

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang penting dipelajari oleh setiap individu, mengingat aktivitas manusia tidak terlepas dari ilmu pengetahuan matematika. Dikarenakan ilmu matematika sangat penting bagi kehidupan manusia, maka sedari dini perlu mempelajari bidang studi matematika, terutama bagi peserta didik di sekolah dasar. Menurut Wahyuningtyas & Shinta (2017, hlm.12) menjelaskan bahwa “Pembelajaran pada tahap sekolah dasar merupakan proses dimana peserta didik akan menggali kemampuan secara mendasar”. Sebagaimana pendapat Karso (2012) bahwa Pembelajaran matematika untuk peserta didik di tahap sekolah dasar bermanfaat bagi kepentingan hidup di lingkungannya untuk membantu dalam mengembangkan pola pikirnya serta membantu mempelajari ilmu-ilmu di kemudian.

Berdasarkan hal tersebut maka peserta didik pada tahap sekolah dasar betul-betul perlu dibantu dalam memahami konsep materi pembelajaran. Pemahaman konsep terhadap pembelajaran matematika merupakan tahapan berfikir sebagai menjadi landasan penting, dimana dengan pemahaman konsep akan membantu mereka menyelesaikan permasalahan berkenaan dengan matematika maupun permasalahan sehari-hari (Kesumawati, 2008). Namun sangat disayangkan bahwa, nyatanya masih kerap ditemukan peserta didik enggan untuk mempelajari matematika, salah satu alasan paling umum di temukan karena sulitnya memahami pembelajaran matematika, mengingat karakteristik matematika yang bersifat abstrak (Rohmawati, 2019). Pada pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar, tidak sedikit dari pendidik juga kurang memanfaatkan suatu benda matematis maupun objek konkrit, sehingga hal tersebut bisa menjadi salah satu faktor terhambatnya peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran matematika. Jika dilihat berdasarkan perkembangan kognitif anak siswa sekolah dasar berlandas pada teori Piaget (dalam Tahir, 2018 hlm.18) bahwa “Peserta didik sekolah dasar dengan rentang usia 7 sampai dengan 11 tahun termasuk dalam fase tahap perkembangan operasional konkrit”, itu berarti bahwa ditahap ini pemikiran mereka

telah cukup matang dalam menggunakan logika atau operasi, namun masih terbatas pada objek fisik yang nyata saja (Ibda, 2015). Dijelaskan juga oleh Piaget (dalam Mu'min, 201, hlm.84). “Kemampuan anak tahap operasional konkret sudah mulai dapat mengklasifikasikan sesuatu, namun belum mampu memecahkan problem-problem dalam bentuk abstrak”

Sejalan juga bahwasannya anak sebaiknya diberi kesempatan selama proses belajarnya dengan menggunakan atau memanipulasi benda-benda maupun alat peraga lainnya yang memang dirancang secara khusus agar dapat diotak atik oleh siswa sebagai upaya dalam memahami suatu konsep matematika (Wandini, 2019). Maka demikian, perlu adanya bantuan berupa media pembelajaran atau alat matematis lainnya yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran guna memberikan kemudahan pendidik menyampaikan pengetahuan, serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep matematika yang memerlukan pemecahan masalah menggunakan logika. Sebagaimana pendapat Hasan,dkk (2021, hlm.33) bahwa ‘fungsi secara umum penggunaan media pada pembelajaran tidak lain ialah sebagai alat atau sarana bantu komunikasi untuk memudahkan penyampaian suatu informasi’. Dilihat berdasarkan esensi dari penggunaan media pada pembelajaran menurut Atiaturrahmaniah (2017, hlm. 109) bahwa “Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki kelebihan diantaranya bisa melibatkan siswa secara fisik serta memberikan contoh konkrit karena media pembelajaran membantu menambah elemen realitas”. Maka dengan demikian, penggunaan media pembelajaran perlu digunakan oleh pendidik dalam mengajarkan pembelajaran matematika, hal tersebut guna membantu peserta didik memahami ilmu matematika yang notabene memiliki karakteristik abstrak, melalui perantara sebuah media konkrit.

Salah satunya media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mengajarkan pembelajaran matematika di sekolah dasar ialah media papan pintar. Media papan pintar ini dapat digunakan pendidik untuk mengajarkan materi berkenaan dengan satuan waktu, sebagaimana dikemukakan oleh Salsabila (2022) bahwa “Media papan pintar bisa digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu menyampaikan materi pelajaran berkenaan dengan satuan waktu”.

