

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi guru dengan siswa, interaksi yang terjadi dapat berupa interaksi langsung di dalam kelas secara tatap muka maupun interaksi tidak langsung melalui media pembelajaran. Berdasarkan perbedaan tersebut, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan berbagai model atau desain pembelajaran (Selegi *et al.* 2020). Sejalan dengan itu, Undang-undang No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20, menyebutkan bahwa suatu proses interaksi siswa dengan seorang guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar disebut dengan pembelajaran (Pohan, 2023). Maka dengan itu, proses pembelajaran berfokus pada keaktifan siswa dengan memanfaatkan sumber dan lingkungan belajar yang bervariasi, bukan hanya fokus pada materi saja.

Pembelajaran matematika adalah salah satu bidang mata pelajaran yang ada di setiap tingkat pendidikan yakni dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Matematika perlu dipelajari karena menjadi syarat agar dapat melanjutkan ke tingkat pendidikan selanjutnya. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar tergolong penting untuk diajarkan karena terdapat konsep-konsep dasar perhitungan yang disajikan dalam pembelajaran matematika (Ruqoyyah, 2021). Pembelajaran matematika wajib dipelajari karena terdapat beberapa materi yang saling terhubung satu sama lain. Selain itu, mata pelajaran matematika juga berkaitan dengan mata pelajaran lain di sekolah dasar (Anitra, 2021).

Pembelajaran matematika di SD bertujuan agar siswa dapat dibekali kemampuan berpikir secara logis, sistematis, serta keterampilan berhitung dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Nurdini *et al.* 2024). Pembelajaran matematika SD memiliki dua tujuan utama, yaitu menyiapkan siswa untuk mampu dan terampil dalam menggunakan konsep matematika, serta memberikan siswa pembelajaran dalam proses menalar matematika (Ananda & Wandini, 2022). Pembelajaran matematika di sekolah dasar yang terancang dan terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran yang efektif mampu mendukung penguasaan konsep dasar, mengembangkan kemampuan berpikir dan bernalar, serta melatih keterampilan pemecahan masalah dan membentuk sikap positif terhadap matematika. Hasil belajar yang optimal pada jenjang sekolah dasar menjadi landasan yang kuat bagi keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya (Anggraini, 2021).

Hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar. Sebagaimana didefinisikan Aeni *et al.* (2022) hasil belajar adalah kemampuan siswa memahami materi yang telah diajarkan dan perubahan yang dialami siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar. Menurut Bloom dalam Nafiati (2021) pencapaian hasil belajar mencerminkan berbagai kemampuan siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Taksonomi Bloom mengelompokkan indikator hasil belajar ke dalam ketiga ranah tersebut. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dikaji difokuskan pada ranah kognitif, khususnya kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep matematika pada materi penjumlahan.

Fokus pada ranah kognitif dilakukan karena ranah ini berkaitan langsung dengan aktivitas berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Kognitif adalah segala aktivitas yang menjadikan suatu individu dapat menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian sehingga individu tersebut dapat memperoleh pengetahuan setelahnya (Ulfah *et al.* 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut, Noviansyah (2020) menyatakan bahwa ranah kognitif adalah ranah yang terhubung dengan beberapa aspek intelektual atau kemampuan berpikir atau bernalar. Di dalamnya berisi pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, pepaduan, dan penilaian. Oleh karena itu, ranah kognitif berperan penting bagi keberhasilan belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar berkaitan dengan proses mengingat dan berpikir. Dengan demikian, kognitif sangat berkaitan dengan tingkat kecerdasan seseorang.

