

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika adalah ilmu yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Meskipun dalam bentuk perhitungan sederhana, matematika memiliki peran penting dalam banyak hal. Saat ini, ada beberapa peserta didik yang tidak bisa atau bahkan tidak mau belajar matematika karena mereka merasa matematika itu sulit dan tidak menyenangkan. Akibatnya, proses belajar matematika menjadi tidak efektif dan justru membuat peserta didik merasa terbebani (Arifah & Saefudin, 2017). Sedangkan menurut Isrok'atun dkk. (2020, hlm. 1) matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan setiap jenjang pendidikan dari mulai SD, SMP, SMA, sampai perguruan tinggi. Matematika menjadi bekal hidup manusia, dapat dilihat dari aktivitas manusia seperti mengukur besaran, menghitung benda, jual-beli dan sebagainya.

Salah satu alasan mengapa peserta didik merasa matematika itu sulit adalah karena mereka belum benar-benar mengerti konsep dari pelajaran yang sedang dipelajari. Akibatnya, mereka akan mengalami kesulitan yang lebih besar ketika harus mempelajari materi berikutnya karena dasar pemahaman yang belum kuat. Kondisi ini membuat belajar semakin sulit, sehingga peserta didik cepat putus asa dan kehilangan motivasi untuk memahami matematika. Pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik untuk memahami dan menjelaskan informasi yang mereka terima. Ini berarti mereka tidak hanya menghafal, tetapi juga dapat menginterpretasikan makna dari informasi tersebut. Selain itu, peserta didik harus mampu menerapkan definisi yang telah dipelajari dalam situasi nyata dan memberikan ide-ide yang kreatif serta inovatif (Haq & Raicudu, 2023).

Peserta didik perlu merancang langkah-langkah pemecahan masalah, membuat perkiraan sederhana, dan mengubah masalah ke konteks lain agar lebih mudah dipahami. Peserta didik juga harus membangun pemahaman sendiri berdasarkan fakta yang ada, sehingga aktif dalam belajar dan tidak hanya menerima

informasi. Untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan efektif, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting karena dapat membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, serta mengaitkan konsep dengan situasi nyata.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang penting untuk digunakan oleh para guru terhadap muridnya. Dengan media pembelajaran, pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih efektif dan efisien karena peserta didik dapat memahami informasi yang mereka dapat menjadi lebih jelas. Jenis-jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi audio, visual, dan audio-visual, media tersebut dapat membantu peserta didik yang mempunyai gaya belajar audio dan visual (Putri, Arrasuli, & Adelia, 2022).

Faktanya, pada saat melakukan observasi langsung di lapangan terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami cara membandingkan bilangan. Masalah ini sering muncul karena mereka belum sepenuhnya memahami nilai tempat dari angka-angka atau belum terbiasa menggunakan simbol perbandingan seperti lebih dari ($>$), kurang dari ($<$), dan sama dengan ($=$) dengan benar. Akibatnya, mereka sering melakukan kesalahan saat menentukan bilangan mana yang lebih besar atau lebih kecil, sehingga pemahaman matematika dasar mereka menjadi kurang optimal.

Beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep membandingkan bilangan hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman tentang nilai tempat. Banyak peserta didik yang belum sepenuhnya memahami posisi angka dalam suatu bilangan, seperti satuan, puluhan, dan ratusan. Selain itu, mereka juga tidak terbiasa menggunakan simbol perbandingan, seperti lebih dari ($>$), kurang dari ($<$), dan sama dengan ($=$), yang masih terasa asing bagi sebagian dari mereka. Akibatnya, peserta didik bingung dalam menggunakan simbol-simbol tersebut, terutama tanpa contoh langsung yang jelas. Memahami konsep membandingkan bilangan sangat penting karena menjadi dasar untuk materi-materi berikutnya. Materi seperti urutan bilangan, operasi hitung, dan perbandingan dalam cerita bergantung pada pemahaman ini. Jika

peserta didik tidak menguasainya, mereka akan kesulitan belajar materi matematika yang lebih sulit dan berisiko tertinggal.

Ningtias & Witanto (2025) menunjukkan bahwa peserta didik kelas II SDN Cepoko Kota Semarang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Kesulitan yang dialami peserta didik yaitu dalam memahami tanda lebih dari ($>$), kurang dari ($<$), dan sama dengan ($=$) pada materi perbandingan bilangan. Salah satu penyebab kesulitan memahami tanda disebabkan kurangnya media pembelajaran atau benda konkret yang digunakan oleh guru sehingga peserta didik sulit untuk membedakan tanda perbandingan bilangan. Oleh karena itu, penggunaan media dalam materi membandingkan bilangan sangat penting, karena dapat menciptakan cara belajar yang seru dan interaktif bagi peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media *Drag and Drop*.

