

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Rustaman (Nurfitriyana, 2021, hlm.11) juga menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru yang saling berkomunikasi dalam lingkungan pendidikan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Darmadi (Bella Dharma, 2021, hlm.11) juga menjelaskan bahwa, Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa sehingga terjadinya perubahan pada tingkat ilmu pengetahuan, sikap atau keterampilannya. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan dalam suatu lingkungan pendidikan baik formal, informal, maupun non formal antara pendidik dan peserta didik sehingga terjadi suatu perubahan pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilannya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Setiap manusia semasa hidupnya pasti akan mengalami proses pembelajaran yang berlaku dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran erat kaitannya dengan kualitas pendidikan yang didalamnya terdapat pendidik sebagai fasilitator, peserta didik dan sumber belajar. Pendidik dalam proses pembelajaran akan menyalurkan ilmu yang dimilikinya kepada peserta didik pada setiap mata pelajaran berupa materi. Salah satu mata pelajaran didalamnya yaitu matematika yang didalamnya terdapat materi mengenai bangun datar.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam kehidupan karena tidak dapat dipungkiri bahwa dengan mempelajari matematika secara tidak langsung kita dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari seperti menghitung, mengolah, menyajikan, dan lain sebagainya. Matematika merupakan proses berpikir dan bernalar yang secara

empiris dibentuk berdasarkan pengalaman dan dianalisis dengan penalaran sehingga membentuk makna konsep yang mudah dipahami (Wandini, 2019, hlm. 2). Sedangkan James (Anisa Muji Prasyda, 2017, hlm. 10) mengemukakan bahwa matematika merupakan ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lain. Heruman (Bella Dharma, 2021, hlm. 1) menyatakan bahwa matematika merupakan konsep abstrak yang dalam pelaksanaannya diperlukan penguatan agar melekat pada pola pikir dan pola tindakan siswa. Siswa harus lebih fokus, teliti dan berkonsentrasi pada mata pelajaran matematika karena siswa dituntut untuk memahami konsep dan materi yang dipelajarinya.

Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi sebagian besar siswa. Banyak siswa yang tidak menyukai matematika karena dianggap sulit untuk dipelajari dan dipahami sehingga siswa kurang mampu menguasai konsep matematika dan membuat hasil belajar siswa tersebut menjadi kurang memuaskan. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya hal tersebut, salah satunya karena matematika dipenuhi dengan angka dan rumus yang terlihat sangat rumit. Faktor lain yang dapat mempengaruhi minat siswa terhadap matematika adalah faktor internal yaitu kemampuan yang dimiliki siswa. Selain itu, metode guru dalam mengajar juga dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa merasa bahwa matematika sulit dimengerti dan mereka enggan untuk mempelajari matematika.

Dalam permasalahan tersebut, Piaget (Anisa Muji Prasyda, 2017, hlm. 2) telah mengelompokkan tahap perkembangan berpikir seseorang menjadi empat tahap yaitu tahap sensorimotorik (usia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun) dan tahap operasional formal (usia 12-15 tahun). Siswa Sekolah Dasar berdasarkan pengelompokan tersebut berada pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun). Dian Andesta Bujuri (2018, hlm. 45) menjelaskan bahwa pada usia sekolah dasar khususnya kelas III, kemampuan kognitifnya semakin

meningkat yaitu pada ranah menerapkan (C3). Dalam fase ini anak sudah bisa memecahkan masalah yang lebih rumit, karena anak sudah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas. Kemampuan menerapkan merupakan kemampuan penggunaan aturan dan prinsip dalam menggunakan atau mengaplikasikan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru. Pada tahap sebelumnya siswa cenderung diberikan materi yang berkaitan dengan objek yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan dalam tahap ini siswa sudah bisa berpikir lebih mendalam dan dapat berimajinasi terhadap suatu objek yang digambarkan. Dalam tahap ini juga siswa sudah bisa memahami sebab-akibat terjadinya sesuatu dan sudah dapat memecahkan suatu masalah namun tetap membutuhkan bantuan dari guru maupun teman sebayanya. Pada usia sekolah dasar untuk memahami suatu materi dalam proses pembelajaran, masih membutuhkan sesuatu konkret yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Untuk itu diperlukan adanya alat bantu berupa benda-benda untuk mengkonkretkan keabstrakannya agar lebih mudah dipahami dalam proses pembelajarannya matematika.

