

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang penting untuk membuat kualitas sumber daya manusia menjadi lebih baik. Sejalan yang dikatakan Ulfa (2019) dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dibutuhkan pendidikan yang baik dan tepat. Pendidikan ini bisa didapatkan sejak dilahirkan hingga akhir hayat. Pendidikan mempunyai tujuan yang harus dicapai, dimana tujuan dari pendidikan nasional adalah membentuk manusia pancasila sejati berdasarkan pembukaan UUD 1945. Terdapat mata pelajaran yang menjadi pokok dan pendukung dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu dari mata pelajaran pokok tersebut yaitu matematika.

Menurut Romadhani & Harahap (2022) matematika adalah pelajaran yang dipelajari di sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika juga dikatakan sebagai bidang kajian keilmuan yang berperan baik di lembaga sekolah maupun di kehidupan sehari-hari. Adapun menurut Permana Sutisna, dkk. (2016) matematika merupakan salah satu ilmu yang bermanfaat dalam kehidupan. Hampir dari kegiatan yang dilakukan oleh manusia tidak terlepas dari berhitung. Yang mana kegiatan berhitung ini merupakan bagian dari matematika. Sedangkan menurut Suherman (2015) memberikan pendapatnya bahwa matematika ini memiliki konsep yang disusun secara hierarki dari tingkat yang mudah ke yang lebih sulit, jadi memudahkan siswa dalam memahami konsep karena sudah mengerti dasarnya terlebih dahulu (Safitri dkk., 2024). Menurut Nurdin, dkk. (2019) matematika tidak hanya berfokus kepada konsep saja, dimana matematika juga harus mampu membuat anak terpicat minat belajarnya agar bisa memahami konsep yang lebih baik lagi dan memperluas keterampilan matematisnya.

Sebagaimana pendapat Octavia, dkk. (2017) yang mengatakan bahwa matematika adalah ilmu bernalar, dilanjutkan juga dengan pendapat dari Ruseffendi bahwa dengan berpikir dan bernalar secara mendalam baru ilmu matematika bisa didapat. Adapun Romadhani & Harahap (2022) menjelaskan bahwa di dalam

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2006 mengenai standar isi, tujuan dari pembelajaran matematika juga mencakup kemampuan siswa dalam menggunakan penalaran untuk mengenali pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika untuk membuat generalisasi, serta menyusun bukti atau menjelaskan konsep dan pernyataan matematika.

Menurut Permana Sutisna, dkk. (2016) kemampuan pemahaman matematis adalah kemampuan dasar yang penting untuk dimiliki siswa sebagai dasar dalam mempelajari matematika. Kemampuan pemahaman matematis bukan hanya sebagai hafalan saja. Dengan pemahaman matematis siswa diharapkan dapat lebih mengerti akan konsep dari materi matematika. Diperkuat dengan pendapat Lailatus Syarifah (2017) salah satu dasar utama dalam memberikan materi yaitu menekankan terhadap pemahaman. Hal ini bertujuan agar siswa dapat merasakan manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan harus mencapai pemahaman yang mendalam serta bermakna.

Selain itu sejalan yang dikatakan oleh Romadhani & Harahap (2022) pemahaman matematis menjadi salah satu landasan yang penting dalam mencari solusi dari suatu permasalahan baik dalam pembelajaran matematika maupun dalam suatu kehidupan. Mencari solusi permasalahan pada pembelajaran matematika adalah menyelesaikan soal. Siswa tidak akan bisa menyelesaikan soal jika ia tidak mengerti mengenai soal tersebut, baik materinya maupun ketidakmampuan dalam menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru serta soal-soal dalam buku tugasnya.

Menurut Sumarno (2010) indikator pemahaman matematis mencakup mengenal, memahami, menggunakan konsep, prosedur, prinsip, dan ide matematika (Lailatus Syarifah, 2017, hlm.64). Menurut Pitaloka (2013) kemampuan pemahaman matematis adalah salah satu tujuan utama pembelajaran matematika, di mana siswa tidak hanya mempelajari rumus tetapi juga memahami makna di balik pembelajaran tersebut. Nila menekankan bahwa kemampuan pemahaman matematis adalah dasar untuk berpikir dan menyelesaikan permasalahan matematika maupun masalah sehari-hari. Seorang siswa dengan pemahaman matematis yang baik dapat melanjutkan pembelajarannya ke tingkat

yang lebih tinggi sesuai dengan salah satu tujuan utama pembelajaran matematika di sekolah (Khairunnisa dkk., 2022).

