

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bimbingan dalam pembelajaran yang diberikan pada proses perkembangan anak yang meliputi pengetahuan, sikap dan juga keterampilan. Prof. Zaharai Idris (dalam Abd Rahman BP, 2022, hlm. 4) mengemukakan bahwa pendidikan adalah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan, antara manusia dewasa dengan si anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak dalam seutuhnya. Pendidikan dapat diperoleh bagi setiap orang dimulai dari kecil sampai tua. Pendidikan sangat penting bagi semua orang yang bertujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri. Dengan semakin bertumbuh dan berkembang setiap individu bisa memiliki kreativitas, pengetahuan yang lebih luas, kepribadian yang baik dan menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Hal tersebut tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menetapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu ruang lingkup pendidikan adalah peranan guru atau pendidik. Menurut Kirom (dalam Qalbi Shanaz Anandari, 2019, hlm. 196) menjelaskan bahwa guru dan peserta didik merupakan faktor penentu dalam pendidikan umumnya, karena guru dan peserta didik memegang peranan dalam proses pembelajaran. Baik buruknya sebuah pendidikan dapat dipengaruhi oleh cara seorang guru dalam menyampaikan ilmu kepada peserta didik. Sebagai guru atau pendidik harus memberikan yang terbaik untuk anak didiknya terutama dalam proses pembelajaran, karena guru atau pendidik merupakan tokoh yang berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian seorang guru harus menguasai kompetensi yang diharuskan.

Seorang pendidik juga diharuskan menguasai semua mata pelajaran, diantaranya ada mata pelajaran IPA, IPS, PPKN, Bahasa Indonesia, SBDP, Matematika, PJOK, Pendidikan Agama, dan mata pelajaran tambahan lainnya, akan tetapi bagi siswa sendiri tidak semua mata pelajaran diminatinya. Semua mata pelajaran yang terdapat disekolah cenderung disukainya atau menganggapnya biasa oleh siswa, tetapi beda halnya dengan pelajaran matematika. Dari banyaknya mata pelajaran tersebut, mata pelajaran matematika kurang diminati oleh siswa. Mereka menganggap bahwa pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit, dan juga menganggap bahwa matematika itu merupakan pelajaran yang hanya membahas bilangan saja sehingga mereka merasa jenuh, bosan, malas dan bahkan ada yang takut menghadapi pelajaran matematika. Mereka mampu berhitung dengan baik, akan tetapi mereka akan selalu merasa pembelajaran matematika itu sulit dipahami, hal tersebut dikarenakan stimulus atau rangsangan yang diterima siswa terhadap mata pelajaran matematika adalah stimulus yang tidak menyenangkan, sehingga stimulus tersebut diproses oleh siswa menjadi sebuah persepsi yang tidak menyenangkan pula terhadap mata pelajaran matematika, dan juga dalam pembelajaran yang dilakukan, siswa hanya menerima apa yang disajikan guru tanpa adanya proses berfikir, sehingga kemampuan siswa dalam proses pembelajaran tidak begitu maksimal (Gusti Intan Puspita, dkk, 2017, hlm, 48).

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang ada mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran matematika, karena matematika identik dengan bilangan dan juga dianggap mata pelajaran paling sulit dipahami. Menurut Edison (dalam Dwi Wulan S & Taufina, 2020, hlm. 506) matematika adalah ilmu yang dapat memancing keterampilan anak untuk berfikir kritis yang dapat diaplikasikannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya yang berisi pemikiran abstrak, terdapat bilangan, simbol, rumus yang dipergunakan pada kegiatan berhitung. Pembelajaran matematika seharusnya tidak menjadi hal yang ditakuti atau dihindari oleh siswa, karena matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika berkaitan dengan nilai keislaman yaitu proses komplementasi, artinya memadukan antara ilmu umum dan agama yang keduanya saling mengisi dan menguatkan, karena sesungguhnya ilmu pengetahuan itu terintegrasi dan tidak terpisah-pisahkan, begitu juga dengan ilmu matematika. Dalam Al-Qur'an yang secara tersirat memerintahkan umat islam untuk mempelajari matematika, yakni berkenan dengan masalah faraidh. Masalah faraidh adalah masalah berkenan dengan pengaturan dan pembagian harta warisan. Masalah faraidh merupakan ketentuan Allah SWT yang wajib dilaksanakan oleh umat islam. Allah berfirman dalam surat An-Nisa ayat 13 dan 14 sebagai berikut:

“(Hukum-hukum tersebut) itu adalah ketentuan-ketentuan dari Allah. Barangsiapa taat kepada Allah dan Rasul-Nya, niscaya Allah memasukkannya kedalam syurga yang mengalir didalamnya sungai-sungai, sedang mereka kekal di dalamnya; dan itulah kemenangan yang besar dan Barangsiapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya; dan baginya siksa yang menghinakan.”

Kementerian Agama RI, (dalam Niswatul Khaira, dkk, 2021, hlm. 91).

