

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fais et al (2019) media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, pemahaman, perhatian, serta perasaan peserta didik dalam proses belajar. Pada dasarnya, media pembelajaran adalah salah satu cara untuk menyampaikan informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Dalam lingkungan belajar yang sudah dirancang secara sistematis dengan tujuan pembelajaran yang dapat dicapai secara optimal (Saleh & Syahrudin, 2021, p. 6). Media pembelajaran merupakan sebuah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan suatu komunikasi atau interaksi antara pengajar dan pelajar dalam proses pembelajaran dikelas (Alti et al., 2022, p. 8).

Peran media pembelajaran yang menjadi bagian penting dari proses pendidikan karena dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar dengan lebih baik dan lebih cepat. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai strategi dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menjadi alat bantu (Cahyadi, 2019, p. 19). Media sangat berperan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika. Media juga dapat membantu siswa dalam memahami

dan menguasai materi pembelajaran, beberapa jenis media yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah media cetak, elektronik, model, dan peta (Farihah, 2021, p. 12). Penggunaan media pada pembelajaran bukan hanya membuat pembelajaran yang menarik tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta tepat sasaran untuk mencapai *learning objective* yang telah ditetapkan dalam kurikulum sesuai dengan tingkat satuan pendidikan (Alti et al., 2022, p. 19).

Penggunaan media pada pembelajaran matematika juga dapat mempengaruhi hasil belajar matematika, terutama di tingkat sekolah dasar. Menurut Ramadhan et al (2024, p. 74) Media pembelajaran sangat penting untuk memenuhi kebutuhan siswa, terutama pada tingkatan sekolah dasar. Ini karena anak-anak pada tingkat sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yaitu antara anak usia 7-11 tahun. Apabila anak melihat suatu benda yang konkret pada tahap ini, mereka akan tertarik dan fokus ke benda konkret tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dzikri et al., 2023, p. 98) yaitu dalam pembelajaran matematika guru harus mempersiapkan media, karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa untuk menyampaikan dan memahami materi matematika dengan sangat mudah. Media pembelajaran harus berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan demikian, inovasi ini dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Wardani et al., 2024, p. 135).

Media juga dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa serta, mempengaruhi pemahaman siswa dan minat mereka dalam belajar. Dengan menggunakan media siswa dihadapkan langsung ke situasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan membuatnya lebih bervariasi, serta dapat mencegah pembelajaran menjadi monoton menurut Umami et al (2023, p. 265). Hal ini juga berkaitan dengan pendapat (Bito & Masaong, 2023, p. 90) menyampaikan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu unsur vital yang dapat menunjang proses belajar-mengajar.

Hasil belajar merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, hasil belajar tersebut mencerminkan tujuan pada tingkat tertentu yang berhasil dicapai oleh siswa yang dapat diukur dengan nilai tes atau angka/huruf (Kasmawati, 2023, p. 13-14). Hasil belajar matematika adalah pengetahuan yang didapat dari pola rutinitas mempelajari matematika (Kasmawati, 2023, p. 22).

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas II A SD N 35 Palembang, mengatakan bahwa kesulitan yang ditemukan dikelas II adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika, salah satu materinya adalah penjumlahan bersusun. Permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh, penggunaan media pembelajaran yang hanya memanfaatkan media buku, dan belum menggunakan media yang kreatif dan inovatif. Sehingga proses pembelajaran menjadi kurang aktif serta kurang menarik perhatian siswa, untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan modifikasi dalam

pembelajaran. Salah satu komponen terpenting dalam pendidikan yang sering digunakan adalah kurikulum, bagi pihak guru kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran (Khoirurrijal et al., 2022, p. 1). Yang dimana SD N 35 Palembang sudah menggunakan kurikulum merdeka dan dalam penelitian ini juga sudah menerapkan materi penjumlahan bersusun dengan buku matematika kurikulum merdeka.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD N 35 Palembang pada tanggal 28 Oktober 2024, bersama wali kelas II menunjukkan bahwa hasil dalam proses pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif secara maksimal. Siswa lebih banyak menerima materi secara konvensional, melalui metode ceramah dari guru dan menggunakan media buku cetak. Hal ini berdampak pada kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang dapat mempengaruhi tingkat pemahaman dan motivasi siswa. Hasil belajar yang belum optimal dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, siswa tampak kurang pasif dalam kegiatan belajar serta kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan tanpa adanya alat bantu yang lebih menarik, selain itu penggunaan media pembelajaran perlu diterapkan secara maksimal. Kurangnya media pembelajaran dapat menghambat proses belajar yang efektif. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah upaya untuk memperkenalkan media pembelajaran yang dapat mendukung pengajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika adalah media *kotak ajaib*. Mengenai penggunaan media

pembelajaran *kotak ajaib*, menurut Veryawan et al (2021) adalah dapat meningkatkan daya konsentrasi, kreativitas, hasil belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Simamora et al (2019) Media *Kotak Ajaib* adalah sebuah kotak yang terbuat dari kardus yang berbentuk kubus, ukurannya dapat disesuaikan dengan yang dibutuhkan dan tidak tembus pandang dari luar. Di dalam kotak ini biasanya terdapat berbagai benda yang sesuai dengan materi pembelajaran tertentu. Konsep *kotak ajaib* merujuk pada misteri karena kotaknya tertutup, yang mempunyai daya tarik untuk membuat peserta didik penasaran dan tertarik untuk mengetahui isi di dalamnya. Kotak ajaib dapat membantu guru menyajikan materi secara interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih fokus dalam belajar. Pada hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Istiqomah et al., 2024) Menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada media pembelajaran *Magic Box* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD N 97 Palembang.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti akan menganggap perlu dalam melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Kotak Ajaib* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bersusun Siswa Kelas II SD N 35 Palembang”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka identifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar pada pelajaran matematika materi penjumlahan bersusun.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran matematika di SD N 35 Palembang.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan permasalahan maka peneliti membatasi permasalahan penelitian, yaitu:

1. Media pembelajaran yang diterapkan dalam proses penelitian ini merupakan *kotak ajaib*.
2. Materi yang digunakan adalah materi penjumlahan bersusun.
3. Penelitian ini hanya dibatasi pada hasil belajar diranah kognitif dengan menggunakan tes.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh media pembelajaran *kotak ajaib* terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan bersusun siswa kelas II SD N 35 Palembang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah ada pengaruh media pembelajaran *kotak ajaib* terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan bersusun siswa kelas II SD N 35 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat diharapkan berguna dalam dunia pendidikan, untuk dapat meningkatkan pengetahuan khususnya terkait dengan penggunaan media *Kotak Ajaib* pada pelajaran matematika materi penjumlahan bersusun siswa kelas II.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian media pembelajaran *Kotak Ajaib* dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan tidak monoton bagi siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian media pembelajaran *Kotak Ajaib* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi penjumlahan bersusun, agar dapat meningkatkan pembelajaran yang menarik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian media pembelajaran *Kotak Ajaib* ini diharapkan dapat membangun motivasi siswa terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan bersusun dan diharapkan sekolah siswa yang aktif, kreatif, dan bermanfaat untuk kedepannya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai gambaran untuk melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang sama.

