

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Dasar merupakan tahap awal dalam perjalanan pendidikan bagi individu untuk memperoleh pengetahuan sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan utama dari pendidikan dasar adalah membentuk individu yang cerdas, damai, terbuka, dan memiliki jiwa demokratis. Kemampuan dasar yang harus dikuasai meliputi keterampilan berpikir kritis, membaca, menulis, dan berhitung (Etika Junitasari, A. Heryanto 2024:1254). Oleh karena itu, pembaruan dalam berbagai aspek pendidikan, seperti kualitas pendidikan, kurikulum, model pembelajaran, dan pengembangan media pembelajaran, sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dalam hal ini pembelajaran matematika.

Masalah umum yang di hadapi sekolah sekarang lebih kepada perkembangan fisik, mental, sosial, dan aspek lainnya. Oleh karena itu, dalam penerapannya sering kali ditemukan kesulitan yang membutuhkan dukungan alat bantu, seperti media, untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Pemanfaatan media yang tepat dalam pembelajaran tematik meningkatkan kemampuan daya ingat siswa, menumbuhkan pemikiran kritis, mengartikulasikan ide dan sudut pandang, menyebarkan informasi mengenai peristiwa, dan memperluas perspektif pendidikan siswa dengan cara yang lebih terfokus (Indhirawati, Fajrie, and W 2023:3426). Dengan demikian permasalahan pembelajaran yang di hadapi siswa sekolah dasar sangat kompleks terutama di pelajaran matematika.

Matematika merupakan "ibu dari ilmu pengetahuan" karena menjadi dasar bagi banyak ilmu lainnya. Konsep-konsep dasar dalam matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, membangun fondasi yang penting untuk memahami ilmu pengetahuan lainnya.

Menurut Fuadiah, (2016:1).Matematika dapat dipahami sebagai suatu pola berpikir dan organisasi yang didasarkan pada pembuktian logis. Matematika juga dipandang sebagai bahasa yang menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, serta diwakili oleh simbol-simbol yang padat, yang lebih berfokus pada ide-ide daripada pada bunyi kata. Sebagai sebuah disiplin ilmu, matematika tidak hanya mengajarkan konsep-konsep logis, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk mengorganisasi pemikiran secara sistematis. Matematika merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan di semua jenjang, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pada tingkat sekolah dasar, anak-anak berada pada tahap operasi konkret, sehingga proses pembelajaran di SD sebaiknya dimulai dengan menyajikan masalah yang konkret atau bersifat realistik, agar siswa dapat lebih mudah membayangkan dan memahami konsep-konsep yang diajarkan (Arpita Simanjuntak, Muktar Panjaitan 2022:5502).

Pembelajaran matematika di SD merupakan suatu proses pengajaran yang bertujuan untuk mengenalkan dasar-dasar konsep matematika kepada siswa. Tujuannya agar siswa dapat memahami dan memakai matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hendriani, M, (2021:37) Menyatakan pendidikan matematika di sekolah dasar sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Mengingat pentingnya topik ini untuk meningkatkan pengetahuan siswa, pendidik harus menumbuhkan pemahaman yang akurat

Hasil belajar matematika di sekolah dasar menunjukkan prestasi yang diperoleh siswa setelah keterlibatan mereka dalam proses pendidikan. Hasil belajar ini mengukur tingkat pencapaian yang diraih siswa berdasarkan pengalaman mereka, yang dinilai melalui ujian. Hasil ini umumnya diwakili sebagai skor atau angka tertentu dan menunjukkan variasi dalam dimensi kognitif, emosional, dan psikomotor (Rahim et al, 2020:214).

Hasil belajar matematika yang rendah pada peserta didik dapat diasumsikan disebabkan oleh kurangnya penguasaan dan pemahaman terhadap materi. Hal ini terkait erat dengan ranah kognitif, yang melibatkan aktivitas otak dan

berfokus pada kemampuan berpikir siswa. Indikator Hasil Belajar Matematika menurut Benjamin S. Bloom mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (A, Haryanto, 2021:7). Hasil belajar adalah pencapaian siswa setelah proses pembelajaran. Ini termasuk kemahiran dalam keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Studi ini meneliti kapasitas kognitif siswa dalam matematika, yang dikategorikan menjadi tiga tingkatan: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan aplikasi (C3).

