

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan dasar karena berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada peserta didik. Berdasarkan kebijakan pendidikan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, pembelajaran di sekolah dasar diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta pemahaman konsep yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar siswa dapat memahami konsep secara lebih baik sejak jenjang sekolah dasar.

Namun, pada kenyataannya, kemampuan matematika siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022, kemampuan matematika siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata OECD, dengan skor rata-rata sekitar 354 poin. Selain itu, hanya sekitar 18% siswa yang mencapai tingkat kemahiran minimum (Level 2), yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep dasar matematika. Bahkan, hampir tidak ada siswa yang mencapai tingkat kemampuan tinggi (Level 5 atau 6). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di Indonesia masih perlu ditingkatkan, terutama

dalam hal penggunaan metode dan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan bermakna.

Berdasarkan hasil praobservasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 14 Batu Ampar, diketahui bahwa proses pembelajaran matematika masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar. Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan, dari 17 siswa terdapat 8 siswa (47,06%) yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 9 siswa (52,94%) belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 64,70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya melalui penggunaan media gambar.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media gambar. Media gambar merupakan media visual yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih konkret. Dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, penggunaan media gambar dapat membantu siswa melihat secara langsung bentuk dan karakteristik suatu bangun sehingga konsep yang dipelajari tidak hanya bersifat abstrak. Dengan

adanya media gambar, siswa dapat mengamati bentuk bangun datar lebih jelas, hal ini dapat membantu siswa dalam memahami unsur-unsur bangun datar, seperti sisi, sudut, serta konsep luas dan keliling. Selain itu, penggunaan media gambar juga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Melalui media gambar, guru dapat menyajikan materi secara lebih variatif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media gambar diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar.

(Rahma, 2023)Sudianto (2021) menuliskan media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat digolongkan ke dalam media pembelajaran konkret dan digital. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video (*multimedia*) yang digabungkan menjadi satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran melalui teknologi informasi dan komunikasi, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan dan mempermudah dalam mempelajari sesuatu. Media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran yang digunakan

untuk proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan bakat siswa dalam belajar.

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Media gambar dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret karena siswa dapat melihat secara langsung bentuk atau objek yang dijelaskan oleh guru. Media gambar juga dapat menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Siswa sekolah dasar pada umumnya lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual dibandingkan dengan penjelasan secara verbal saja. Oleh karena itu, penggunaan media gambar dapat membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar dengan lebih baik. Dengan adanya media gambar, siswa dapat mengamati bentuk bangun datar secara jelas, mengenali unsur-unsurnya, serta memahami cara menghitung luas dan keliling bangun tersebut. Dengan demikian, penggunaan media gambar dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, aktivitas belajar, serta hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran. Media gambar diharapkan dapat

membantu siswa memahami konsep bangun datar secara lebih jelas dan konkret sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan penggunaan media gambar, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta hasil belajar matematika siswa dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Batu Ampar Tahun Pelajaran 2025/2026.”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini merupakan batasan-batasan masalah yang berisi pokok masalah yang bersifat umum, berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas maka penelitian ini berfokus pada meningkatkan hasil belajar melalui media gambar pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Batu Ampar.

C. Pertanyaan penelitian

Berkaitan dengan latar belakang yang telah di paparkan di atas maka pertanyaan penelitian secara umum adalah:

Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Batu Ampar Tahun Pelajaran 2025/2026: yang mejadi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan media gambar dalam pembelajaran matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Batu Ampar?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika setelah dilakukan media gambar pada siswa kelas IV SD Negeri 14 Batu Ampar?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media gambar setelah diterapkan media gambar dan pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 14 Batu Ampar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan media gambar dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 14 Batu Ampar.
2. Untuk membuktikan peningkatan hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 14 Batu Ampar melalui penggunaan media gambar.
3. Untuk menganalisis aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran matematika menggunakan media gambar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat di gunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Siswa

Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, meningkatkan motivasi dan daya Tarik siswa terhadap pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai motivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat alat peraga pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas sekolah dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Sebagai wadah merapkan ilmu yang di dapatkan di bangku perkuliahan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas, dan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti. serta dapat memberi penguat terhadap penelitian terdahulu.

2. Manfaat Praktis

secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi, bacaan serta menambah wawasan khususnya yang berkaitan dengan literasi sains dan hasil belajar baik bagi peneliti, guru maupun pengelola pendidikan.

F. Definisi Operasional

1. Hasil belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa kelas IV pada materi bangun datar yang diukur melalui selisih nilai tes antara Siklus I dan Siklus II menggunakan instrumen tes tertulis. Dengan adanya hasil belajar maka kita bisa mengetahui kemampuan kognitif siswa terutama dalam kemampuan akademik serta bisa

mengukur proses pembelajaran pada siswa, terutama siswa siswi kelas IV SD Negeri 14 Batu Ampar. Hasil belajar yang menjadi fokus penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif. Menurut Gunawan, (2020) ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan kemampuan berpikir yang mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Oleh karena itu peneliti menekankan pada kemampuan siswa dalam memahami materi matematika tentang pengukuran luas dan volume, yang diukur melalui tes tertulis berupa soal-soal evaluasi. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa, seperti memahami konsep, mengingat rumus, menerapkan perhitungan, serta menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan luas dan volume bangun datar maupun bangun ruang.

2. Media Gambar

Media gambar adalah alat bantu visual berupa gambar bangun datar (persegi dan persegi panjang) yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep luas bangun datar. Media gambar merupakan media yang paling umum digunakan, dapat di mengerti dan dapat dinikmati oleh siapa saja media gambar dalam penelitian ini adalah alat bantu pembelajaran berbentuk visual dua dimensi berupa gambar bangun datar persegi dan persegi panjang yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar. Media ini digunakan untuk membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih

konkret. Penggunaan media gambar ditunjukkan melalui kegiatan guru menampilkan, menjelaskan, dan melibatkan siswa dalam mengamati serta menggunakan gambar selama pembelajaran berlangsung.

Media gambar dalam penelitian ini adalah alat peraga visual dua dimensi berupa cetakan gambar bangun datar (persegi dan persegi panjang) yang digunakan guru pada kegiatan inti untuk membantu siswa memahami konsep luas bangun datar.

Dalam pembelajaran, aktivitas belajar tidak hanya ditunjukkan melalui kegiatan yang tampak secara fisik, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, menulis, dan berdiskusi, tetapi juga melalui aktivitas mental seperti memperhatikan penjelasan guru, berpikir, memahami konsep, dan memecahkan masalah.

Dalam penelitian ini, aktivitas belajar siswa difokuskan pada keterlibatan siswa selama pembelajaran matematika menggunakan media gambar. Aktivitas tersebut meliputi: (1) perhatian siswa terhadap penjelasan guru, (2) keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan, (3) partisipasi dalam diskusi kelompok atau kelas, (4) keterlibatan dalam mengamati dan menggunakan media gambar, serta (5) kesungguhan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas belajar siswa diamati dan diukur menggunakan lembar observasi pada setiap siklus pembelajaran untuk mengetahui perubahan tingkat keaktifan siswa.