Secara spesifik dari media papan pintar ini merupakan suatu media pembelajaran berbentuk persegi panjang, dimana dasar papan media terbuat dari triplek atau sejenisnya. Didalam papan pintar tersebut berisikan replika jam dinding analog dengan diameter 40 cm. Media papan pintar ini memiliki tampilan yang berwarna-warni, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Kelebihan dari media papan pintar ini yang tidak dimiliki oleh jam dinding analog biasanya bahwa, ukuran dari replika jam dinding analog yang cukup besar, sehingga memudahkan peserta didik secara menyeluruh melihat dengan jelas jarum, skala, maupun angkanya. Selain itu peserta didik juga dapat menggunakan media tersebut secara langsung. Jam dinding analog yang terdapat pada media Papan pintar ini juga tidak hanya menyuguhkan notasi waktu duabelas jam saja, melainkan terdapat informasi tentang bagaimana membaca notasi waktu duapuluh empat jam. Media papan pintar ini tidak hanya berisikan bagaimana membaca waktu, namun juga disertai materi-materi berkenaan dengan satuan waktu lainnya. Sehingga media papan pintar tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga jam saja, namun menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat menjembatani sumber informasi yang akan dipelajari dan tentunya lebih bermakna.

Media papan pintar sebelumnya juga pernah diteliti oleh beberapa peneliti terdahulu. Salah satu peneliti yang pernah menggunakan media papan pintar ialah Pramitasari (2021) berjudul “Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk”. Berdasarkan hasil penelitian melalui pendekatan PTK dibuktikan bahwasannya, media papan pintar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dilihat berdasarkan perolehan nilai hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 72,88% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 80,68%. Hal tersebut menunjukkan bahwa, penggunaan media papan pintar ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ppkn di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang telah dilakukan peneliti bersama dengan guru sekolah dasar di kelas III, dan berdasarkan hasil pengamatan peneliti, diketahui bahwa pemahaman konsep materi satuan waktu peserta didik belum maksimal. Beberapa masalah yang diidentifikasi bahwa masih banyak

peserta didik kerap kesulitan membaca waktu dengan tepat, dimana peserta didik belum dapat membedakan antara jarum detik, menit, dan jarum jam. Selain itu, beberapa dari peserta didik juga masih belum mampu membedakan bagaimana membaca notasi waktu duabelas jam dengan notasi waktu duapuluh empat jam. Sehingga hal tersebut membuat peserta didik kesulitan memahami hubungan antar satuan waktu dan membuat mereka kesulitan dalam menjawab soal-soal berkenaan dengan materi satuan waktu. Tentu hal demikian tidak muncul begitu saja, melainkan dikarenakan berbagai faktor. Sebagaimana dikemukakan oleh Muhibbin Syah (dalam Meilawati, 2020, hlm.162) salah satu faktor pemahaman peserta didik dapat dipengaruhi dari “faktor pendekatan belajar (*approach of learning*)” yang digunakan. Diketahui bahwa dalam mengajarkan pemahaman konsep materi satuan waktu pendidik menjelaskan hanya dengan menggunakan media seadanya, seperti papan tulis kelas dan jam dinding analog. Namun media jam dinding saja dirasa tidak cukup, karena media hanya terbatas pada penjelasan waktu saja sehingga kurang efektif membantu dalam menyampaikan pemahaman konsep materi satuan waktu secara menyeluruh (Wijanarko, 2018). Dilihat dari ukuran jam dinding sendiri tidak begitu besar, mengingat jumlah peserta didik di kelas cukup banyak. Sejalan dengan pendapat Wijanarko (2018, hlm.3) bahwa “jika bentuk sajian materi kurang menarik perhatian siswa serta kurang efektifnya media yang digunakan, akan berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik”. Ditinjau juga berdasarkan prinsip pemilihan media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Kristanto (2016, hlm.18) bahwa suatu “Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik perlu sekali memperhatikan keefektifitas dan efisiensinya”.

Peneliti-peneliti terdahulu menyatakan bahwa media papan pintar dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Beberapa peneliti terdahulu telah membuktikannya dengan menggunakan media papan pintar ini kedalam beberapa bidang studi menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan eksperimen. Adapun hal-hal yang menjadi perbedaan antara penelitian yang dilakukan dengan peneliti sebelumnya, dapat diketahui dari metode penelitian yang digunakan, dimana pada penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu yang memerlukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan fokus pada

penelitian ini untuk mengetahui efektivitas dari media papan pintar pada pemahaman konsep materi satuan waktu peserta didik dikelas III sekolah dasar.

