

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran merupakan suatu proses mengatur, menstimulasi agar dapat menumbuhkan dan mendorong siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (Pane. A & Dasopang, 2017). Pembelajaran merupakan suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan yang membelajarkan siswa (Putri, 2022). Suatu pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila tujuannya tercapai dan sesuai dengan yang telah direncanakan (Asrori, 2013). Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum (Kosasih, 2014:11). Dalam arti pembelajaran adalah proses belajar yang diciptakan guru dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa sehingga kemampuan berpikir meningkat. Dalam pembelajaran matematika, siswa harus memiliki kemampuan pemahaman matematis (Santoso, 2017).

Kemampuan pemahaman matematis merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran yaitu memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan bukan hanya sebagai hafalan, namun lebih dari itu dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti konsep materi pelajaran itu sendiri. Menurut (Santoso, 2017) pemahaman matematis merupakan salah satu tujuan dari setiap materi yang disampaikan oleh guru, sebab guru merupakan pembimbing siswa untuk mencapai konsep yang diharapkan. Agar kemampuan pemahaman matematis dikuasai oleh siswa, maka haruslah terjadi proses belajar dimana guru dan siswa terlibat secara langsung (Radiusman, 2020).

Siswa dikatakan paham apabila dapat mengingat dan menerapkan dalam bentuk contoh. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Septian & Rahmadanti, 2020) bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang memahami sesuatu yang dapat diingat dan diimplementasikan dalam bentuk contoh serta dapat dikomunikasikan pada orang lain dengan bahasanya sendiri. Pemahaman matematika adalah salah satu kemampuan penting untuk mengembangkan

kompetensi matematika lainnya dalam proses pembelajaran (Widyasari & Septianingrum, 2019). Pemahaman matematis merupakan kemampuan yang sangat penting dimiliki siswa dalam belajar matematika, hal tersebut dikarenakan bahwa permasalahan matematika harus diselesaikan dengan proses pemahaman (Putra dkk, 2018).

Namun berdasarkan hasil kondisi ketika melakukan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) di SDN Sadagori 1 Kota Cirebon, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pemahaman terhadap matematika, disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, media pembelajaran yang belum bervariasi sehingga guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah kemudian langsung memberikan soal-soal, hal tersebut membuat siswa kurang memiliki pemahaman terhadap materi yang disampaikan guru dilihat dari hasil belajar siswa yang belum memuaskan. Berdasarkan penelitian Susanto (2017) yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar” ketidakberhasilan siswa dalam mengembangkan kemampuan pemahaman matematika dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan selama ini menggunakan strategi belajar mengajar dengan cara klasikal yaitu aktivitas di kelas didominasi oleh guru, sehingga dilakukan upaya dengan memilih metode, pendekatan, media, model dan teknik mengajar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Salah satu upaya yang membuat kompetensi berpikir seperti kemampuan pemahaman matematis atau kompetensi matematika lainnya berkembang dapat diterapkan pembelajaran menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar di dalam kelas. Keberhasilan suatu pendidikan dapat melalui proses pembelajaran yang menyenangkan (Estiani, et al., 2015). Menurut (Simanjuntak, 2018; Septian dkk, 2022) untuk mempermudah proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Media dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan (Dewi & Handayani, 2021). Media termasuk alat peraga yang berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga membuat siswa aktif dan senang (Andrijati, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu guru sekolah dasar di Kota Cirebon ditemukan bahwa rata-rata guru hanya menggunakan buku tema siswa, LKS, serta menggunakan *powerpoint* yang materinya bersumber dari buku paket, sedangkan untuk penggunaan media pembelajaran lainnya masih belum diterapkan. Kenyataan tersebut seperti yang diungkapkan oleh (Alwi, 2017) bahwa pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih sangat kurang maksimal. Karena pada umumnya guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Belum ada penggunaan media yang lebih kreatif. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media masih kurang. Begitu juga dengan, ketersediaan media di sekolah untuk suatu pembelajaran belum mencukupi. Berdasarkan penelitian (Sutjiono, 2005 : Karyati, 2017) terdapat beberapa alasan guru tidak menggunakan media yaitu bahwa menggunakan media itu repot, media itu mahal, kebanyakan guru kurang kreatif, media itu hiburan sedangkan belajar itu serius, guru hanya menggunakan metode ceramah, media tidak tersedia di sekolah yang mengharuskan guru membuat sendiri media yang dibutuhkan.

Salah satu alternatif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan media pembelajaran papan pintar (Nafisah, S., & Furnamasari, Y. F., 2023). Berdasarkan penelitian Mardianto dan Puteri A.I (2015) yang berjudul “penggunaan media papan pintar untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian dan pembagian di kelas II MIS Mutiara” terbukti bahwa penggunaan media papan pintar dapat meningkatkan hasil belajar. Media papan pintar merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan tertentu dalam proses pembelajaran (Kamaladini, 2021). Media papan pintar memiliki bentuk persegi empat, yang terdiri dari berbagai macam warna menarik, memiliki bentuk- bentuk dari lambang bilangan, dan dilengkapi dengan bentuk- bentuk benda dua dimensi yang dapat disesuaikan

dengan tema pembelajaran (Chentiya dkk, 2021). Menurut Sadiman (Maghfi & Suryadi, 2020) menambahkan bahwa media papan pintar merupakan media grafis yang secara efektif dapat menampilkan pesan- pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan, tampilan- tampilan berbentuk gambar, huruf maupun angka yang dapat dipasang maupun dihapus.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis berencana untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar Kantong Doraemon Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas II Sekolah Dasar”**.

