

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika memiliki peran yang penting dan sangat erat kaitannya dalam kehidupan manusia. Secara umum ilmu matematika bertujuan untuk membantu manusia memecahkan masalah kehidupan sehari-harinya dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis seseorang. Menurut Duron, dkk (dalam Lestari, dkk, 2021) *Thinking is a natural process, but if left alone it can become biased, distorted, partial, uninformed, and activated prejudiced; so the thought process needs to be nurtured,*¹ dari pendapat tersebut dapat dilihat bahwa berpikir adalah proses alami, tetapi jika dibiarkan bisa menjadi bias, kurang informasi, maka dari itu proses berpikir perlu dibantu. Menurut Hamzah dan Muhlisrarini (dalam Sastia, 2019 : 30) “tujuan pendidikan matematika yang secara umum diajarkan di sekolah-sekolah yakni kecakapan dan kemahiran matematika yang di harapkan dalam belajar matematika mulai dari satuan pendidikan SD/MI sampai dengan SMA/Aliah”.² Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, salah satu cara di tempuh adalah dengan mampu

¹ Ika Lestari, Siti Rohmi Yuliati, Euis Lidya Wati, Herlina, Linda Zakiah, “Pelatihan Multimedia Virtual Interaktif Berbasis Teks Deskripsi untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Kepulauan Seribu” Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat 2020, 2020, Hal.1.

² Reta Sastia, “Penerapan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa” Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika) Vol. 3, No. 1, 2019, Hal.30.

memahami konsep dari matematika itu sendiri. Pemahaman konsep merupakan sesuatu kemampuan dalam mengaitkan skema-skema tertentu yang sesuai dengan konsep (Sastia, 2019 : 30).³ Namun masih ditemui beberapa peserta didik yang kemampuan pemahaman konsep matematikanya rendah atau tidak memiliki ketertarikan dalam mempelajari matematika.

Hal ini dapat kita lihat berdasarkan studi tahunan PISA Tahun 2018, yang diselenggarakan oleh Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) sebuah badan PBB yang berkedudukan di Paris, bertujuan untuk mengetahui literasi matematika peserta didik. Pada kategori matematika, Indonesia berada di peringkat ke-7 dari bawah (73) dengan skor rata-rata 379. Turun dari peringkat 63 pada tahun 2015. Jika dibandingkan dengan rata-rata Internasional, Indonesia memiliki jarak yang cukup jauh. Pada matematika rata-rata Internasional ada di angka 489, Indonesia bahkan tidak berhasil menembus skor di atas 400 untuk ketiganya.⁴

Maka berdasarkan data tersebut kemampuan peserta didik dalam mempelajari matematika dan minat untuk mempelajarinya masih dapat dikategorikan rendah. Hal ini juga dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Padahal pemahaman konsep menjadi sangat dibutuhkan untuk menguasai pembelajaran matematika itu sendiri. Sejalan dengan yang dikemukakan Wahyudin (dalam Indriyani, dkk, 2020 : 107) “bahwa salah satu penyebab peserta didik lemah dalam matematika adalah kurangnya peserta didik

³ Log. Cit.

⁴ Ibid, hal. 31

tersebut memiliki kemampuan pemahaman untuk mengenali konsep-konsep dasar matematika yang berkaitan dengan pokok bahasan yang sedang dibahas”.⁵

Contoh sederhananya adalah pada materi nilai mata uang. Pada peserta didik Sekolah Dasar, masih ada beberapa peserta didik yang salah memahami nilai mata uang, baik dalam menyebutkan nilai mata uang ataupun persamaan nilai uang. Peserta didik pada tingkat kelas masih sangat dini dalam memahami suatu konsep, peserta didik pada tingkat ini masih sangat membutuhkan bimbingan dari pendidik dan juga menggunakan media konkret sebagai alat bantu mereka dalam mengenal konsep. Hal ini didukung dengan teori kognitif dari Piaget, “pemikiran peserta didik usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran konkret operasional, yaitu masa dimana aktivitas mental peserta didik terfokus pada objek-objek yang nyata atau berbagai kejadian yang pernah dialaminya (Widodo, 2017 :127)”.⁶

Maka dari itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Salah satunya ialah dengan menerapkan metode ataupun media yang lebih membantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini memengaruhi kemampuan berpikir peserta didik dalam mengenal suatu konsep pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat mendorong peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran serta berguna untuk mencapai tujuan

⁵ Eneng Indriyani Fitri Hidayat, dkk, “Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V 1” Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Vol. 4, No. 1, Januari 2020, Hal.107.