Media *Drag and Drop* adalah jenis fitur soal interaktif yang dirancang menggunakan platform *Wordwall*, yang memungkinkan peserta didik menjawab soal kuis dengan cara menyeret (*drag*) jawaban ke tempat yang sesuai, lalu melepaskannya atau menjatuhkan (*drop*) pada posisi yang dianggap. Pemilihan media *Drag and Drop* dalam pembelajaran matematika untuk peserta didik kelas II sangat efektif, penelitian awal ditemukan bahwa peserta didik kelas II cenderung memiliki rentang waktu fokus yang relatif singkat. Oleh karena itu, penggunaan media *Drag and Drop* dipilih agar peserta didik terdorong untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak mudah kehilangan konsentrasi dan dapat mengikuti pelajaran dengan lebih efektif. Penggunaan *Drag and Drop* diharapkan dapat membuat peserta didik berinteraksi langsung dengan objek melalui proses menyeret dan melepaskan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi.

Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu oleh Putri & Setiana (2023) bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media *Drag and Drop* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang di tingkat SMA. Hasil survei menunjukkan bahwa 50% peserta didik menyatakan sangat setuju, sementara 50% lainnya setuju bahwa media tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai kosakata Bahasa Jepang. Hal

ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti *Game Drag and Drop* efektif dalam mendukung proses belajar bahasa asing, khususnya dalam memperkaya kosakata peserta didik secara lebih mudah dan menarik.

Dengan demikian pada penelitian ini menghadirkan suatu kebaruan dengan menghadirkan media *Drag and Drop* yang khusus dibuat untuk membantu peserta didik kelas II sekolah dasar memahami konsep membandingkan bilangan. Berbeda dengan media *Drag and Drop* yang biasanya hanya digunakan untuk latihan umum, media ini dirancang agar peserta didik bisa belajar membandingkan bilangan secara lebih mendalam dan interaktif. Dengan fitur seret dan lepas, peserta didik dapat langsung mempraktikkan membandingkan bilangan melalui kegiatan yang menyenangkan dan mudah dipahami secara visual.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dirumuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Seberapa besar pemahaman awal peserta didik kelas II sekolah dasar dalam membandingkan bilangan?
- 1.2.2 Seberapa besar perbedaan peningkatan pemahaman konsep membandingkan bilangan pada peserta didik yang menggunakan media *Drag and Drop* dan peserta didik yang menggunakan media konkret?
- 1.2.3 Seberapa besar respons peserta didik terhadap penggunaan media *Drag and Drop* dalam proses pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini secara spesifik untuk mencapai beberapa tujuan, yaitu:

- 1.3.1 Untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik kelas II sekolah dasar dalam materi membandingkan bilangan
- 1.3.2 Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep membandingkan bilangan antara peserta didik yang menggunakan

menggunakan media *Drag and Drop* dan peserta didik yang tidak menggunakannya

1.3.3 Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media *Drag and Drop* dalam pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap teori pembelajaran matematika, terutama dalam konteks pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Dengan fokus pada penggunaan media yang inovatif, seperti kuis interaktif, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep membandingkan bilangan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang pengaruh media *Drag and Drop* terhadap proses memahami konsep membandingkan bilangan yang sering dianggap sulit.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pemahaman konsep membandingkan bilangan. Selain itu, penelitian ini juga ingin memberikan informasi tentang bagaimana media *Drag and Drop* dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi tersebut. Dengan begitu, media ini diharapkan bisa menjadi alat yang berguna bagi pendidik dan peserta didik dalam proses belajar-mengajar.

1.4.2.2 Bagi Peserta didik

Media *Drag and Drop* dirancang untuk memudahkan peserta didik memahami konsep membandingkan bilangan dengan cara yang lebih interaktif. Melalui media ini, peserta didik dapat langsung menyeret angka-angka dan meletakkannya pada posisi yang tepat sesuai dengan aturan membandingkan bilangan. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga langsung mempraktikkan konsep tersebut secara visual dan menyenangkan. Pendekatan belajar seperti ini membuat peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami bagaimana cara membandingkan bilangan, sehingga mereka dapat

menggunakan konsep tersebut dengan lebih baik dalam berbagai situasi matematika sehari-hari

1.4.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif, khususnya media *Drag and Drop*. Dengan demikian keterampilan dalam penggunaan media edukasi digital yang efektif dan efisien semakin meningkat. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi penting berupa referensi dan informasi baru yang berguna pada materi membandingkan bilangan di kelas II SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan tidak hanya oleh peneliti lain, tetapi juga oleh guru dan pengembang media pendidikan dalam menciptakan alat pembelajaran yang lebih baik.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Lingkup Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan peserta didik kelas II sekolah dasar sebagai subjek utama. Pemilihan peserta didik kelas II didasarkan pada fakta bahwa mereka berada pada tahap awal perkembangan berpikir logis dan operasional konkret. Di jenjang ini, mereka mulai memahami konsep dasar matematika, termasuk membandingkan bilangan, tetapi masih memerlukan bantuan visual dan aktivitas interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik, seperti *Drag and Drop*, dipilih untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

