

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan ini. Pendidikan adalah konsep luas yang melampaui pengetahuan yang diperoleh dari ruang kelas (Muema, dkk 2019:219). Menurut Hamalik (2010:3) pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam masyarakat. Pendidikan merupakan asset satu-satunya untuk membangun sumber daya yang berkualitas. Harapan, dkk (2020:111). Pendidikan yang telah dilaksanakan mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi ini memiliki tujuan untuk mempersiapkan potensi generasi di masa depan agar menjadi lebih baik. Peningkatan kualitas pada pendidikan harus selaras dengan tujuan pendidikan pada undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah merupakan suatu lembaga yang mempunyai peran yang sangat penting untuk mendukung meningkatkan kualitas pada setiap pendidikan. Di sekolah pendidikan juga membutuhkan suatu rencana atau peraturan yang berstruktur untuk pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yaitu berupa kurikulum. Menurut Hamalik (2015:18) kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menurut Motlagh (2013:2) Kurikulum adalah salah satu alat dan sarana prinsip yang membuka jalan untuk mewujudkan pendekatan elitis dalam sistem pendidikan. Wheeler (dalam Shafa 2014:83) kurikulum adalah pengalaman yang direncanakan dan ditawarkan kepada peserta didik di bawah pengawasan

sekolah. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan pemerintah terus melakukan perbaikan dalam pengembangan kurikulum menjadi lebih inovatif, yaitu lahirnya kurikulum 2013. Kunandar (dalam Susanto 2018:2) mengatakan bahwa tujuan kurikulum 2013 untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Pada kurikulum 2013 metode pembelajaran yang digunakan adalah tematik integratif. Kurikulum 2013 juga lebih menekankan pada aspek kognitif, afektif serta psikomotorik. Pada kurikulum 2013 pembelajarannya berpusat kepada siswa dan guru hanyalah sebagai fasilitator dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan pemerintah pada kurikulum 2013 diharapkan agar dapat merubah proses pembelajaran di sekolah, dimana guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang inovatif sehingga dalam proses pembelajaran menjadi menarik serta siswa dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kurikulum 2013 revisi 2016 terdapat perubahan dimana mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri. Berbeda dengan kurikulum 2013 yang diterapkan pada tahun 2014 dimana mata pelajaran matematika masih bergabung dengan mata pelajaran lainnya.

Matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting dalam suatu pendidikan diseluruh dunia karena matematika merupakan ilmu yang melandasi perkembangan sains dan teknologi, serta memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan daya fikir manusia pada kehidupan sehari-hari. Menurut Gauss (dalam Evira, 2017:44) matematika sering dikatakan sebagai *mathematics is the queen of sciences* (matematika adalah ratunya ilmu pengetahuan). Sehingga, matematika menjadi salah satu pembelajaran yang sangat penting yang dipelajari disemua lembaga mulai dari SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK bahkan di perguruan tinggi juga diajarkan.

Matematika bukan hanya sekedar mengajarkan kepada siswa tentang bagaimana belajar menghitung, akan tetapi juga untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, kritis serta mampu berkejasama. Standar Isi dan

Kompetensi Lulusan (Depdiknas 2006:346) mengemukakan bahwa pemberian mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah .
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

NCTM (dalam Akhyar 2018:142) menyatakan bahwa standar kemampuan matematis yang harus dimiliki oleh siswa adalah pemecahan masalah, penalaran dan bukti, komunikasi, koneksi dan representasi. Pemecahan masalah merupakan salah satu keterampilan yang menurut Gagne, dkk (dalam Hadi dan Radiyatul:55) lebih tinggi derajatnya dan lebih kompleks dari tipe keterampilan lainnya. Menurut Sumarmo (dalam Purwaningrum 2005:31) pemecahan masalah matematik merupakan salah satu tujuan peting dalam pembelajaran bahkan proses pemecahan masalah matematik merupakan jantungnya matematika. Jadi kemampuan pemecahan masalah adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan strategi pemecahan masalah sehingga dapat mengaplikasikannya pada dunia nyata. Sumarmo (dalam Purwaningrum 2005:32) mengemukakan bahwa kepemilikan kemampuan

pemecahan masalah membantu siswa berfikir analitik dalam mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari dan membantu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dalam menghadapi situasi baru. Dalam menyelesaikan masalah siswa diharapkan untuk dapat memahami setiap proses penyelesaian masalah sehingga siswa menjadi lebih terampil dalam menentukan dan merumuskan setiap rencana penyelesaian masalah. Akan tetapi, dalam pendidikan di Indonesia siswa masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah matematika.

Pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD) matematika adalah mata pelajaran yang dianggap paling sulit bagi siswa, maka dari itu banyak setiap siswa yang merasa kesulitan setiap mendapatkan soal yang berbentuk pemecahan masalah. Hal itu mengakibatkan pada kemampuan pemecahan masalah siswa masih sangat rendah. Menurut Sudjana (dalam Savitri 2017:3) dalam proses pembelajaran di sekolah, guru hendaknya memilih dan menggunakan pendekatan, metode, strategi, dan teknik yang dapat melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik, maupun sosial. Menurut Martin (2020:190) metode pembelajaran pada dasarnya sangat mempengaruhi hasil pembelajaran siswa. Namun, pada kenyataannya masih terdapat guru yang menggunakan cara klasikan pada setiap proses pembelajaran yaitu masih menggunakan metode ceramah, serta dalam pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga siswa hanya mendengar dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Menurut Krishan, dkk (dalam Komayha 2018:112) bahwa pembelajaran yang berpusat kepada guru membuat siswa mengeluh tentang penjelasan yang guru sampaikan. Dalam hal ini mengakibatkan banyaknya siswa yang masih merasa kesulitan dalam menyelesaikan materi yang telah diajarkan, dalam hal ini guru juga kesulitan untuk menanamkan kemampuan pemecahan masalah matematika kepada siswa sehingga sampai saat ini masih banyak siswa yang kesulitan dalam memecahkan suatu masalah. Sebagai guru harus memiliki kemampuan keterampilan mengajar untuk mengubah suatu hal yang abstrak menjadi lebih jelas.

Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Dewi dan Sukanto (2014) menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah, penelitian tersebut mengatakan bahwa siswa masih sangat kesulitan dalam

memecahkan masalah matematis, dalam setiap pembelajaran siswa tidak dibiasakan untuk befikir lebih kreatif, guru terbiasa hanya memberikan rumus untuk menyelesaikan soal yang bersifat konsep bukan soal yang bersifat pemecahan masalah. Guru juga memiliki persepsi yang salah dengan befikir bahwa jika siswa bekerja secara kelompok membutuhkan waktu yang sangat lama dan sering terjadinya keributan, guru juga tidak menggunakan alat media untuk menunjang proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD 1 Bakalan Krapyak, menunjukkan bahwa masalah yang sering muncul yang dikeluhkan oleh guru kelas V SD 1 Bakalan Krapyak pada mata pelajaran matematika yaitu tingkat pemecahan masalah siswa yang sangat rendah dan menunjukkan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Adapun penyebab dari rendahnya nilai siswa di SD 1 Bakalan Krapyak pada mata pelajaran matematika yaitu: 1) kurangnya keterampilan mengajar guru dan guru kurang berinovasi dalam penggunaan model pembelajaran, 2) tidak sukanya siswa pada mata pelajaran matematika yang dikarenakan siswa menganggap sulit dan membosankan, 3) kurang aktifnya siswa pada saat mengikuti pembelajaran matematika, 4) siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, 5) siswa merasa kesulitan dalam melaksanakan langkah-langkah dalam memecahkan masalah.

Selain itu, rendahnya hasil belajar matematika siswa SD 1 Bakalan Krapyak juga dibuktikan melalui soal tes prasiklus kemampuan masalah matematika pada materi geometri bangun ruang. Hasil analisis rata-rata pada setiap indikator adalah 1) memahami masalah 53,57%, 2) merencanakan masalah 7,73%, 3) menyelesaikan masalah 50,90%, 4) menarik kesimpulan 12,5%. Pada hasil nilai soal tes kemampuan pemecahan tersebut diperoleh 0 siswa tuntas dan 21 siswa belum mencapai KKM.