Mencapai tingkatan ini tentu saja menimbulkan banyak masalah bagi siswa. Survei pada siswa kelas tiga di SD Negeri 098019 Simpang Panei mengungkapkan bahwa banyak siswa terus berjuang untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru mereka.

Siswa menunjukkan berkurangnya antusiasme untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, termasuk rasa bosan, kelelahan, kantuk, dan kurangnya motivasi untuk mengikuti kelas. Hal ini terjadi karena siswa hanya memperhatikan informasi yang disampaikan guru dan mengabaikan media sekolah, lebih berkonsentrasi pada buku teks dan lembar kerja. Akibatnya, sebagian besar siswa, terutama di kelas tiga, menunjukkan kurangnya antusiasme dan gagal terlibat secara aktif. Kurangnya pemahaman tentang topik tersebut berdampak buruk pada hasil belajar siswa (Sianipar, Panjaitan, and Sitio 2023:2170).

Berdasarkan observasi dan informasi yang diterima dari guru Kelas 3 SDN Perwira IV Kota Bekasi, pada saat proses pembelajaran matematika diperoleh data tentang hasil belajar matematika siswa yang menunjukkan bahwa siswa kelas 3 SDN Perwira IV Kota Bekasi masih ada yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau belum mencapai ketuntasan hasil belajar, sedangkan nilai KKTP mata pelajaran Matematika yaitu 75.

Permasalahan ini tentunya terdapat sebuah faktor yang menjadi hambatan dan kendala, yaitu: *Pertama*, suasana pembelajaran belum dirancang secara optimal untuk menjadi aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. *Kedua*, media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar masih bersifat

sederhana, seperti buku atau ilustrasi, tanpa melibatkan pengalaman langsung siswa sehingga sehingga siswa sulit memahami materi secara mendalam. *Ketiga*, Proses pembelajaran belum memberikan cukup kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi objek-objek di sekitar yang relevan dengan materi pelajaran. *Keempat*, siswa yang belum mencapai nilai KKTP menunjukkan kurangnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, dengan fokus yang masih terganggu oleh aktivitas lain sehingga kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan, maka diperlukan adanya alat peraga yang relevan dengan tujuan dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir siswa serta menjadi pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna, salah satunya melalui media konkret.

Pemanfaatan media sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak lebih mudah memahami pengetahuan yang disajikan dalam bentuk nyata yang dapat mereka amati, pegang, atau manipulasi secara langsung. Media ini dianggap dapat meningkatkan interaktivitas dan kenikmatan pendidikan matematika, memfasilitasi hubungan siswa antara teori matematika dan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Strategi ini bertujuan agar siswa memperoleh informasi teoretis dan menggunakan keterampilan matematika mereka dalam situasi praktis. Media konkret mengacu pada kata-kata tertulis atau teks yang berfungsi sebagai alat pembelajaran untuk menyampaikan informasi (Kurniawati & Mardiana, 2021:33).

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media papan paku (*geoboard*) yang diterapkan pada materi unsur-unsur bangun datar. Papan paku merupakan media pembelajaran konkret berupa papan datar yang dilengkapi dengan paku-paku yang tersusun secara teratur dan membentuk pola tertentu. Media ini memungkinkan siswa untuk memanipulasi objek secara langsung

dengan menggunakan karet gelang yang dikaitkan pada paku-paku tersebut sehingga membentuk berbagai macam bangun datar.

Penggunaan papan paku dalam pembelajaran materi unsur bangun datar memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri konsep bangun datar melalui aktivitas langsung. Siswa tidak hanya melihat bentuk bangun datar dalam bentuk gambar, tetapi juga membentuk, mengamati, dan mengeksplorasi bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan jajargenjang. Melalui aktivitas tersebut, siswa dapat secara konkret mengidentifikasi unsur-unsur bangun datar, seperti jumlah sisi dan sudut, serta memahami perbedaan antarbangun datar berdasarkan unsur-unsurnya.