1.5.2 Lingkup Materi

Penelitian ini berfokus pada materi membandingkan bilangan yang merupakan salah satu topik penting dalam Kurikulum Merdeka untuk kelas II sekolah dasar. Dalam materi membandingkan bilangan ini mencakup simbol lebih besar ($>$), lebih kecil ($<$), dan sama dengan ($=$). Materi ini dipilih karena konsep membandingkan bilangan merupakan dasar dari pemahaman konsep matematika selanjutnya, seperti operasi hitung, pengurutan angka, hingga pemecahan masalah. Namun, banyak peserta didik yang kesulitan karena belum

memahami makna simbol atau nilai tempat angka. Oleh karena itu, materi ini dianggap penting untuk dikaji lebih dalam dengan bantuan media interaktif.

1.5.3 Lingkup Media Pembelajaran

Media Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *Drag and Drop*. Media *Drag and Drop* yang akan digunakan dalam penelitian ini dirancang menggunakan platform *Wordwall*. Penggunaan *Drag and Drop* memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan objek melalui proses menyeret dan melepaskan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi.

1.6 Struktur Organisasi

Dalam skripsi ini struktur organisasi terbagi menjadi lima bagian, yaitu:

1.6.1 Bab I Pendahuluan

Pada Bab I Pendahuluan, pada bagian ini menjelaskan latar belakang masalah yang menjadi alasan utama dilakukannya penelitian, merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab dalam bab IV, serta menguraikan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Selain itu, dijelaskan pula manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian, baik dari segi teori maupun penerapan praktis, serta ruang lingkup penelitian yang digunakan untuk membatasi cakupan pembahasan agar lebih fokus.

1.6.2 Bab II Tinjauan Pustaka

Dalam Bab II Tinjauan Pustaka, pada bagian ini berisi tinjauan teori yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti, menyajikan beberapa temuan dari penelitian sebelumnya, serta menyusun kerangka pemikiran yang menggambarkan hubungan antar variabel yang dikaji. Selain itu, pada bagian ini juga disampaikan hipotesis penelitian yang akan diuji dalam studi ini.

1.6.3 Bab III Metode Penelitian

Pada Bab III Metode Penelitian, menjelaskan metode yang akan digunakan dalam penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel yang akan diteliti, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen layak atau tidak untuk digunakan dalam penelitian, serta Teknik analisis data.

1.6.4 Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada Bab IV Hasil dan Pembahasan, menyajikan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan. Data yang sudah di kumpulkan adalah diolah dan disajikan dalam bentuk tabel.

1.6.5 Bab V Penutup

Dalam Bab V Penutup, akan disajikan ringkasan atau simpulan dari informasi yang telah dibahas sebelumnya di Bab IV dan juga saran.

1.7 Luaran Artikel Hasil Penelitian Skripsi

Judul artikel	: Media <i>Drag and Drop</i> sebagai Solusi Meningkatkan Pemahaman Konsep Perbandingan Bilangan
Jenis Luaran	: Artikel ilmiah hasil penelitian skripsi
Nama Jurnal	: Jurnal Pendidikan Tambusai (ISSN: 2614-6754 cetak, 2614-3097 online), Volume X Nomor X Tahun 2025, halaman 1–10
Penulis	: Syfa Sahbani, Isrok'atun, Maulana.
Isi Singkat	: Artikel ini memaparkan hasil penelitian kuasi-eksperimen dengan desain <i>Non-Equivalent Pretest-posttest Control Group</i> yang membandingkan efektivitas media pembelajaran digital <i>Drag and Drop</i> dan media konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep membandingkan bilangan pada peserta didik kelas II SD
Hasil Utama	: • Media <i>Drag and Drop</i> menghasilkan peningkatan pemahaman konsep dengan kategori <i>N-Gain</i> tinggi (0,8395) • Respon siswa positif (72%), menunjukkan peningkatan minat, motivasi, dan keterlibatan belajar

- Media digital interaktif terbukti lebih efektif dibanding media konkret, meskipun ada kendala teknis seperti koneksi internet dan perangkat yang lambat

Manfaat dan Kontribusi : • Memberikan alternatif media pembelajaran matematika yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar

- Menjadi referensi bagi guru dan peneliti untuk mengembangkan media digital dalam pembelajaran konsep abstrak