Hasil belajar siswa SD 1 Bakalan Krapyak dalam kemampuan pemecahan masalah pada materi geometri bangunruang masih sangat rendah, berkaitan dengan masalah tersebut harus dilakukan upaya untuk mengatasi masalah tersebut.

Agar dapat mengatasi masalah tersebut maka kita harus melakukan upaya-upaya seperti menerapkan suatu model atau metode pembelajaran yang inovatif serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas Purwaningrum (2018:79). Joyce & Weil (dalam Purwaningrum 2018:81) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), rencana bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain. Salah satu model yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah Model Pembelajaran Matematika Knisley (MPMK). Model Pembelajaran Matematika Knisley (MPMK) telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa. Maka dari itu peneliti memilih Model Pembelajaran Matematika Knisley untuk penelitian ini.

Model Pembelajaran Matematika Knisley (MPMK) ini dikembangkan oleh Knisley, model pembelajaran ini dikembangkan atas teori dari gaya Kolb dimana proses belajar didasari dengan pengalaman, dalam hal ini siswa akan belajar dari pengalaman-pengalaman pada kehidupan sehari-hari, dari penjelasan tersebut, maka sangat membantu siswa dalam memahami serta menyelesaikan masalah matematika dengan sangat mudah.

Menurut Knisley (dalam Mustika 2018:11) model pembelajaran matematika knisley ini terdapat 4 tahap yaitu 1) alegori: Sebuah konsep baru dijelaskan dalam konteks familiar berdasarkan konsep yang telah diketahui. Pada tahap ini, peserta didik dihadapkan pada permasalahan matematik, kemudian diminta untuk menyusun strategi awal untuk menyelesaikan permasalahan tersebut berdasarkan konsep yang telah diketahui sebelumnya, 2) Integrasi: perbandingan, pengukuran, dan eksplorasi digunakan untuk membedakan konsep baru dari konsep yang dikenal. Pada tahap ini, peserta didik menyadari sebuah konsep baru, tetapi tidak tahu bagaimana kaitannya dengan apa yang sudah diketahui, 3) Analisis: konsep baru menjadi bagian dari pengetahuan. Pada tahap ini, peserta didik dapat mengaitkan konsep baru dengan konsep yang dikenal, tapi

mereka kekurangan informasi yang dibutuhkan untuk membangun konsep yang unik, 4) Sintesis: konsep baru telah terbentuk dan menjadi alat untuk strategi pengembangan. Pada setiap tahapan model pembelajaran matematika Knisley sangat menunjang pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa. Pada setiap tahapan model Knisley ini siswa akan disajikan masalah matematik kemudian siswa diminta untuk menyusun, dengan demikian siswa akan belajar untuk menyusun strategi untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan konsep yang telah diajarkan, kemudian pada model ini siswa juga dapat menyusun masalah kemudian menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan konsep yang baru.

Selain menggunakan model pembelajaran matematika Knisley untuk menyelesaikan masalah kemampuan pemecahan masalah matematika, siswa juga dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan aktivitas yang dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan seperti menggunakan media pembelajaran Jing-jing Bar (Jaring-jaring Bangun Ruang). Lautfer (dalam Tafonao 2018:103) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (dalam Savitri 2017:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini media yang digunakan yaitu media pembelajaran Jing-jing Bar (Jaring-jaring Bangun Ruang).

Media pembelajaran Jing-jing Bar yang memiliki kepanjangan dari Jaring-jaring Bangun ruang merupakan media yang terbuat dari mika tebal yang dipotong menjadi beberapa bagian dengan ukuran dan bentuk yang berbeda, media pembelajaran ini berbentuk potongan-potongan jaring-jaring bangun ruang dimana nanti siswa dapat menyatukan atau menyusun potongan-potongan tersebut menjadi jaring-jaring bangun ruang secara utuh. Media pembelajaran Jing-jing Bar ini dapat melatih kecerdasan intelegensi pada anak. Dengan media ini siswa