Tujuan pembelajaran matematika agar siswa mampu menjelaskan konsep dengan baik merupakan tujuan penting. Menurut Ningsih (dalam Sari, dkk., 2016) masalah utama yang sering didapatkan ketika pembelajaran matematika adalah rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa. Dijelaskan juga oleh Sari, dkk. (2016) bahwasanya permasalahan pemahaman matematis siswa masih rendah dan ini adalah masalah utama yang sering ditemukan di jenjang sekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran matematika di sekolah berkaitan dengan pemahaman matematis.

Rendahnya pemahaman konsep ini disebutkan oleh Kandaga (2017) berdasarkan hasil survei IMSTEP-JICA (1999) menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih berfokus kepada hal yang procedural dan mekanis. Selain itu pembelajaran juga lebih berpusat kepada guru di mana konsep matematika dijelaskan oleh guru secara informatif, dan siswa dilatih menyelesaikan soal tanpa menggunakan pemahaman yang mendalam. Sejalan menurut Kurniadi & Purwaningrum (2018) bahwasanya pemahaman matematis yang tidak maksimal ini disebabkan pembelajaran matematika yang tidak efektif. Berdasarkan hasil wawancara guru matematika penyebab rendahnya pemahaman matematis siswa disebabkan guru lebih banyak berbicara dengan memberikan informasi sehingga siswa pasif dan tidak terlibat secara aktif serta tidak mendapatkan kesempatan untuk memunculkan ide-ide kreatif dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.

Pada kenyataan ketika di sekolah, banyak guru yang masih memberikan pengajaran matematika secara konvensional. Contohnya dengan media buku pelajaran. Hal ini didukung ketika melakukan observasi ke SDN Padamulya 1 dan 2, di mana guru lebih sering menggunakan buku pelajaran sebagai bahan untuk mengajarkan atau memberikan informasi kepada siswa. Karena hal tersebut, anak-anak cenderung mudah jenuh dan bosan jika terus menerus seperti itu.

Pembelajaran matematika terdiri dari materi pembelajaran yang beragam. Salah satunya adalah materi pembelajaran mengenai bangun datar. Banyak berbagai bentuk dari benda-benda yang menginterpretasikan bangun datar. Salah satunya adalah buku, buku yang dimiliki siswa dalam pembelajaran rata-rata

berbentuk persegi panjang. Karet gelang maupun ikatan rambut salah satu benda yang berbentuk lingkaran. Guru yang kreatif bisa menggunakan benda-benda yang ada di kehidupan sehari-hari untuk mencontohkan media dari bangun datar. Menurut Diah Purnami Dewi, dkk. (2022) ia menyatakan bahwa ada beberapa guru yang mengalami kesulitan belajar pada materi bangun datar. Karena siswa hanya tau mengenai bangun datar yang dicontohkan oleh guru, namun ketika diberikan bangun datar yang sedikit berbeda, siswa kurang bisa mengidentifikasi jenis bangun datar tersebut.

Agar dapat memberikan pembelajaran yang bermakna, bisa melalui menggunakan media yang mendukung agar siswa dapat merasa termotivasi untuk belajar dan bisa menghasilkan pembelajaran yang lebih berkualitas. Fungsi utama media pembelajaran menurut Sudjana (2013) ialah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar dan mengajar. Selain itu media pembelajaran juga bisa menjadi penunjang dari metode mengajar yang digunakan oleh guru (Harahap dkk., 2022). Sejalan dengan pendapat Monica & Pramudiani (2022) dikatakan bahwa media dapat memberikan peningkatan pada minat siswa, tak hanya itu motivasi yang mana menjadi rangsangan siswa dalam kegiatan belajar mengajar juga meningkat. Sedangkan menurut Sudiantini, dkk. (2018) media pembelajaran mampu memberikan pembelajaran yang berbeda dalam menjawab permasalahan yang diberikan. Karena sejatinya pembelajaran ini bertujuan bukan hanya agar siswa diharap mampu menjawab pertanyaan, melainkan bagaimana proses siswa untuk sampai dalam menemukan jawaban.

