan adalah fondasi penting dalam kehidupan seorang anak, dan cara mereka belajar dapat memiliki dampak besar pada motivasi dan minat mereka dalam belajar. Untuk anak-anak Sekolah Dasar, penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik agar mereka dapat dengan antusias mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang akan memberikan beberapa strategi efektif untuk membuat belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak Sekolah Dasar. Belajar yang menyenangkan adalah kunci untuk membangun minat dan motivasi belajar yang kuat pada anak-anak Sekolah Dasar ( Rusy:2024). Dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, memanfaatkan teknologi, melibatkan orang tua, dan memberikan reward yang positif, kita dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi mereka. Dengan demikian, anak-anak akan terinspirasi untuk terus menjelajahi dan mengembangkan potensi mereka dalam pendidikan.

Pembelajaran matematikamerupakanilmukealamanyangmempunyaiperananpentingdalamperkembanganilmupengetahuandanteknologi.Banyakpeserta didik di sekolah memandang matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit. Bahkan, sampai sekarang masih ada peserta didik yang kurangberminatterhadapmatematikadanhasilbelajarmatematikapunbelummenunjukkanhasilyangoptimal. Meningkatkan hasil pembelajaran merupakan kunci peningkatan mutu pendidikansaatini.Hasilpembelajaranmempunyaiperananyangsangatpenting.TujuanPendidikan Kegiatan belajar mengajar menghasilkan hasil belajar anak (Mappeasse,2009). Hasil belajar merupakan representasi numerik yang menunjukkan tingkatkemahiran anak dalam belajar (Andriani Rike, 2013). Hasil belajar diperoleh dariberbagaikomponen,terdiridariseperangkatketerampilandaninformasiyangdisusunsecaranumerik.Hasilbelajarmatematikamengacupadaprestasisiswadalammempelajarimatematika,yangdianggapbaikbilanilaimatematikayangdiperolehnyajugabaik(Nurrita,2018).Hasilbelajarmerupakanhasilakhirdaripenilaiankemampuanbelajarseseorang,sepertiyangtelahdibahasdiatas.siswasetelah menyelesaikan pembelajarannya. Ini adalah standar yang digunakan untuk menilaisejauhmanapencapaianpendidikan.

Prosesbelajarmengajarmatapelajaranmatematikapadadasarnyaadalahprosesinteraksiantaraantarapendidikdanpesertadidikuntukmengembangkan ide, gagasan, dan pemahaman terhadap konsep yang telahdirumuskandalamkurikulumpembelajaran.Dalaminteraksitersebutterkandungpesan-pesanyangditerimapesertadidikdalambentukpengetahuanbukanhanyahanyapengetahuan*kognitif,*namunjugasikap(*afektif),*danjugaketerampilan(*psikomotorik).*Olehkarenaitukeberhasilan penggunaann media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat memudahkan guru dalam mentransfer ilmu ataupun materi pembelajaran ( Sobari : 2014). Media pembelajaran dapat merangsang siswa agar cepat tanggap dalam merespon juga menyerap materi pembelajaran. Media pembelajaran yang akan diterapkan di jenjang sekolah dasar haruslah media yang mudah digunakan dan diterima oleh siswa. Siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami suatu materi pembelajaran dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Usia anak sekolah dasar masih memiliki rasa bermain yang tinggi, mereka belum bisa memfokuskan diri untuk belajar secara serius, belajar sambil bermain adalah metode yang cocok diterapkan pada anak-anak tingkat sekolah dasar untuk memperoleh pengetahuan dan juga keterampilan. Mediagambardapatberfungsisebagaialatpembelajaranyangdirancangsendiriolehguruuntukmeningkatkanefektivitasdanefisiensidalampendidikan.Mediagambardalampendidikanmatematikadapatmembantusiswamemahamikonsep,meningkatkan kejelasan dalam pembelajaran, dan melibatkan siswa di kelas (Amir,2016).Siswa cenderung pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung apabila sarana prasarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar kurang mendukung. Upaya untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat membantu mengatasi sikap siswa yang pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penggunaanmediagambardalamprosesbelajarmengajardikatakanmenyalurkanpesan,mengaitkandengankehidupannyatadengan materi yang diajarkan dapat dibantu dengan media gambar sebagaiperantara ( Ayu : 2018). Gambar atau foto merupakan salah satu media pengajaran yangdikenaldidalamsetiapkegiatanpembelajaran.Halinidisebabkankesederhanaannya,tanpamemerlukanpelengkapandantidakdiproyeksikanuntuk mengamatinya. Haltersebutmengandung makna bahwa pelajaran matematika pada dasarnya merupakanilmuyang abstrak. Untukmenjadikan matematika lebih mudah dipahami,banyakcarayangdapatdilakukanolehguru, diantaranyapenggunakanmediaataualatperagasepertimediagambardalamprosespembelajaransehinggamatematikayangabstrakdapat diajarkanlebihkonkrit (Sobari : 2014).