### **1.2. Rasional Penelitian**

Penelitian ini berangkat dari permasalahan yaitu guru kurang kreatif dalam mempersiapkan media pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif serta sulit untuk memahami materi yang diberikan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh data empirik bahwa guru kelas II sekolah dasar masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran, hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media masih kurang. Begitu juga dengan, ketersediaan media di sekolah untuk suatu pembelajaran kurang mencukupi. Dengan penerapan media pembelajaran papan pintar diharapkan siswa dapat memiliki pemahaman berhitung khususnya perkalian dan pembagian.

Media pembelajaran papan pintar dirasa cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan antusias dan minat belajar siswa sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Fais, dkk 2019). Dengan penerapan media papan pintar ini diharapkan siswa dapat memiliki pemahaman berhitung khususnya perkalian dan pembagian bilangan cacah. Selain itu, media papan pintar dapat bertahan lama dan tidak mudah rusak.

### **1.3. Kebaruan Penelitian**

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

Penelitian (Tran, T. A., & Duong, V., 2023) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Alat Peraga Beton Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Berdasarkan siklus I ketuntasan belajar siswa hanya 37,21%. Capaian tersebut tergolong rendah. Berdasarkan refleksi, siklus II melakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus II terjadi peningkatan, dimana ketuntasan belajar klasikal menjadi 96,89%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga konkrit dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian (Pramesitika, N. P. D., Wulandari, I. G. A. A., & Sujana, I. W., 2020) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Matematika melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Konkrit” Diperoleh hasil analisis data ( $t\text{-hitung} = 4,021 > t\text{-tabel} = 2,000$ ) pada taraf signifikansi 5% ( $dk = 32 + 30 - 2 = 67$ ) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis matematis antara kelompok yang diajar dengan model Problem Based Learning berbantuan media Konkret dengan kelompok yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas IV SD. Dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning berbantuan media konkrit berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis matematika kelas IV. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru untuk memilih berbagai model pembelajaran dalam mengajar.

Penelitian (Widiana, I. W., Tegeh, I., & Parwata, I., 2020) yang berjudul “Peningkatan Pengetahuan Faktual Siswa dengan Media Konkrit Melalui Kegiatan Observasi dengan Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar” Hasil analisis uji  $t$  dengan  $t\text{hitung}$  lebih besar dari  $t\text{tabel}$  yaitu  $5,46 > 2,00$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mengamati kegiatan pembelajaran berbantuan media konkrit berpengaruh positif terhadap pengetahuan faktual siswa di sekolah dasar. Temuan ini akan memberikan implikasi yang berujung pada peningkatan pengetahuan faktual siswa di sekolah dasar dengan menggunakan media konkrit melalui kegiatan observasi.

Penelitian (Amreta, M.Y., & Safa'ah, A., 2021) yang berjudul “Pengaruh Media PAPANKA terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”. Penelitian ini

memperoleh hasil dengan nilai korelasi 0,750. Jika dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 5 sebesar 0,468 maupun taraf signifikansi 1 sebesar 0,590 maka terdapat pengaruh Media Papan Pintar Angka( Papinka) terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika.

Penelitian ( Nafisah, S., & Purnamasari, Y.F., 2023) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar dalam Pembelajaran Matematika Kelas Dua UPTD SDN 1 Juntinyuat”. Hasil penelitian dilihat dari hasil diagram dan respons siswa, papan pintar ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Penelitian (Hadi, K.A., Sari,U.P., & Julianto, A., 2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Papan Cerdas Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 di MI AL- Quraniyah Bengkulu Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa posttest siswa kelas eksperimen dan kelas control adalah(  $3,10 \geq 2,01$ ), yang berarti(  $H_2$ ) diterima sedangkan(  $H_0$ ) ditolak. Demikian penulis menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media papan cerdas perkalian untuk hasil belajar matematika siswa kelas 2.

Penelitian (Faiz,M.Z., Listyarini,I., & Tsalatsa,A.N., 2019) yang berjudul “Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika ”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata- rata hasil belajar siswa SDN Bugangan 02 Semarang saat pertemuan pertama sebesar 61,5 dan pada saat pertemuan kedua sebesar 79,2. Hasil tanggapan pada analisis ahli media 86,3 sangat baik, ahli materi 82,6 sangat baik, angket keberterimaan siswa terhadap media papin dan koja 97 sangat baik. Jadi disimpulkan bahwa media papin dan koja ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Penelitian (Basuki, S.W., 2019) yang berjudul “Pengaruh Media Papan Perkalian Berbasis Metode Montessori terhadap Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Kelas II B di SDI Plus Muhajirin”. Hasil penelitian menunjukkan disimpulkan terdapat pengaruh media papan perkalian berbasis metode mpntessori terhadap pemahaman konsep perkalian kelas II B di SDI Plus Muhajirin. Terbukti dengan nilai t hitung sig. (2- tailed) = 0,000 0,05, berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, media pembelajaran papan pintar layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yakni fokus penelitian ini yaitu menggunakan media pembelajaran papan pintar hanya saja diberikan inovasi baru yaitu “kantong doraemon” yang melibatkan tokoh kartun karena dapat menarik minat belajar siswa. Media gambar kartun dapat membuat siswa belajar secara aktif, karena termasuk media visual yang menarik (Sinta, 2018). Materi yang disajikan yaitu perkalian dan pembagian bilangan cacah, mengukur kemampuan pemahaman matematis siswa.

#### **1.4. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran papan pintar Kantong Doraemon terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa?
2. Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan media papan pintar Kantong Doraemon?

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media papan pintar Kantong Doraemon terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa.
2. Untuk mengetahui bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan media papan pintar Kantong Doraemon.