

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki Era *Society* 5.0 pendidikan tetap harus menjadi sebuah prioritas penting dalam menjamin kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Berdasarkan (Hadi, Sari, & Julianto, 2023, p. 91) bahwa pendidikan adalah kebutuhan manusia dalam jangka waktu yang relatif lama sehingga dapat dijadikan sebagai modal kehidupan. Adapun menurut (Retno & Rasiman, 2019, p. 21) pendidikan merupakan tindakan secara sadar yang dilakukan untuk mengembangkan, membangun dan meningkatkan mutu sumber daya manusia. Maka lewat dunia pendidikan, manusia bisa mempunyai kedudukan dan derajat yang lebih tinggi diantara makhluk lainnya (Lubis, 2020, p. 1).

Menguasai keterampilan dan kemampuan teknologi di masa yang akan datang maka perlu menanamkan matematika secara kompeten sejak dini. Menurut Panggabean (Meudina, Suryanti, & Rizkasari, 2023, p. 141) matematika adalah ilmu yang bersifat abstrak atau tidak nyata. Matematika merupakan salah satu ilmu yang berkaitan dengan bilangan, bentuk, hubungan konseptual, logika dan representasi. Hal tersebut sejalan dengan pandangan (Jalal, 2022, p. 29) bahwa matematika secara tidak langsung akan melatih siswa tentang bagaimana cara berpikir sistematis, logis, kritis, dan bisa berkesempatan untuk menyelesaikan masalah yang bersifat kontekstual. Oleh

karena itu, penting untuk mengajarkan matematika kepada siswa khususnya tingkat sekolah dasar.

Pentingnya matematika tidak selaras dengan keberhasilan matematika dalam pembelajarannya. Pada kenyataan yang sebenarnya pembelajaran matematika di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bahwa jumlah guru di Indonesia sebanyak 3,31 juta orang pada tahun 2022/2023. Dari jumlah tersebut, sebanyak 1,45 juta guru mengajar di Sekolah Dasar. Namun, sangat disayangkan masih banyak sekali guru yang belum mengembangkan kreativitasnya dengan optimal dan hanya memanfaatkan buku sumber matematika saja yang bersifat monoton tanpa perantara media sebagai alternatif saat kegiatan belajar mengajar, sehingga terjadi *teacher centered* dan menyebabkan siswa kurang aktif (Arintasari, Rahmawati, & Sukamto, 2020, p. 367).

Beragam perspektif siswa yang kurang baik pada mata pelajaran tersebut yaitu dimulai dari matematika itu sangat sulit, menyeramkan, menakutkan, ataupun tidak menarik karena melibatkan banyak hitungan berupa angka dan rumus dalam pengerjaannya sehingga menimbulkan perasaan malas bahkan tidak termotivasi mempelajari matematika secara berkelanjutan. Hal senada disampaikan oleh (Tia, Puang, & Bunga, 2023, p. 80) bahwa matematika merupakan ilmu dasar akan tetapi sebagian siswa masih banyak yang berpikir matematika sebagai pelajaran yang sulit sehingga menyebabkan siswa mudah menyerah sebelum coba mempelajari matematika. Menurut (Dewi, Rati, &

Trisna, 2022, p. 466) siswa masih beranggapan matematika sebagai tantangan, sehingga siswa terlalu malas untuk memulai belajar mata pelajaran tersebut. Fakta tersebut dapat dilihat melalui hasil tes dan evaluasi *Programme for International Students Assessment* atau PISA yang rilis oleh OECD pada tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat 72 dari 78 negara, kemudian untuk skor rata-rata matematika mencapai 379 dengan skor rata-rata OECD 487 (Yanti, 2021, pp. 4-5).

Selain itu, berdasarkan observasi Praktik Pengalaman Lapangan di SDN 81 Palembang menyatakan bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru yang cenderung lebih aktif dibandingkan dengan siswa. Akibatnya, kebanyakan siswa hanya diam dan mendengarkan saja, bahkan tidak sedikit siswa yang sibuk bermain, mengobrol, makan, minum, dan menggambar.