Indikator kognitif terdiri atas enam tingkatan, yaitu kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), serta mencipta atau berkreasi (C6) (Choirunisa Fitri Fadilah, & Anwar Mutaqin, 2024). Hasil belajar matematika berfokus pada ranah kognitif siswa karena merujuk pada peningkatan hasil belajar siswa. Teori Perkembangan Kognitif Piaget lebih menitik beratkan pembahasannya pada struktur kognitif. Menurut penelitiannya tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu dalam mengamati ilmu pengetahuan salah satunya matematika (Sansena, 2022). Merujuk pada teori perkembangan kognitif Piaget, anak-anak yang berada di rentang usia sekolah dasar umumnya menempati Tahap Operasional Konkret (7-12 tahun). Dalam fase ini, pola pikir mereka mulai bertransformasi menjadi lebih logis, asalkan objek atau situasi yang dihadapi

bersifat nyata dan dapat diindra secara langsung. Khusus untuk anak usia 7 tahun (kelas I SD/MI), kapasitas intelektual mereka biasanya masih berada pada level pemahaman dasar. Jika dikaitkan dengan Taksonomi Bloom, perkembangan kognitif pada masa ini cenderung didominasi oleh kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), serta mulai mencoba menerapkan (C3).

Laporan dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) memberikan gambaran bahwa kompetensi matematika siswa di Indonesia masih memerlukan perhatian serius. Berdasarkan pada data PISA 2022, skor rata-rata literasi matematika siswa Indonesia hanya mencapai angka 366. Angka tersebut menunjukkan kesenjangan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan standar rata-rata negara-negara OECD yang berada di level 472 (OECD, 2023). Hasil ini menjadi sinyal bahwa capaian akademis matematika di Indonesia belum memenuhi target yang diharapkan, terutama dalam hal penguasaan konsep dasar serta kemampuan memecahkan persoalan yang bersifat kontekstual. Keterlibatan Indonesia dalam survei PISA ini sangat penting sebagai bahan evaluasi berkala dan perbandingan mutu pendidikan dengan negara lain (Izzatin & Dewi, 2025). Rendahnya capaian tersebut mencerminkan bahwa proses pembelajaran matematika di sekolah belum sepenuhnya mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara optimal, sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam strategi, metode, dan media pembelajaran matematika.

Hal ini juga terlihat dari hasil prasiklus yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas I SDN Bojong Rawalumbu IV, diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,03, yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa,

khususnya pada materi penjumlahan, belum mencapai tingkat yang diharapkan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang bervariasi, sehingga pembelajaran cenderung bersifat abstrak dan kurang mampu menarik perhatian siswa. Karakteristik siswa kelas I yang masih berada pada tahap operasional konkret menyebabkan mereka membutuhkan media visual yang dapat membantu mempermudah pemahaman materi matematika secara nyata. Ditinjau dari ranah kognitif, kemampuan siswa menunjukkan kelemahan pada beberapa indikator. Pada tingkat C1 (mengingat), sebagian siswa belum mampu menyebutkan dan mengidentifikasi konsep dasar penjumlahan dengan benar. Pada tingkat C2 (memahami), siswa masih mengalami kesulitan menjelaskan makna penjumlahan sebagai proses menggabungkan dua bilangan. Selanjutnya, pada tingkat C3 (menerapkan), siswa belum mampu menggunakan konsep penjumlahan untuk menyelesaikan soal sederhana secara mandiri. Selain itu, pada tingkat C4 (menganalisis), siswa masih kesulitan membedakan informasi yang diketahui dan ditanyakan dalam soal penjumlahan. Pada tingkat C5 (mengevaluasi), siswa belum mampu menentukan atau memeriksa kebenaran langkah penyelesaian yang digunakan. Bahkan pada tingkat C6 (mencipta), siswa belum dapat menyusun atau membuat strategi penyelesaian soal penjumlahan secara mandiri.

Kondisi di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi penjumlahan belum berkembang secara optimal sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika. Hal ini sejalan dengan temuan *Programme for International Student Assessment (PISA)*, yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan pada pembelajaran

matematika yang masih cenderung bersifat abstrak dan kurang didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang konkret dan bervariasi. Padahal, siswa kelas I sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan bantuan media visual untuk membantu siswa dalam memahami materi penjumlahan secara nyata. Namun, permasalahan tersebut masih ditemukan dalam proses pembelajaran matematika di kelas I SDN Bojong Rawalumbu IV, di mana pembelajaran matematika masih didominasi oleh penjelasan verbal dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Akibatnya, pembelajaran cenderung bersifat abstrak dan kurang mampu menarik perhatian siswa.