⁶ Hendro Widodo, *Pendidikan Holistik Berbasis Budaya Sekolah* (Yogyakarta : UAD PRESS, 2019), Hal. 127.

pembelajaran itu sendiri. Sesuai dengan pendapat Sumarmo (dalam Indriyani, dkk, 2020 :107) :

“Bahwa agar pembelajaran dapat memaksimalkan proses dan hasil belajar matematika, pendidik perlu mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam diskusi, bertanya serta menjawab pertanyaan, berfikir secara kritis, menjelaskan setiap jawaban yang diberikan, serta mengajukan alasan untuk setiap jawaban yang diajukan dengan cara dan bahasa mereka sendiri melalui pendidik sebagai mediator pembelajaran”.⁷

Salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah media realia. Media realia atau yang biasa kita sebut dengan media nyata adalah media yang berasal dari benda-benda yang ada di sekitar kita, media ini relatif lebih sering digunakan dalam pembelajaran karena mudah dalam penyampaian materi dan juga cara mendapatkannya. Media realia sering digunakan untuk mengenalkan konsep dalam matematika, bisa kita lihat contohnya seperti dalam materi pembelajaran bangun datar, bangun ruang, materi pengukuran, maupun materi nilai mata uang. Penyampaian materi dengan menggunakan media realia dianggap lebih mudah dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik, pada masa pandemi ini dimana sistem pembelajaran dialihkan menjadi sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), penggunaan media realia masih sangat membantu pendidik dalam penyampaian materi. Contohnya saat pembelajaran via *zoom* pendidik menggunakan media realia sebagai alat bantu pembelajaran. Media ini dinilai efektif dalam penyampaian materi

⁷ Op. Cit, hal. 107

pembelajaran. Hal ini karena bahan media tersebut merupakan barang yang ada di sekitar peserta didik. Ketika materi pembelajaran Nilai mata uang, walaupun pendidik menggunakan *zoom* dalam pembelajaran, pendidik tetap menggunakan media uang dalam mengenalkan nilai ataupun perbandingan nilai mata uang, tentunya agar peserta didik lebih mudah dalam memahami ataupun mengenal konsep nilai mata uang.

Peserta didik lebih antusias dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media uang ini juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Pendidik bertanya, dan peserta didik aktif menjawab atau menunjukkan jawaban dari pertanyaan yang diajukan pendidik tersebut. Pendidik juga lebih dapat mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi yang ada, terutama dalam mengenal mata uang yang digunakan sehari-hari.

Seperti halnya yang dikemukakan Piaget (dalam Malawi, dkk, 2019 : 30), Piaget yakin bahwa :

“Pengalaman-pengalaman fisik dalam manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan. Selain itu, ia juga berkeyakinan bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi, berdiskusi, membantu memperjelas pemikiran, yang pada akhirnya, membuat pemikiran itu menjadi lebih logis”⁸.

Dengan pengalaman-pengalaman langsung yang didapatkan peserta didik dalam kesehariannya, mereka dapat mengolah sendiri ilmu yang didapatnya dan pada akhirnya diharapkan dapat menemukan pengertian konsepnya sendiri.

⁸ Ibadullah Malawi, Ani Kadarwati, dan Dian Permatasari Kusuma Dayu, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu* (Magetan : CV AE MEDIA GRAFIKA, 2019), Hal. 30.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, fokus dari penelitian ini adalah “Analisis Penggunaan Media Realia terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Peserta Didik Kelas Tinggi di Sekolah Dasar”.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, poin masalah yang dirumuskan adalah :

- 1) Apakah penggunaan media realia dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran matematika ?
- 2) Bagaimana penggunaan media realia dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana penggunaan media realia yang tepat serta pengaruhnya terhadap kemampuan peserta didik kelas tinggi Sekolah Dasar dalam memahami konsep matematika.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan secara teoretis

Hasil penelitian ini dapat berguna secara teoritis :

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan sekolah dasar mengenai penggunaan

media realia dalam memengaruhi kemampuan peserta didik memahami konsep matematika.

- b. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah rasa keingintahuan untuk meneliti lebih jauh kembali penggunaan media realia pada pembelajaran lainnya.

2. Kegunaan secara praktis

- a. Bagi peserta didik sekolah dasar, hasil penelitian ini dapat mengatasi kesulitannya dalam memahami konsep matematika melalui penggunaan media realia.
- b. Bagi pendidik sekolah dasar, hasil penelitian ini dapat memberi informasi penggunaan media realia yang dapat memudahkan penyampaian pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika.
- c. Bagi sekolah dan lembaga pendidikan, hasil penelitian ini dapat memberi informasi penggunaan dan pemanfaatan media realia yang dapat memudahkan penyampaian konsep matematika dan juga sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media yang tepat bagi pembelajaran.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan/referensi lanjutan untuk menelusuri dan mencari lebih lanjut media lainnya yang lebih baik dari media sekarang ini.