dapat menemukan beberapa pola pada pola jaring-jaring bangun ruang, media tersebut juga untuk membuktikan seberapa besar kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika yang berkaitan dengan jaring-jaring bangun ruang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Wafiyah (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok serta dapat membuat siswa lebih menjadi aktif dalam melaksanakan pembelajaran, selain itu siswa dapat mengetahui benda yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mustika (2015) menunjukkan bahwa dengan menggunakan Model Pembelajaran Matematika Knisley, dapat meningkatkan tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa secara klasikal yang ditarget sesuai dengan indikator. Setiap ketuntasan indikator tersebut meningkat menjadi 1) memahami masalah 93%, 2) merencanakan masalah 95%, 3) menyelesaikan masalah 92%, 4) menerapkan prosedur 94%, 5) menarik kesimpulan 89%. Kekurangan dalam penelitian ini adalah tidak menggunakan media pembelajaran ketika melaksanakan pembelajaran. Solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan media ketika melaksanakan pembelajaran, sehingga pada saat proses belajar mengajar siswa dapat lebih semangat serta lebih aktif.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, mengenai rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa, maka penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Matematika Knisley (MPMK) Berbantuan Media Jaring-jaring Bar Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas V SD 1 Bakalan Krapyak”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dapat meningkatkan kemampuan pemecahan matematis masalah melalui Model Pembelajaran

Matematika Knisley berbantuan media Jing-jing Bar kelas V SD 01 Bakalan Krpyak?

2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis menggunakan Model Pembelajaran Matematika Knisley berbantuan media Jing-jing Bar pada kelas V SD 01 Bakalan Krpyak?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar matematika siswa melalui model pembelajaran matematika Knisley berbantuan media Jing-jing Bar kelas V SD 01 Bakalan Krpyak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendiskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam meningkatkan kemampuan pemecahan matematis masalah melalui Model Pembelajaran Matematika Knisley berbantuan Jing-jing Bar kelas V SD 01 Bakalan Krpyak.
2. Untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis menggunakan Model Pembelajaran Matematika Knisley berbantuan media Jing-jing Bar pada kelas V SD 01 Bakalan Krpyak.
3. Untuk mendiskripsikan peningkatan aktivitas belajar matematika siswa melalui model pembelajaran matematika Knisley berbantuan media Jing-jing Bar kelas V SD 01 Bakalan Krpyak.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Secara Teoritis

Menjadi bahan informasi ilmiah bagi pendidikan mengenai pembelajaran yang menggunakan Model Pembelajaran Matematika

Knisley untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi Jaring-jaring Bangun Ruang.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dan dasar pemikiran untuk mengoptimalkan belajar matematika dengan menggunakan Model Pembelajaran Matematika Knisley pada muatan Jaring-jaring Bangun Ruang.

2. Bagi Guru

- a. Menambah pengetahuan mengenai Model Pembelajaran Matematika Knisley.
- b. Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media *Jing-jing Bar* pada pembelajaran Matematika .
- c. Menambah pengetahuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran matematika menggunakan Model Pembelajaran Matematika Knisley berbantuan media *Jing-jing Bar*.

3. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa.
- b. Meningkatkan semangat siswa dalam melaksanakan pembelajaran matematika.
- c. Meningkatkan keaktifan serta kreativitas siswa pada pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

Memberikan bekal sebagai pengetahuan yang bermanfaat sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran yang akan datang dengan menggunakan Model Pembelajaran Matematika Knisley berbantuan berbantuan *Jing-jing Bar*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD 01 Bakalan Krapyak Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus Kelas V semester 2 tahun pelajaran 2019/2020.
2. Permasalahan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada muatan Jaringan-jaring Bangun Ruang.
3. Kompetensi Dasar pada penelitian ini adalah sebagai berikut
 - 3.6 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).
 - 4.6 Membuat jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).
4. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini model yang digunakan adalah model pembelajaran matematika Knisley.
5. Media yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu media Jing-Jing Bar.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah model pembelajaran matematika Knisley, kemampuan pemecahan masalah matematis, media Jing-jing Bar.

1.6.1 Model Pembelajaran Matematika *Knisley*

Model pembelajaran matematika *Knisley* yaitu model pembelajaran Kolb yang telah diadopsi Knisley yang diubah menjadi 4 tahap, yaitu 1) Konkret Reflektif; 2) Konkret Aktif; 3) Abstrak Reflektif; 4) Abstrak Aktif.