Selain itu, guru kelas juga menyampaikan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan seringkali terjadi miskonsepsi. Selain itu, guru kelas belum menggunakan media pembelajaran secara visual dalam proses pembelajaran, sehingga penyampaian materi masih bersifat konvensional. Kondisi tersebut terjadi karena guru belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media visual *Get Point*, yang diadaptasi dari permainan *Get Rich*. Seiring dengan perkembangan teknologi dan pedagogi, media visual mulai banyak digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan minat siswa (Dewi *et al.* 2025). Strategi penyampaian materi melalui alat peraga yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung

dengan bahan ajar. Dengan metode ini, siswa tidak hanya sekadar melihat, namun juga dapat mengobservasi secara mendalam serta menyentuh atau merasakan media yang disajikan. Oleh karena itu, tenaga pendidik sangat disarankan untuk mengintegrasikan berbagai alat bantu dalam setiap sesi pembelajaran, seperti penggunaan proyektor, papan flanel, lembar balik (*flip chart*), maupun instrumen visual lainnya (Daniyati *et al.* 2023). Kelebihan media visual yaitu media visual mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan memperkuat ingatan, serta dapat menyajikan materi-materi abstrak menjadi lebih konkret, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rahayu *et al.* 2022).

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media visual. Made *et al.* (2020) menemukan bahwa media visual diduga dapat membantu semangat siswa bertambah dan hasil belajar siswa dapat diperbaiki. Selain itu, penelitian menurut Wardan *et al.* (2020) membuktikan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat karena pembelajaran yang menggunakan media visual dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak memakai media visual. Sulistiani & Aty Nurdiana (2022) mengemukakan bahwa pemanfaatan media visual pada saat pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

Namun demikian, meskipun telah banyak penelitian yang menunjukkan bahwa media visual efektif digunakan dalam pembelajaran, penelitian yang mengkaji penerapannya secara mendalam dan kontekstual serta berfokus pada siswa kelas I masih belum banyak dilakukan. Sebagian besar penelitian mengenai

penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika lebih banyak dilakukan pada siswa kelas tinggi sekolah dasar yaitu pada kelas IV, V, dan VI, dan sebagian besar penelitian sebelumnya umumnya lebih menekankan pada pemahaman konsep bukan berfokus pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, penerapan media visual di SDN Bojong Rawalumbu masih jarang dilakukan dalam pembelajaran terutama dengan adanya penggunaan media visual *Get Point*. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*Research Gap*) yang masih perlu dikaji dan dikembangkan. Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah ditemukan, diperlukan penelitian yang mengkaji apakah penerapan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan mampu menunjukkan efektivitas media visual sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran matematika yang lebih menarik, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan topik “Penerapan Media visual *Get Point* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penjumlahan Siswa Kelas I SDN Bojong Rawalumbu IV” sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Persentase siswa yang belum mampu menyebutkan dan mengidentifikasi materi penjumlahan dengan benar sebesar 35%.

2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan makna penjumlahan sebagai proses menggabungkan dua bilangan.
3. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah, di mana sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan serta menyelesaikan soal yang diberikan.
4. Proses pembelajaran masih didominasi oleh media konvensional dan belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, sehingga pembelajaran matematika terlihat monoton dan membosankan bagi siswa.
5. Siswa masih terlihat kebingungan dalam memahami dan menyelesaikan soal penjumlahan sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini perlu dibatasi agar pembahasan menjadi lebih fokus dan terarah. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada:

1. Variabel bebas (X): Media visual *Get Point*
2. Variabel terikat (Y): Hasil belajar materi penjumlahan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah penerapan media visual *Get Point* dapat meningkatkan hasil belajar materi penjumlahan siswa kelas I SDN Bojong Rawalumbu IV?”

E. Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian berawal dari adanya permasalahan, tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan “Untuk meningkatkan hasil belajar materi penjumlahan siswa kelas I SDN Bojong Rawalumbu IV melalui penerapan media visual *Get Point*.”

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah kajian dan wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- b. Memberikan kontribusi teoritis terkait efektivitas media visual *Get Point* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan.
- c. Menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media visual dan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan di kelas rendah.
- 2) Meningkatkan inovasi dan kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa dalam memahami materi penjumlahan dengan lebih mudah dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menjadi bahan rujukan dan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan di sekolah dasar.