Kemudian, melalui ujian pertengahan akhir semester menunjukkan terdapat 23 dari 34 orang siswa yang hasil belajar matematikanya diketahui masih dibawah 75 dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Dan berdasarkan hasil ujian akhir semester genap memperlihatkan masih terdapat 9 orang siswa yang memperoleh hasil belajar matematika dibawah 75 dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

Penyebab lain siswa SD masih kesulitan dalam proses kegiatan belajar matematika karena sifatnya yang abstrak. Menurut Attar & Holmes (Dewi, Rati, & Trisna, 2022, p. 466) siswa masih kesulitan dalam memahami matematika abstrak pada tahap operasional konkret yaitu dengan usia 7 sampai

11 tahun. Sedangkan tahap berpikir siswa dengan rentang usia tersebut adalah konkret menuju abstrak (Meudina, Suryanti, & Rizkasari, 2023, p. 141). Dengan demikian, pembelajaran matematika membutuhkan media sebagai alat bantu untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru agar lebih jelas dan mudah dimengerti oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Guru harus pandai mengemas materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa, menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan (Oktasya, Istiningih, & Alpiati, 2023) menjelaskan bahwa media buaya pintar adalah alat bantu visual yang dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar. Pendapat lainnya mengatakan bahwa media buaya pintar ialah media konvensional berupa benda yang dapat dilihat dan disentuh (Astutik, 2022, p. 585). Media buaya pintar ialah media manipulatif seperti mulut buaya yang terbuat dari kertas warna dan berpapan *sterofoam*, media ini dapat digerakkan dan dilihat secara langsung oleh siswa. Lalu penggunaannya dilakukan dengan cara menggerakkan bagian atas dan bawah mulut buaya ke arah kanan atau kiri menyesuaikan bilangan sehingga membentuk simbol ($>$, $<$, $=$). Sedangkan media *random name picker* merupakan media pendukung berbasis teknologi yaitu melalui *website* dengan memasukkan nama-nama siswa, lalu sistem akan memilih nama siswa secara acak dan nama yang muncul diminta untuk maju kedepan kelas. Media tersebut akan divisualisasikan menggunakan proyektor.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan (Hadi, Sari, & Julianto, 2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Papan Cerdas

Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 Di MI Al-Quraniyah Bengkulu Selatan”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media papan cerdas perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kuswari & Rasiman, 2020) dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* Dengan Media Rorumat Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *make a match* dengan media roda putar rumus matematika efektif terhadap hasil belajar materi luas bangun datar kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 03 Semarang.

Sebagai upaya untuk menjawab segala persoalan yang telah diuraikan pada latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Media Buaya Pintar dan *Random Name Pickers* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDN 81 Palembang**”

1.2 Masalah Penelitian

I.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang timbul berkenaan dengan hasil belajar di sekolah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran bersifat konvensional dan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan.
- b. Perspektif buruk siswa tentang pembelajaran matematika, contohnya: matematika menyramkan, menakutkan, tidak menyenangkan.

- c. Sebagian hasil belajar matematika siswa masih rendah yaitu belum sesuai kriteria.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Supaya penelitian ini pembahasannya tidak terlalu meluas dan menyimpang. Maka peneliti perlu membatasi masalah agar menjadi lebih terarah dan efektif, yakni sebagai berikut:

- a. Materi matematika yang digunakan dalam penelitian ini yakni membandingkan bilangan.
- b. Penelitian akan dilakukan pada siswa kelas II SDN 81 Palembang.
- c. Hasil belajar yang diteliti yaitu aspek kognitif.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan lingkup masalah di atas, maka rumusan masalah yang menjadi bahan pada penelitian, yakni: “Apakah Ada Pengaruh Media Buaya Pintar dan *Random Name Picker* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDN 81 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Media Buaya Pintar dan *Random Name Picker* terhadap hasil belajar matematika siswa SDN 81 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, yakni sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, terkhusus ilmu pendidikan dalam memberikan dedikasi berkenaan dengan pembelajaran matematika khususnya pada materi membandingkan bilangan menggunakan media buaya pintar dan *random name picker*.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II pada materi membandingkan bilangan.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi lebih terampil dalam menciptakan media yang inovatif, bervariasi dan interaktif.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan bisa menjadi gambaran dalam memilih media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan dan wawasan dalam menganalisis suatu permasalahan.