Dalammemahamimaterigeometribangunruangakanlebihbermakna apabila siswa mengkonstruk sendiri pengetahuannya serta denganmelibatkanmasalahyangrealistik,sesuaidenganpendapatFreudhentaldalam (Ariyadi Wijaya, 2011:3). Salah satu pendekatan pembelajaran yangmenekankanpadakebermaknaanilmupengetahuanadalahPendidikanMatematikaRealistik(AriyadiWijaya,2011:3).Pendekataninidiyakinipula bahwasiswamemilikipotensiuntukmengembangkansendiripengetahuannya, dan bila diberi kesempatan mereka dapat mengembangkanpengetahuan dan pemahaman mereka tentang matematika. Melalui eksplorasiberbagaimasalah,baikmasalahkehidupansehar-harimaupunmasalahmatematika,siswadapatmerekonstruksikembalitemuan-temuandalambidangmatematika (Nyimas Aisyah : 2007, 7-5)

Dariberbagaimacammetodedanpendekatanpembelajaran,penelitimeyakini bahwa pendekatan matematika realistik adalahsalahsatupendekatanpembelajaranyangmenarikbagisiswadalammempelajarigeometribangunruangsehinggahasilbelajarsiswadiharapkandapatmeningkat. Hal tersebut karena pendekatan pembelajaran matematikarealistikmerupakansuatubentukaktivitasmanusiabukansuatuprodukjadiyang siap pakai melainkan sebagai suatu bentuk kegiatan dalammengkonstruksikonsepmatematika.Frudhental(Ariyadiwijaya,2011:20) Dalammempelajarigeometribangunruanginibukantempatmemindahkanmatematikadarigurukepadasiswa,melainkantempatsiswa menemukankembaliidedankonsepmatematikamelaluieksplorasimasalah-masalahnyata.Dunianyataataupermasalahannyatadisinidiartikansebagaisegalasesuatuyangberadadiluarmatematika,sepertikehidupansehari-hari,lingkungansekitar,bahkanmatapelajaranlainpundapatdianggapsebagaidunianyata.Dunianyatadigunakansebagaititikawalpembelajaranmatematika.Dalampendekatanmatematikarealistikinigurudipandangsebagaifasilitator,moderator,danevaluatoryangmenciptakansituasidan menyediakankesempatanbagisiswauntukmenemukankembaliidedankonsepmatematikadengancaramerekasendirihanyasebagaifasilitatorsiswa-siswanya, serta membimbing siswa dalam penyelesaian permasalahanolehkarenanyasiswasendiriyangmemecahkanpermasalahan(NyimasAisyah,2007: 7-6)

* 1. [**IdentifikasiMasalah**](#_bookmark8)

Berdasarkanuraianyangtelahdikemukakanpadalatarbelakangmasalah,makadapat diidentifikasikanmasalah-masalahsebagai berikut:

* 1. Latarbelakangpendidikangurutidaksesuaidenganbidangnya.
  2. Matematikadianggappelajaranyangsulitdanmembosankan.
  3. Kurangnyakreatifitasguru danpenggunaan mediadalamprosespembelajaran
  4. Prosespembelajarankurangmenyenangkan.
  5. Kurangantusiasketikamengikutiprosespembelajaran.
  6. Pesertadidikmenganggapmatematikapelajaranyangsulit.
  7. [**Batasan Masalah**](#_bookmark9)

Mengingatluasnyapermasalahanyangberhubungandenganfaktor-faktoryangmempengaruhihasilbelajarsiswa,makapenelitimencobamembatasimasalahyang akan diteliti pada:

1. Penggunaanmediagambarjenisfotoyangsimetrisuntukmeningkatkanhasilbelajar matematika.
2. MateripembelajaranMatematikatentangsimetrilipatbangundatar.
   1. [**Rumusan Masalah**](#_bookmark10)

Berdasarkanbatasanmasalahdiatas,masalah yangdirumuskandalam penelitian ini adalah: “Bagaimana penggunaan media gambar dapat meninggkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika kelas I SDN 056006 Pematang Buluh Kecamtan Secanggang Kabupaten Langkat Tahun ajaran 2024/2025?