Dalam membuat media pembelajaran dibutuhkan aspek yang disesuaikan agar mudah digunakan oleh siswa. Tak hanya itu saja, media yang baik adalah media yang berguna dan dipakai oleh siswa dalam mendukung proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Rasyid Karo-Karo, dkk. (2018) agar media dapat digunakan dengan baik, guru harus tahu kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi oleh siswa mengenai materi yang diajarkan. Jika media dimanfaatkan dengan baik maka ini akan memberikan pengaruh kepada kemampuan siswa khususnya dalam pemahaman matematis jika media yang digunakan adalah media yang sesuai.

Salah satu solusi yang bisa diupayakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media yang bisa dimainkan oleh siswa, di mana siswa dapat memegang media tersebut. Media pembelajaran ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar tidak bosan belajar dan dapat membangun pemahaman serta menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan menggunakan media kartu. Sejalan dengan penelitian Lestari & Romdiani (2018) mengenai bagaimana peningkatan pembelajaran dengan memanfaatkan media kartu didapatkan hasil penelitian yaitu cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, untuk mengatasi sulitnya pemahaman matematis siswa terhadap matematika, media kartu bisa menjadi alternatif dalam memberikan pembelajaran yang menarik minat anak untuk mau memahami konsep matematika di sekolah dasar. Salah satu kartu yang dapat digunakan adalah media SMARD. Media SMARD (*Shapes Master Card*) merupakan adaptasi dari media yang dibuat oleh *social project awardee BSI Scholarship UIN Sunan Gunung Djati*. Namun, tentunya dibuat dengan menyesuaikan karakteristik dan juga materi dari siswa SD khususnya kelas VI dan memasukkan konsep bangun datar. Media SMARD ini seperti kartu UNO yang dikenal oleh masyarakat luas. Namun, konsep dan tata cara bermainnya dibedakan. Media SMARD ini seperti kartu soal yang mana pemain menebak jawaban dari lawan mainnya. Dalam kartu soal tersebut juga terdapat kunci jawaban untuk menentukan apakah jawaban yang diungkapkan lawan benar atau salah. Hal ini bisa menjadi daya tarik dalam pembelajaran dengan menghadirkan suasana bermain sambil belajar dan juga mengasah kemampuan berpikir siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik.

Dengan demikian dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media kartu SMARD serta bagaimana penggunaan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas VI pada materi bangun datar dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah terdapat peningkatan pemahaman matematis siswa melalui penggunaan media SMARD?
- 1.2.2 Apakah terdapat peningkatan pemahaman matematis siswa melalui penggunaan media konvensional?
- 1.2.3 Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman matematis siswa menggunakan media SMARD dan media konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan secara rinci dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui peningkatan pemahaman matematis siswa melalui penggunaan media SMARD.
- 1.3.2 Untuk mengetahui peningkatan pemahaman matematis siswa melalui penggunaan media konvensional.
- 1.3.3 Untuk mengetahui perbedaan peningkatan pemahaman matematis siswa menggunakan media SMARD dan media konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua orang yang terlibat serta memberikan kontribusi yang positif untuk perkembangan pendidikan di Indonesia. Secara spesifik, manfaat penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini akan memberikan pengetahuan dan pengalaman awal tentang penelitian, serta akan membantu memahami bagaimana media SMARD meningkatkan pemahaman matematis siswa di sekolah dasar dalam pembelajaran khususnya materi bangun datar.

1.4.2 Manfaat bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih berarti bagi siswa. Penerapan media akan membantu siswa dalam memahami materi bangun datar melalui penggunaan media yang bisa dimainkan oleh siswa.

1.4.3 Manfaat bagi Guru

Penelitian ini akan memberikan pemahaman tentang bagaimana media SMARD dapat mempengaruhi pembelajaran, sehingga guru akan merasa

termotivasi untuk menggunakan media tersebut di kelas. Diharapkan, penelitian ini akan meningkatkan kinerja guru dalam mengintegrasikan media yang dapat memotivasi siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik serta bermakna.

