

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan, yang berlangsung di sekolah mampu mengembangkan dan meningkatkan kualitas hidupnya dimasa yang akan datang (Mudana et al., 2019). Pendidikan berlangsung dapat membantu untuk meningkatkan kualitas hidupnya di masa yang akan datang, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan secara tepat di masa yang akan datang.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Karena pada hakikatnya tujuan pendidikan dicapai melalui proses belajar mengajar, belajar bukan hanya sekedar pengalaman, belajar langsung secara aktif dengan berbagai macam bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.

Dalam proses pembelajaran guru memiliki peran penting untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengajaran yang diberikan, yaitu salah satunya melalui media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

yaitu dengan memanfaatkan lingkungan sekitar menjadi sumber belajar (Rohayati, 2018). Sumber belajar yang dapat dipilih oleh guru yaitu sumber belajar yang ada di lingkungan. Sumber belajar yang ada di lingkungan hal ini dapat berupa benda mati maupun benda nyata yang terdapat di sekitar tempat tinggal maupun sekolah. Agar pembelajaran dapat memicu peserta didik menjadi lebih aktif dan menyenangkan serta pesertadidik bisa mempelajari keadaan yang sebenarnya di luar kelas menghadapkan siswa dengan lingkungan yang nyata. Dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar guru juga dapat menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Media penting digunakan oleh guru untuk menunjang dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, media pembelajaran dapat dikaitkan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran akan berjalan dengan lebih baik dan bagus jika didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Matematika adalah ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia sudah mendasari perkembangan teknologi modern (Mashuri, 2019). Matematika adalah ilmu dasar

yang harus di kuasai untuk memahami ilmu lainnya. Ilmu pemahaman dan strategi dimana konsentrasi belajar sangat diperlukan. Belajar matematika sangat penting untuk membantu anak belajar berpikir secara sistematis dan terstruktur. Koneksi matematis diperlukan dalam pembelajaran matematika. Matematika terdiri dari berbagai topik yang saling berkaitan satu sama lain. Keterkaitan tersebut tidak hanya antar topik matematika saja, tetapi keterkaitan antara matematika dengan disiplin ilmu yang lain dan keterkaitan matematika dengan kehidupan sehari-hari. Keterkaitan inilah yang disebut koneksi matematis. Kemampuan seseorang untuk mengaitkan antar topik dalam matematika, mengaitkan matematika dengan disiplin ilmu lain, dan dengan kehidupan ini disebut dengan kemampuan koneksi matematis.

Selain koneksi matematis sebagai aspek kognitif, dan aspek efektif yang tak kalah pentingnya yang perlu ditumbuh kembangkan kepada peserta didik, yakni penghargaan diri (*self esteem*). *Self esteem* merupakan suatu penilaian seseorang secara umum terhadap dirinya sendiri, baik berupa penilaian negative maupun penilaian positif yang akhirnya menghasilkan perasaan penghargaan atau kebergunaan diri dalam menjalani kehidupan atausejauh mana seseorang menghargai kemampuan yang dimilikinya (Armayani, 2022). *Self esteem* adalah pandangan keseluruhan mengenai dirinya sendiri, melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri berupa penilaian negative maupun penilaian positif yang mencakup bagaimana individu memandang dirinya sebagai pribadi yang berharga, cakap, serta berhasil.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDNegeri 1 Lubuk Makmur tersebut diperoleh informasi bahwa siswa kurang dapat memahami pembelajaran matematika dan kurang mampu mengaitkan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari. Hasil wawancara didukung hasil observasi dan aktivitas siswa. Hasil wawancara dengan wali kelas kurangnya kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, contohnya ketika siswa disuruh maju kedepan menjawab soal yang telah diberikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan memahami pembelajaran matematika. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada saat mempelajari matematika, guru masih menggunakan pendekatan bersifat konvensional misalnya masih menggunakan teknik ceramah. Sebagian siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sehingga lama kelamaan suasana kelas menjadi ramai dan tidak kondusif.

Selanjutnya dalam penelitian Dini Armayani mengenai kemampuan koneksi matematis dan *self esteem* siswa melalui pendidikan matematika realistik di kelas V MI Darusalam Bengkulu Tengah menyimpulkan bahwa adanya kemampuan koneksi matematis dan *self esteem* siswa melalui pendidikan realistik di kelas V MI Bengkulu Tengah tersebut dapat dilihat data yang diperoleh nilai rata-rata kemampuan koneksi matematis siswa sebelum dan setelah penerapan pembelajaran sebagai berikut, nilai rata-rata kemampuan koneksi matematis sebelum 2,875 dan rata-rata setelah penerapan pembelajaran 6,625. Nilai rata-rata *self esteem* sebelum dan setelah penerapan pembelajaran sebelum 79,5 dan setelah penerapan 81.

Berdasarkan hal di atas media yang dapat digunakan didalam matematika adalah media nyata sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat menarik siswa dalam belajar. Media realia adalah suatu benda nyata yang digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Sumber belajar yang berasal dari benda dekat, sehingga peserta didik tidak asing dengan media yang digunakan selama proses pembelajaran. Media realia yang berasal dari benda konkrit bisa diperoleh melalui lingkungan sekitar dapat meningkatkan minat belajar matematika. Dalam hal ini penggunaan media realia berbasis lingkungan dapat berpengaruh terhadap kemampuan koneksi matematis dan *self esteem*. Untuk maksud tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Realia Berbasis Lingkungan Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Dan *Self esteem*.”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Batasan lingkup masalah pada penelitian agar tidak menyimpang dari sasaran serta dapat meneliti secara mendalam, pembatasan lingkup masalahnya adalah :

1. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini dilihat dari perbandingan kemampuan koneksi matematis dan *self esteem* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

2. Rasa *self esteem* atau penghargaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan matematika *self esteem* diukur menggunakan angket sesuai indikator *self esteem*
3. Media realia yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahan ajar yang berupa benda-benda nyata seperti meja, papan tulis, rangka atap sekolahan
4. Materi yang dipelajari pada penelitian ini tentang Bangun Datar
5. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDNegeri 1 Lubuk Makmur semester genap tahun ajaran 2023/2024

2.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan ruang lingkup diatas yang telah diuraikan maka yang menjadi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media realia berbasis lingkungan terhadap kemampuan koneksi matematis dan *self esteem* SDNegeri 1 Lubuk Makmur ?
2. Apakah terdapat korelasi kemampuan koneksi matematis dan *self esteem* siswa SDNegeri 1 Lubuk Makmur?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media realia berbasis lingkungan terhadap kemampuan koneksi matematis dan *self esteem* SDNegeri 1 Lubuk Makmur
2. Mengetahui korelasi kemampuan koneksi matematis dan *self esteem* SDNegeri 1 Lubuk Makmur

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yakni sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti diharapkan dapat mendukung teori-teori yang berkaitan mengenai pengaruh penggunaan media realia berbasis lingkungan terhadap kemampuan koneksi matematis dan *self esteem* pada mata pelajaran matematik dan dapat sebagai bahan acuan di bidang pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.1 Bagi siswa

Peneliti ini diharapkan dapat mengembangkan daya pikir, keaktifan, keterampilan dalam kegiatan belajar mengajar .

2.1 Bagi guru

Penelitian ini dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan

3.1 Bagi sekolah

Penelitian ini bisa sebagai masukan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran khususnya matematika materi bangun datar

4.1 Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan sebagai referensi peneliti yang pernah dilakukan pada masalah yang berkaitan dengan media relia berbasis lingkungan, kemampuan koneksi matematis dan *self esteem*.