

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Mustadi (2020), Pendidikan ialah suatu usaha yang disengaja dengan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya yang direncanakan sebaik mungkin oleh seorang pendidik. Menciptakan lingkungan dan proses belajar merupakan tujuan pendidikan. Perihal ini memperlihatkan hasil pembelajaran serta proses pendidikan harus diselaraskan untuk menciptakan siswa yang berkembang secara utuh yang dapat secara aktif meningkatkan hasil pembelajaran. Ini dilakukan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari PAUD/TK, SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi.

SD di Indonesia adalah jenjang pendidikan formal dasar. Guru harus mampu membuat pendidikan menarik dan menyenangkan, menurut Suarsih & Dede (2020), “Pembelajaran aktif mendorong anak untuk lebih bersemangat, gembira, bersemangat, bebas dan berpikir keras sehingga anak aktif dan melakukan sesuatu secara aktif.” Di sini, guru harus memilih metode serta media pengajaran yang dapat menyentuh setiap aspek karakteristik siswa. Menurut teori ini, guru bertanggung jawab untuk meningkatkan kemampuannya sebagai pendidik yaitu kemauan dan kapasitasnya untuk menggunakan berbagai sumber belajar. Selain dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Kemampuan memahami konsep matematis ialah aspek kemampuan matematis yang harus dipunyai siswa. Kemampuan untuk memahami konsep juga mencakup kemampuan menerapkan, menafsirkan, serta menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami (Rohmatun & Rasyid, 2022). Komponen kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika ialah mempunyai kemampuan pemahaman konsep matematis (Radiusman, 2020). Pemahaman terhadap konsep matematika ialah salah satu tingkat kemampuan yang mengharuskan siswa mampu menginterpretasikan peristiwa, ide, serta fakta yang ada. Oleh sebab itu, sangat penting bagi siswa untuk mampu memahami ide matematika.

Hasil observasi yang dilaksanakan di tanggal 17 Februari 2025 bersama wali kelas IV SD Negeri 16 Palembang, ditemukan beberapa siswa yang nilainya tergolong rendah, terdapat 71% siswa yang tergolong nilai rendah pada pembelajaran matematika, dari 28 siswa hanya terdapat 8 siswa yang memiliki nilai tinggi dan sisanya memiliki nilai yang rendah pada pembelajaran matematika. Perihal ini terjadi sebab siswa kurang aktif dalam belajar, mereka menganggap matematika ialah mata pelajaran yang sulit. Disimpulkan bahwa adanya permasalahan pada pembelajaran matematika di sekolah tersebut karena kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

Menurut Nurhsanah & Zunidar (2024), media *audio visual* ialah media yang menggabungkan dua aspek yakni aspek *audio* (suara) serta aspek *visual* (gambar). Media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur gambar dan suara yang di tampilkan secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan

ataupun informasi. Sedangkan menurut Khadijah & Rahmadani (2021), media *audio visual* yakni jenis media yang mempunyai gambar serta suara.

Namun, dalam konteks pengaruh media audio visual terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis berdasarkan *gender* pada siswa SD Negeri 16 Palembang masih ada kekurangan informasi yang mendalam. Dalam hal belajar dan memahami matematis, perbedaan gender juga dapat menghasilkan banyak perbedaan (Damayanti & Anita, 2023). Menurut Pangestu et al. (2021), *gender* ialah "Suatu perbedaan antara perempuan serta laki-laki jikalau dilihat dari struktur sosial serta budaya dari masyarakat tetapi bukan dari aspek biologis manusia." Hal ini menunjukkan bahwa faktor *gender* juga dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika.

Bersumber penjelasan diatas di dukung oleh penelitian-penelitian yang relevan yakni: Pertama, penelitian Malasari et al. (2023), Hasil dari uji analisis prasyarat pada data pre-test serta post-test siswa terdistribusi secara normal. Selain itu, hipotesis penelitian dinilai dengan uji Paired Samples T-Test, yang menunjukkan bahwa signifikansi (2-tailed) pre-test serta post-test sejumlah $0,000 < 0,05$. Berdasarkan temuan ini, disimpulkan bahwa H_a diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan dalam hasil belajar. Kedua, penelitian Pertiwi (2022) Bersumber hasil perhitungan menggunakan Uji T didapatkan Sig sejumlah $0.002 < 0.05$, jadi H_0 ditolak serta H_a diterima. Dengan perbedaan rata-rata sebesar 15.56 dimana nilai rata-rata sesudah menggunakan media audio visual lebih tinggi yaitu 73.05 dan nilai rata-rata sebelum menggunakan media audio visual sejumlah 57.50. Ketiga penelitian Mujahidah et al. (2023) memperlihatkan

terdapat perbedaan signifikan antara nilai *N-Gain* dengan ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen. Berdasarkan uji hipotesis, $t_{hitung} (80,2568) > t_{tabel} (2,00030)$, dan sejumlah 72 serta taraf signifikansi 0,05 (5%) memperlihatkan H_0 ditolak serta H_a diterima. Nilai kelas eksperimen sejumlah 74 berkriteria tinggi dengan ketuntasan hasil belajar 90%, sementara *N-Gain* nilai kelas kontrol 64 memiliki kriteria sedang dengan ketuntasan hasil belajar 77%.

Bersumber latar belakang yang sudah diuraikan diatas, serta didukung penelitian-penelitian relevan, jadi peneliti berusaha untuk melaksanakan penelitian yang berjudul: **PENGARUH MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS BERDASARKAN *GENDER* PADA SISWA SD NEGERI 16 PALEMBANG.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian masalah di penelitian ini yakni:

- 1) Rendahnya nilai siswa pelajaran matematika.
- 2) Sebagian besar dari siswa menganggap bahwa mata pelajaran matematika sulit.
- 3) Siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran matematika.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Peneliti memberikan pembatasan masalah agar permasalahan penelitian tidak terlalu menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

- 1) Subjek penelitian ini yakni siswa kelas IV SD Negeri 16 Palembang Semester genap pada tahun ajaran 2024/2025.

- 2) Materi pada penelitian ini yaitu bangun datar.
- 3) Media *audio visual* di penelitian ini yakni media *audio visual* gerak berupa video pembelajaran dengan model PBL.

1.2.3 Rumusan Masalah

- 1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada siswa SD Negeri 16 Palembang?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis berdasarkan *gender* pada siswa SD Negeri 16 Palembang?
- 3) Apakah terdapat interaksi media *audio visual* dan *gender* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada siswa SD Negeri 16 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada siswa SD Negeri 16 Palembang.
- 2) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis berdasarkan *gender* pada siswa SD Negeri 16 Palembang.
- 3) Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi media *audio visual* dan *gender* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada siswa SD Negeri 16 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti berharap temuan penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti masa mendatang dengan menggunakan media *audio visual*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yakni:

1) Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menjadikan mereka mampu membentuk konsep diri dan prestasi akademik.

2) Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan penggunaan media *audio visual* sebagai bahan masukan dan pedoman untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu penelitian akreditasi serta memberikan wawasan atau informasi tentang inovasi dalam meningkatkan kualitas sekolah.