Hadist tersebut menjelaskan bahwa ilmu matematika wajib untuk dipelajari, karena perpaduan antara logika penalaran dan iman kepada wahyu agama dengan kata lain berpadunya pikir dan zikir.

Selain pembelajaran matematika berkaitan dengan nilai keislaman, pembelajaran matematika juga berkaitan dengan budaya Sunda dengan menggunakan bahasa lokal dalam pembelajaran matematika yang dipelajari. Budaya lokal merupakan peran penting dalam kosa kata yang digunakan siswa terutama dalam matematika, siswa bisa menjadi akrab dengan matematika melalui bahasa lokal itu sendiri. Mulyani, Latifah (dalam Dedi Muhtadi, 2021, hlm. 264) mengemukakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat diasosiasikan dengan budaya, karena dalam matematika siswa akan dituntut untuk mampu memecahkan masalah kontekstual yang sesuai dengan budaya dan lingkungan sekitar. Muhtadi dkk. (dalam Dedi Muhtadi, 2021, hlm. 265) mengungkapkan salah satunya yaitu bahwa aktivitas matematika pada simbol

kepercayaan Sunda adalah keterkaitan antar patokan bilangan, khususnya waktu. Salah satu contoh keterkaitannya yaitu pukul 05.00 disebut *Balébat*, balébat dalam bahasa Sunda diartikan dengan fajar yang ditandai cahaya kemerahan dari matahari sebelah timur yang menjelang matahari terbit sempurna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara seorang guru di Sekolah Dasar Negeri Narimbang II yang berlokasi di Desa Narimbang Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang, informasi yang diperoleh bahwa hasil belajar matematika siswa masih perlu dioptimalkan. Hal ini dilihat dari Penilaian Tengah Semester (PTS) semester ganjil masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masih banyak siswa yang kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan juga masih banyak siswa yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal ini juga terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab soal yang diberikan. Rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan masih banyaknya guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang beragam. Pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan papan tulis, modul dan terpusat pada guru. Pengetahuan yang didapat oleh siswa bukan dibangun oleh sendiri, karena pengetahuan tersebut hanya diberikan secara langsung oleh guru atas permasalahan maupun konsep yang dipelajari. Cara berpikir anak pada usia kelas 2 sekolah dasar masih dalam masa peralihan dari yang konkrit menuju abstrak, anak dalam usia tersebut belum mampu sepenuhnya berpikir secara abstrak. Anak dalam usia ini masih perlu memuat benda-benda konkrit pada pembelajaran, karena memudahkan dalam memahami pembelajaran terutama pembelajaran matematika. Anak pada usia ini lebih mudah memahami pelajaran yang dilihatnya secara nyata. Dari hasil observasi yang dilaksanakan terdapat masalah yang teridentifikasi yaitu belum optimalnya media yang digunakan dalam pembelajaran matematika dan masih menggunakan media yang konvensional. Dengan pembelajaran yang konvensional dan monoton mengakibatkan siswa menjadi jenuh, bosan dan tidak bersemangat dalam proses pembelajarannya.

Widodo (dalam Ni Wayan Astini, 2020, hlm. 6) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran matematika adalah media pembelajaran yang digunakan. Siswa sekolah dasar masih memiliki tingkat pemikiran yang konkrit, pembelajarannya pun masih terpaku menggunakan

benda-benda nyata yang membantu sebagai media pembelajaran yang digunakan. Dengan penggunaan media dalam pembelajarannya dapat mempermudah siswa memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih nyata. Dengan demikian media yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar salah satunya yaitu media realia. Media realia merupakan benda nyata yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran efektif untuk memberikan media yang konkrit pada anak. Menurut Taqwa Nur Ibad & Maisaytus S (2021, hlm. 234) media realia merupakan benda yang berbentuk atau nyata untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Lathipah (dalam Pupung Puspa A, dkk, 2019, hlm. 67) media realia merupakan media yang berasal dari benda-benda real atau nyata yang dekat dengan anak sehingga anak tidak merasa canggung atau asing dengan media yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media realia adalah media dalam bentuk nyata berada dekat dengan siswa yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Pemanfaatan media realia juga tidak terpaku pada ketersediaan media realia di dalam kelas saja tetapi media realia juga dapat dihadirkan dari luar kelas. Penggunaan media nyata yang sering dilihat oleh siswa akan lebih dipahami dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu kelebihan penggunaan media realia dapat mempermudah siswa memahami pembelajaran matematika, karena siswa dapat melihat secara langsung serta menggunakannya dalam proses pembelajaran. Penggunaan media realia ini dapat memfasilitasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Selain itu, yang menjadi pertimbangan penulis adalah melihat beberapa penelitian terdahulu diantaranya adalah penelitian pada tahun 2018 oleh Riana Nur Afifah yang membuktikan bahwa hasil belajar matematika dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yaitu media realia. Selain itu, penelitian pada tahun 2022 oleh Titik Mujiati yang membuktikan bahwa penggunaan media realia benda-benda disekitar pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar materi pecahan.