Peneliti telah melakukan observasi dan wawancara tidak terstruktur pada kelas III di salah satu sekolah dasar di kota Bekasi. Peneliti menemukan bahwa dalam pembelajaran khususnya matematika materi konsep bangun datar, sebagian besar siswa menganggap bahwa pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan tidak begitu penting. Sehingga menimbulkan beberapa permasalahan diantaranya; (1) Siswa merasa malas, tidak tertarik terhadap pembelajaran matematika yang mengakibatkan kurangnya perhatian, rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa terutama pada pembelajaran bangun datar. (2) Siswa cenderung bosan dalam pembelajaran matematika sehingga dibutuhkan penggunaan media yang menarik. Pada umumnya, kurangnya perhatian siswa terhadap mata pelajaran matematika mengakibatkan ketuntasan belajar tidak dapat tercapai secara optimal. Pendidik dalam proses pembelajaran masih belum memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar, hal ini membuat kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dalam mempelajari matematika terutama konsep bangun datar.

Kendala yang dirasakan oleh pendidik adalah ketidaksanggupan pendidik dalam membuat media pembelajaran dikarenakan oleh waktu pembuatan media yang lama dan menguras otak, tenaga, juga biaya pembuatan media yang tidak sedikit.

Guru dan peneliti mengambil kesimpulan bahwa siswa belum memahami konsep dasar bangun datar dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Sehingga perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut agar siswa lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk membantu dalam mengatasi tersebut yaitu dengan pengadaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran seperti membuat media pembelajaran permainan kartu matematika.

Berdasarkan pemaparan di atas, untuk meminimalisir permasalahan tersebut dalam pembelajaran matematika maka peneliti tertarik mengembangkan media permainan kartu matematika pada materi konsep bangun datar untuk pembelajaran matematika di SD dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian media kartu ini diharapkan dapat mengasah HOTS siswa, dekat dengan siswa, melibatkan siswa secara aktif, membangun kerjasama, bertanggung jawab, menumbuhkan jiwa kompetitif dan sportifitas dalam permainan, juga dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah umum penelitian ini yaitu Bagaimanakah Media Permainan Kartu Matematika Pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, dibuat beberapa pertanyaan penelitian yang disajikan sebagai rumusan khusus berikut:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media permainan kartu matematika pada pembelajaran konsep bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan media permainan kartu matematika pada pembelajaran konsep bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah hasil validasi media permainan kartu matematika pada pembelajaran konsep bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar pembelajaran konsep bangun datar kelas III Sekolah Dasar setelah menggunakan media permainan kartu matematika?

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media permainan kartu matematika pada pembelajaran konsep bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media permainan kartu matematika pada pembelajaran konsep bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media permainan kartu matematika pada pembelajaran konsep bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan hasil validasi media permainan kartu matematika pada pembelajaran konsep bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pembelajaran konsep bangun datar kelas III Sekolah Dasar setelah menggunakan media permainan kartu matematika.

## 1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini diharapkan sebagai sumber referensi dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk beberapa pihak diantaranya:

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Khususnya pendidikan guru sekolah dasar sebagai variasi media pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

#### a) Siswa

Dengan adanya media permainan kartu matematika pada pembelajaran konsep bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar akan membangkitkan motivasi belajar siswa dengan pengalaman belajar yang berbeda.

#### b) Pendidik

Media permainan kartu matematika ini dapat dijadikan referensi, sumber belajar dan media evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika pada pembelajaran konsep bangun datar.

#### c) Sekolah

Media kartu matematika ini dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

#### d) Peneliti Selanjutnya

Menambah wawasan peneliti mengenai media pembelajaran khusus dalam pengembangan media permainan kartu matematika pada pembelajaran konsep bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar dan sebagai bekal peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi guru yang inovatif.