Pada penelitian Muspika, (2020) menunjukkan perbedaan substansial dalam hasil belajar matematika antara siswa yang memakai media papan paku (*geoboard*) dan siswa yang memakai metode pembelajaran konvensional. Rata-rata hasil belajar matematika yang dihitung menggunakan media papan paku adalah 80,24, melampaui 63,81 yang dicapai oleh siswa yang memakai metode pembelajaran konvensional. Penelitian oleh Ade Mufidah et al., (2023) menguatkan bahwa studi quasi-eksperimental tentang geometri Kelas V SDN 101746 Kebun menunjukkan nilai rata-rata 88 untuk kelas eksperimen, sementara nilai rata-rata 74 untuk kelas kontrol. Hal ini memperlihatkan penggunaan media papan paku lebih efektif pada kelompok eksperimen daripada pada kelompok kontrol.

Selain itu penelitian lain dilakukan Syifa Yulianti et al., (2025) bahwa hasil belajar Matematika di kelas IV SDN 2 Sukasenang menggunakan media papan paku dengan materi pembelajaran sifat-sifat bangun datar. Hasil validasi menunjukkan sebesar 94,5% dari ahli materi dan 91,7% dari ahli media. Sementara respons peserta didik terhadap penggunaan media menunjukkan hasil yang sangat positif, yaitu 88,5% pada uji coba awal dan meningkat menjadi 97,7% setelah dilakukan perbaikan.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret papan paku memiliki pengaruh terhadap hasil

belajar matematika siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media papan paku.

Berdasarkan latar belakang di atas dan penelitian sebelumnya peneliti termotivasi melakukan penelitian yang berjudul “PENGARUH MEDIA PAPAN PAKU (*GEOBOARD*) TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS 3 SDN PERWIRA IV KOTA BEKASI”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Suasana pembelajaran belum dirancang secara optimal untuk menjadi aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.
2. Media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar masih bersifat sederhana.
3. Proses pembelajaran belum memberikan cukup kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi objek-objek di sekitar yang relevan dengan materi pelajaran.
4. Siswa yang belum mencapai nilai KKTP menunjukkan kurangnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, dengan fokus yang masih terganggu oleh aktivitas lain sehingga kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan tidak meluas, maka penting adanya batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian hanya berfokus pada variabel yang sedang di teliti yakni pengaruh media papan paku (*geoboard*) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas 3 SDN Perwira IV Kota Bekasi
2. Penelitian hanya berfokus pada mata pelajaran matematika kelas 3 SDN Perwira IV Kota Bekasi
3. Hasil belajar yang diukur adalah pada ranah kognitif level C1-C3, yaitu : Mengingat (C1), Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3).

D. Rumusan Masalah

Setelah melakukan uraian latar belakang dan identifikasi permasalahan di lokasi penelitian, maka dapat dirumuskan permasalahan untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan media papan paku pada mata pelajaran Matematika kelas 3 di SDN Perwira IV Kota Bekasi?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media papan paku pada mata pelajaran Matematika kelas 3 di SDN Perwira IV Kota Bekasi?
3. Apakah ada pengaruh media papan paku terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas 3 di SDN Perwira IV Kota Bekasi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam pelaksanaan penelitian ini mempunyai tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh media papan paku terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas 3 SDN Perwira IV Kota Bekasi.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah serta tujuan penelitian yang telah dijelaskan, hingga pada penelitian ini diharapkan berguna bagi lembaga, pengembangan ilmu pengetahuan dan penulis. Manfaat penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan pikiran kepada perkembangan dunia pendidikan khususnya, guru dan kepala sekolah pada umumnya tentang pentingnya menggunakan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dipakai untuk menambah wawasan guru tentang penerapan media papan paku dalam kegiatan belajar mengajar kelas 3, memudahkan guru sebagai mediator dan fasilitator dalam menyampaikan pembelajaran dikelas, serta sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan dan pemilihan media pembelajaran dalam mengajar.

b. Bagi Siswa

Penelitian diharapkan dapat mengoptimalkan ketuntasan hasil belajar siswa, memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran matematika kelas 3, dan pemicu antusias belajar sehingga siswa dapat belajar dengan suasana menarik, menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan.

c. Bagi Pihak Sekolah

Secara teoritis, temuan penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dengan tujuan mengoptimalkan hasil belajar. Dengan demikian, temuan ini dapat memberi sumbangan pemikiran kepada perkembangan dunia pendidikan khususnya, khususnya guru dan kepala sekolah mengenai pentingnya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media papan paku.