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan dan berlandaskan pada teori, maka peneliti tertarik melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan media papan pintar terhadap permasalahan yang ditemukan berkenaan dengan materi satuan waktu di kelas III sekolah dasar. Peneliti mencoba menggali penyelesaian masalah dengan mengangkat judul penelitian berupa *Efektivitas Media Papan Pintar Terhadap Pemahaman Konsep Materi Satuan Waktu Di Sekolah Dasar*. Apakah hasil akhir dari penelitian ini akan sama sebagaimana penelitian terdahulu, bahwa signifikan efektif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, atukah tidak terjadi pengaruh peningkatan yang signifikan.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi Masalah yang telah dianalisis, didapatkan beberapa point masalah antara lain :

1. Kesulitan peserta didik dalam membaca waktu dengan tepat
2. Kesulitan peserta didik membedakan Notasi tanda waktu.
3. Peserta didik kerap kesulitan dalam mengingat konversi satuan waktu.
4. Peserta didik kerap kesulitan dalam menjawab soal berkenaan satuan waktu.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Dari Identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, secara umum rumusan masalah penelitian dilakukan ialah untuk mengetahui “ Bagaimana efektivitas dari Media Pintar terhadap pemahaman konsep materi Satuan Waktu Peserta Didik di kelas III SDN Pahlawan, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya“ Adapun rumusan masalah secara khusus, diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana Pemahaman Awal Peserta Didik Pada Materi Satuan Waktu Dikelas Eksperimen, dan Kelas Kontrol ?
2. Bagaimana Perbedaan Pemahaman Akhir Peserta Didik Pada Materi Satuan Waktu Menggunakan Media Papan Pintar, Dengan Peserta Didik Tanpa Menggunakan Media Papan Pintar ?

3. Bagaimana Efektivitas Media Papan Pintar Terhadap Pemahaman Konsep Materi Satuan Waktu ?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai pada rumusan masalah, tujuan secara umum penelitian dibuat ialah, untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan Media Papan Pintar terhadap pemahaman konsep materi satuan peserta didik dikelas III SDN Pahlawan, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya. Adapun tujuan secara khususnya :

1. Untuk Memperoleh Data Pemahaman Awal Peserta Didik Terhadap Materi Satuan Waktu Dikelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.
2. Untuk Memperoleh Data Pemahaman Akhir Peserta Didik Pada Materi Satuan Waktu Menggunakan Media Papan Pintar, Dengan Peserta Didik Tanpa Menggunakan Media Papan Pintar.
3. Untuk Memperoleh Gambaran Efektivitas Media Papan Pintar Terhadap Pemahaman Konsep Materi Satuan Waktu.

1.5 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Penelitian dilakukan dengan harapan mampu memberi manfaat dari segi teoritis ataupun praktis. Penjabaran secara lengkapnya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Adapun secara teoritis penelitian dibuat sebagai rujukan terkait penggunaan media Papan Pintar pada mata pelajaran Matematika materi satuan waktu di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat dari segi praktis diuraikan berdasarkan kebermanfaatannya bagi masing-masing pihak sebagai berikut :

1) Manfaat bagi Peserta didik

Manfaat bagi Peserta didik ialah, membantu untuk lebih memudahkan mereka dalam memahami konsep matematika pada materi Satuan Waktu, selain itu diharapkan meningkatkan semangat dan antusias dalam belajar

2) Manfaat bagi Pendidik

Manfaat bagi Pendidik ialah dapat memberikan alternatif pilihan Media pembelajaran yang bisa di gunakan pada proses pengajaran Matematika materi Satuan Waktu di kelas.

3) Manfaat bagi Intansi Sekolah

Sebagai referensi dengan maksud bisa di rekomendasikan pada Wali Kelas, juga sebagai masukan positif dalam meningkatkan proses pengajaran di sekolah.

4) Manfaat bagi Peneliti

Manfaat bagi Peneliti ialah, dapat mengetahui efektivitas dari penerapan Media Papan Pintar terhadap Pemahaman konsep materi satuan waktu bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Berikut Strukur Organisaai dijabarkan sebagai gambaran secara keseluruhan pada Penelitian sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini mendeskripsikan perihal latar belakang dari penelitian dibuat, identifikasi masalah, rumusan masalah yang diteliti, tujuan dari penelitian, dan manfaat penelitian baik dari segi teoritis maupun praktis.

2. BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini fokus menguraikan perihal landasan teori sebagai penguat argumen penelitian, kerangka berfikir, penelitian terdahulu, dan hipotesis penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bagian ini dijelaskan berkenaan pendekatan yang digunakan, dengan metode serta desain apa yang dipilih, teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian yang digunakan, serta langkah-langkah dalam mengolah data penelitian (meliputi analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial).

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini menguraikan berkenaan dengan hasil temuan dan pembahasan penelitianterkait pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Berisi simpulan terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Kemudian rekomendasi peneliti kepada pihak terkait.