* 1. [**Tujuan Penelitian**](#_bookmark11)

Tujuandaripenelitiantindakankelasinisebagaiberikut:

1. Untuk megetahui peningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media gambar pada peserta didik kelas I SDN 056006 Pematang Buluh Kecamtan Secanggang Kabupaten Langkat Tahun ajaran 2024/2025
2. Untuk melihat bagaimana aktivitas peserta didik dalam meningkatkanhasil belajar peserta didik kelas I SDN 056006 Pematang Buluh Kecamtan Secanggang Kabupaten Langkat Tahun ajaran 2024/2025.
   1. [**ManfaatPenelitian**](#_bookmark12)

Proposal kali ini diharapkan dapat lebih bermanfaat untuk kedepannya di SDN 056006 Pematang Buluh Kecamtan Secanggang Kabupaten Langkat serta dapat dijadikan sebagai referensi untuk calon guru yang akan menjadi seorang guru, jadi kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan serta informasi ilmu pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran di SDN 056006 Pematang Buluh Kecamtan Secanggang Kabupaten Langkat pada pembelajaran matematika materi dan diharapkan dapat mengalami peningkatan yang lebih positif untuk nantinya dapat dilaksanakan pada kehidupan sehari-hari.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Siswa
3. Membantu siswa untuk dapat lebih mempermudah dalam mengerjakan sebuah soal-soal berbentuk pilihan berganda ataupun essay serta mengasah daya pikir dan penalaran siswa pada kehidupan sehari-hari pada SDN 056006 Pematang Buluh Kecamtan Secanggang Kabupaten Langkat.
4. Untuk lebih membantu siswa agar lebih menyadarkannya bahwa pembelajaran matematika itu penting serta meningkatkan sebuah ketertarikan siswa pada pelajaran matematika materi geometri di SDN 056006 Pematang Buluh Kecamtan Secanggang Kabupaten Langkat.
5. Untuk dapat memotivasi siswa agar termotivasi pada saat pembelajaran matematika materi geometri di SDN 056006 Pematang Buluh Kecamtan Secanggang Kabupaten Langkat
6. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan serta menjadikannya sebagai referensi mengenai peranan guru kelas didalam melaksanakan proses pembelajaran matematika materi bilangan bulat sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih efisien, terutama untuk siswa yang tidak terlalu tertarik dengan pembelajaran matematika yang masih tergolong rendahnya pemahaman anak di pelajaran matematika.

1. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti ialah diantaranya dapat memberikan sebuah pengalaman yang dapat menambah wawasan serta pembelajaran untuk peneliti agar kedepannya dapat dijadikan sebagai rujukan informasi yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk kedepannya dalam meningkatkan media pembelajaran pada pembelajaran matematika materi geometri kedepannya.

* 1. **Spesifikasi Media**

Produk yang peneliti kembangkan ialah mempersembahkan media pembelajaran inovatif yang dirancang khusus untuk materi geometri kelas 1 SD. Produk ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep dasar geometri kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan menggunakan alat bantu visual yang menarik dan mudah dipahami, media ini akan mempermudah siswa dalam memahami bentuk, ukuran, dan pola dasar di SDN 056006 Pematang Buluh Kecamtan Secanggang Kabupaten Langkat

Pada Pengembangan Spesifikasi Produk yang dilakukan adalah :

1. Menyiapkan dan memperkenalkan dan memperkuat pemahaman siswa tentang bentuk-bentuk geometri dasar, seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Setiap halaman dilengkapi dengan ilustrasi berwarna dan instruksi yang jelas.
2. Membuat bahan Kartu Bentuk Geometri: Kartu-kartu ini menampilkan berbagai bentuk geometri dengan warna yang cerah dan ukuran yang bervariasi. Kartu ini bisa digunakan untuk permainan interaktif, mencocokkan bentuk, dan kegiatan manipulatif lainnya.
3. Menempelkan dan mengatur bentuk-bentuk geometri dengan menggunakan magnet. Papan ini sangat berguna untuk menggambar pola dan membuat struktur sederhana, serta memperkenalkan konsep simetri dan perbandingan ukuran.
4. Memperkenalkan Bentuk-Bentuk Geometri: Siswa akan mengenal dan memahami bentuk-bentuk geometri dasar dengan cara yang menyenangkan dan praktis.
5. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus: Aktivitas manipulatif dengan kartu bentuk dan papan magnetik dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus siswa.
6. Membantu Pengenalan Konsep Ruang: Melalui model dan permainan, siswa akan lebih mudah memahami konsep ruang, seperti simetri dan perbandingan ukuran.

**1.8 Anggapan Dasar**

Beberapa anggapan dasar yang didasari oleh Penelitian tindakan kelas ini adalah: ada usia 6-7 tahun, siswa kelas 1 SD berada pada tahap perkembangan kognitif awal yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang sederhana dan konkret. Konsep geometri yang diperkenalkan haruslah dasar dan mudah dipahami. Ini berarti mengajarkan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, dan persegi dengan cara yang langsung dan berwujud. Penggunaan benda nyata, gambar, dan alat peraga visual sangat penting untuk membuat konsep-konsep ini lebih mudah diakses dan dipahami oleh anak-anak.