1.4.4 Manfaat bagi Penelitian Lain

Hasil penelitian ini bisa menjadi sumber informasi atau referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji penggunaan kartu sebagai media dalam pembelajaran matematika, khususnya pada topik bangun datar. Peneliti lain dapat memperbaiki penelitian ini dengan mempertimbangkan kelemahan yang ada, sehingga penelitian selanjutnya dapat lebih baik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini terdiri dari beberapa bab, diantaranya bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V. Adapun uraian dari bab-bab tersebut adalah sebagai berikut.

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang dijadikan sebagai titik awal dalam melaksanakan penelitian. Pada bab I ini terdapat latar belakang masalah yang membahas mengenai permasalahan yang akan diteliti, alasan bahwa masalah tersebut harus diteliti dan juga solusi yang dapat dilakukan berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan pada latar belakang tentunya didukung oleh pendapat lain dengan penelitian yang hampir serupa. Berdasarkan hasil pemaparan latar belakang, diperoleh tiga rumusan masalah yang akan dijadikan sebagai acuan dalam pembahasan pada bab IV, sehingga tercantum juga tiga tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah tersebut. Selain itu, dalam bab ini juga terdapat beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari penelitian, mulai dari peneliti sendiri, guru, siswa, hingga peneliti lain yang hendak melakukan penelitian.

Bab II merupakan studi literatur yang didalamnya menjelaskan dan mendukung penelitian yang terdiri dari beberapa subbab. Peneliti memaparkan mengenai pembelajaran matematika di sekolah dasar, media pembelajaran yang dijelaskan secara detail, tak lupa pembahasan mengenai media SMARD sebagai media yang diteliti. Kemudian juga ada mengenai pemahaman matematis, selain itu terdapat materi yang dipilih pada penelitian ini yaitu mengenai bangun datar yang

diajarkan kepada siswa, serta penelitian lain yang relevan, kerangka penelitian, dan hipotesis penelitian.

Bab III metode penelitian yang didalamnya terdapat cara serta prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sehingga memberikan petunjuk bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Bab ini memaparkan juga mengenai metode desain yang digunakan dalam penelitian, dimana dalam penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*, populasi yang dijadikan dasar dalam pengambilan sampel penelitian, sampel penelitian yang diambil menggunakan teknik *nonprobability sampling*, lokasi, waktu yang digunakan untuk penelitian serta variabel penelitian yang terdiri dari variabel bebas yaitu media yang akan digunakan serta variabel terikat yang merupakan tujuan dari penelitian. Selain itu, terdapat juga definisi operasional yang bertujuan menghindari penafsiran yang berbeda. Dalam bab III juga dijelaskan mengenai instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengolahan dan analisis data.

Bab IV merupakan bab yang di dalamnya memuat hasil temuan dari penelitian mengenai penggunaan media SMARD dan media konvensional dalam meningkatkan pemahaman matematis siswa. Hasil temuan tersebut dikemas dengan menjawab ketiga rumusan masalah yang ada pada bab I melalui pengolahan data dengan menggunakan *SPSS*. Hasil yang telah dianalisis kemudian diolah dan dijawab berdasarkan rumusan masalah lalu disajikan pada pembahasan. Adapun pembahasan yang disajikan membahas mengenai informasi penelitian yang lebih rinci terkait pemahaman matematis untuk siswa sekolah dasar kelas VI berdasarkan variabel yang diterapkan.

Bab V ini memuat kesimpulan dari rumusan masalah yang sudah dijawab di bagian bab IV mengenai hasil penelitian dari adanya perlakuan pembelajaran menggunakan media SMARD dan media konvensional, implikasi dari penelitian yang dilakukan, serta rekomendasi untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti mengenai media SMARD di masa mendatang.

1.6 Target Luaran

Setelah penelitian ini sudah dilaksanakan oleh peneliti yang dijadikan dalam bentuk skripsi guna memperoleh gelar sarjana, peneliti juga telah menerbitkan dalam bentuk artikel pada Jurnal Didaktika yang terindeks sinta 3. Adapun link artikel yang dapat diakses oleh peneliti dan masyarakat umum yaitu <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/413/245>. Penulisan karya ilmiah ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti lain serta masyarakat umum sebagai sumber rujukan atau referensi.