1.6.2 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

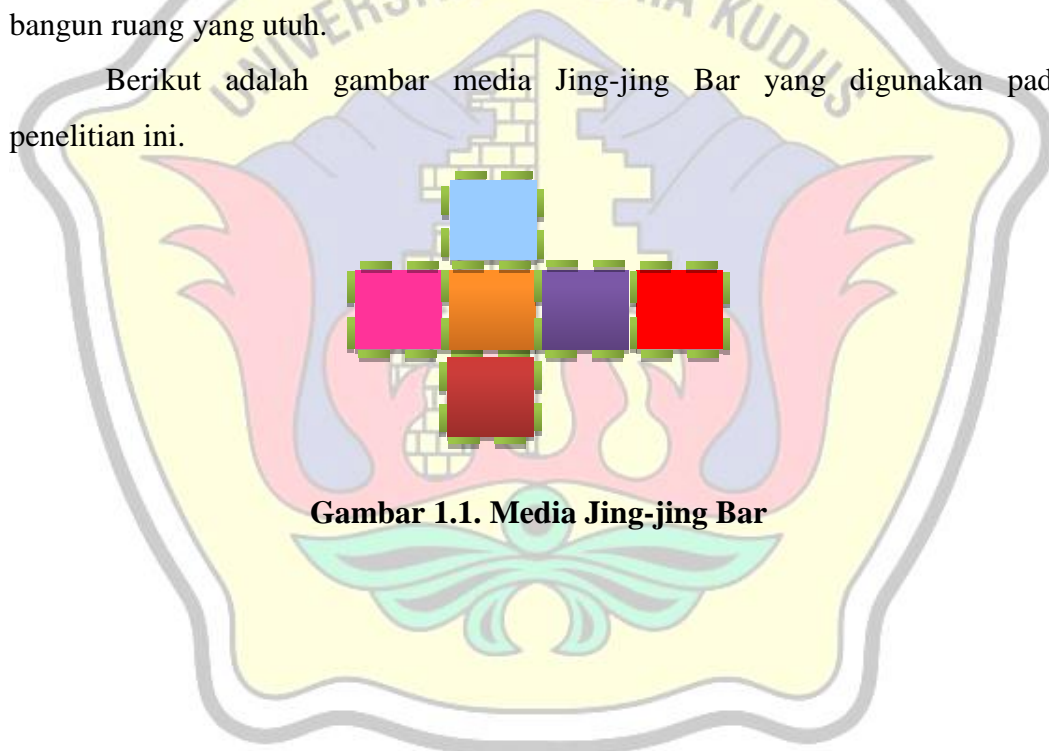
Pemecahan masalah adalah proses yang menerapkan suatu pengetahuan yang memiliki 4 indikator, yaitu: 1) Memahami masalah, yang dilakukan siswa pada tahap ini adalah mengidentifikasi apa yang sedang ditanyakan dan diketahui pada masalah, 2) Merencanakan masalah, pada tahap ini siswa diminta untuk menyusun hipotesis atau prosedur kerja yang baik, 3) Menyelesaikan masalah, pada tahap ini menekankan pada pelaksanaan rencana penyelesaian masalah, 4)

Memeriksa kembali proses dan hasil, pada tahap ini siswa diminta untuk memeriksa kembali proses dan hasil dengan membuat kesimpulan.

1.6.3 Media Jing-jing Bar

Media jing-jing merupakan media yang memiliki kepanjangan dari jaring-jaring bangun ruang, media jing-jing bar ini adalah salah satu media pembelajaran matematika yang memiliki beberapa bentuk bangun datar. Bahan yang digunakan untuk membuat media Jing-jing Bar adalah mika tebal yang dipotong-potong menjadi beberapa kepingan yang berbentuk bangun datar, alat yang digunakan untuk menggabungkan kepingan-kepingan bangun datar tersebut terbuat dari kawat yang dipotong dengan ukuran 15cm. Dalam media ini siswa dituntut untuk menyusun kepingan-kepingan bangun datar agar menjadi sebuah jaring-jaring bangun ruang yang utuh.

Berikut adalah gambar media Jing-jing Bar yang digunakan pada penelitian ini.



Gambar 1.1. Media Jing-jing Bar