Dari permasalahan di atas dan didukung penelitian yang relevan, oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Realia pada Siswa Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Widodo (dalam Ni Wayan Astini, 2020, hlm. 6) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran matematika adalah media pembelajaran yang digunakan.
2. Sebagian besar siswa dalam mengikuti PTS masih dibawah KKM yang diharapkan, hal tersebut dikarenakan kurangnya peningkatan hasil belajar dalam proses pembelajarannya terutama dalam pelajaran matematika.
3. Berdasarkan hasil penelitian saat observasi di kelas II SDN Narimbang II Kabupaten Sumedang, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional dalam proses pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas tidak terlalu meluas, penulis memberikan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan untuk mengetahui hasil belajar pada siswa kelas II SDN Narimbang II tahun pelajaran 2022/2023.
2. Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah kognitif dan afektif.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran realia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas II SDN Narimbang II Kabupaten Sumedang setelah menggunakan media realia?
2. Seberapa besar pengaruh media realia terhadap hasil belajar pada siswa kelas II SDN Narimbang II?
3. Bagaimana respon siswa kelas II SDN Narimbang II Kabupaten Sumedang terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media realia?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika setelah menggunakan media realia pada siswa kelas II SDN Narimbang II Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media realia terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Narimbang II Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa kelas II SDN Narimbang II Kabupaten Sumedang terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media realia.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menambahkan dan memperluas pengetahuan bagi peneliti selanjutnya tentang Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Media Realia pada Siswa Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

- 1) Penelitian ini menjadi ilmu pengetahuan tambahan terkait dengan media realia.
- 2) Dapat memberikan pemecahan masalah terhadap permasalahan yang ditemui.

b. Manfaat bagi sekolah

- 1) Dapat dijadikan motivasi atau dorongan dalam memperbaiki kualitas pendidikan
- 2) Sekolah dapat menerapkan menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Manfaat bagi guru

- 1) Diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran bahwa penggunaan media realia dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi.
- 2) Sebagai panduan bagi guru dan pembelajaran untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

d. Manfaat bagi siswa

- 1) Siswa dapat memahami tentang materi pelajaran dengan mudah menggunakan media realia.
- 2) Menambah semangat siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

G. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik (dalam Teni Nurrita, 2018, hlm. 175) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku. Menurut Soedijarto (dalam Wahyudin Nur N, 2018, hlm. 53) mendefinisikan bahwa hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Indikator dalam hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi hubungan pengetahuan siswa. Ranah afektif yang mencakup perilaku terkait dengan emosi (perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap). Ranah psikomotor lebih dikenal dengan kemampuan atau skill praktek siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa setelah mengikutinya proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap dan juga keterampilan.

Hasil belajar dalam penelitian ini menekankan pada ranah kognitif meliputi pengetahuan dan afektif meliputi sikap yaitu penanggapi (*respond*).

2. Media Realia

Salah satu media pembelajaran ialah media realia. Menurut Taqwa Nur Ibad & Maisaytus S (2021, hlm. 234) media realia merupakan benda yang berbentuk atau nyata untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Lathipah (dalam Pupung Puspa A, dkk, 2019, hlm 67) media realia merupakan media yang berasal dari benda-benda real atau nyata yang dekat dengan anak sehingga anak tidak merasa canggung atau asing dengan media yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Menurut Utoyo (dalam Pupung Puspa A, dkk, 2019, hlm. 67) media realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda seperti mata uang, tumbuhan, binatang, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media realia adalah benda nyata atau konkrit yang berada dilingkungan siswa baik didalam ataupun diluar kelas dengan berupa objek seperti manusia, tumbuhan, binatang, atau benda lainnya untuk membantu pemahaman siswa pada saat pembelajaran. Penggunaan media nyata yang sering dilihat oleh siswa, akan lebih dipahami dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya (Mujiati, Titik 2022, hlm. 3).

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memudahkan dalam memahami isi dari skripsi, berikut disajikan sistematika penulisan dari skripsi ini terbagi ke dalam beberapa bab. Adapun masing-masing bab tersebut adalah:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bagian ini menjelaskan kajian teori yang membahas hal-hal yang berkaitan dengan *Peningkatan Hasil Belajar Matematika* yang meliputi

tentang pengertian dan penggunaan *Media Realia*, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan metode yang digunakan peneliti dalam penulisan skripsi, meliputi metode penelitian, desain penelitian, sampel dan populasi penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen, teknik analisis data, serta prosedur penelitian yang dilakukan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini menjelaskan mengenai data yang berasal dari teknik pengumpulan data, observasi, dan pengamatan. Memberikan penafsiran secara mendalam atau menarik kesimpulan tentang apa yang dipaparkan dalam paparan data.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bagian ini berisikan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, serta pemberian saran dan kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan untuk pemahaman terhadap hasil penelitian.