

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah ilmu logika yang memuat konsep-konsep abstrak. Pembelajaran matematika mengenai teori, rumus dan hipotesis (Nurhayanti, H. dkk, 2021:181). Ilmu matematika adalah ilmu yang sangat berguna karena dapat memberikan banyak bantuan dalam berbagai bidang ilmu yang lain, jadi ilmu ini sangat penting untuk dipelajari (Simanjuntak, J. dkk, 2021:33). Peserta didik banyak menganggap bahwa matematika itu sulit dan membosankan, karena pada matematika membutuhkan pemikiran yang mendalam. Padahal matematika memiliki relevansi yang signifikan dengan kehidupan sehari-hari (Setiyawati, H. S. dkk, 2023:426). Berdasarkan data Asesmen Nasional (AN) tahun 2021, kemampuan matematika siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah. Sebanyak 53,09% siswa berada pada level minimal dan 46,56% siswa berada pada level di bawah minimal (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu inovasi dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan siswa perlu ditingkatkan.

Dalam pendidikan matematika di sekolah dasar, terdapat materi tentang geometri bangun datar, pada materi ini peserta didik akan mempelajari tentang macam-macam bangun datar, dan menghitung luasnya. Konsep bangun datar merupakan konsep dasar yang harus

dipahami dengan baik, karena materi ini sebagai pondasi untuk mempelajari materi geometri pada jenjang berikutnya.

Media pembelajaran adalah unsur penting dalam proses pembelajaran. Terutama pada pembelajaran matematika, Menurut Arsyad (2021), media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran merupakan ikatan atau kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.

Media pembelajaran merupakan faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Media pembelajaran ini akan menunjang efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam proses pembelajaran (Wulandari, A. P. dkk, 2023:3929). Media pembelajaran memiliki empat fungsi utama, yaitu : menarik dan mengarahkan perhatian siswa, meningkatkan kenyamanan siswa ketika belajar, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat materi, mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi materi pelajaran yang dipelajari.

Media pembelajaran pada pembelajaran matematika relatif dibutuhkan karena objek matematika yang bersifat abstrak sehingga memerlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media permainan. Aspek kemenarikan diperoleh dari situasi belajar yang santai sambil bermain yang diterapkan dalam pembelajaran. Dan aspek mendidik diperoleh dari penerapan konsep yang dimiliki dengan menerapkan strategi dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan permainan dalam pembelajaran tersebut (Khabibah, S. dan Y. P. Prasetya, 2016:96).

Permainan dapat menarik siswa untuk mempelajari matematika agar lebih menyenangkan, salah satu permainan yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu *quartet mathematics card*. *Quartet mathematics card* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran matematika. Permainan ini merupakan adaptasi dari permainan kartu kuartet yang dimodifikasi dengan konten matematika. Pada *Quartet mathematics card* terdapat teks dan gambar dengan tema tema yang bervariasi sehingga disukai oleh siswa, selain memiliki tema yang menarik, media ini juga mudah dimainkan bersama-sama. Karena gambaran kartu kuartet yang menarik dan cenderung mudah dimainkan memberikan ide untuk dikembangkan dan digunakan pada pembelajaran (Zain, N. K. dkk, 2024:199). *Quartet*

Mathematics card dapat dirancang untuk memuat berbagai permasalahan matematika terkait bangun datar yang menantang peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.

Media pembelajaran berbasis permainan *Quartet Mathematics Card* merupakan salah satu pengembangan media cetak dalam bentuk visual yang dihasilkan melalui proses pencetakan yang menghasilkan teks, grafik, dan foto atau gambar yang ditampilkan didalam kartu tersebut (Khabibah. S. dan Y. E. Prasetya, 2016:97). Media pembelajaran yang berbasis permainan yang pernah dikembangkan oleh penelitian sebelumnya yaitu penelitian Nurmalia Khoirunisa Zain et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan kartu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan kartu kuartet ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Melalui permainan *Quartet mathematics card* peserta didik diharapkan mampu belajar konsep bangun datar secara aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih oleh peserta didik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan. Ini mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam kompetensi dasar tertentu. Hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan salah satu indikator yaitu tes, kemudian hasil ini dianalisis oleh guru dan diberikan penilaian. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang

ingin dicapai pada kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengukur sebatas mana peserta didik memahami serta mengerti materi tersebut (Asriyanti, F. dan L. Janah, 2019:184).

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 24 februari 2025 di sekolah SDN Lamlhom, Kecamatan Lhoknga, Kabupaten Aceh Besar, yaitu dengan mewawancarai guru kelas V, Ditemukan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada materi bangun datar, salah satu penyebabnya yaitu penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik masih sangat terbatas.

Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Menurut piaget dalam teori perkembangan kognitif, anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan objek nyata atau media dalam memahami suatu konsep. Permainan kartu adalah salah satu permainan yang disukai oleh anak-anak. Melalui permainan kartu, peserta didik dapat belajar matematika dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian yang telah peneliti sampaikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Pengembangan *Quartet Mathematics Card* berbasis budaya Aceh pada materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Lamlhom**”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar masih rendah.
2. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik masih terbatas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dalam penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan *Quartet Mathematics Card* berbasis budaya Aceh pada materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Lamlhom pada ranah kognitif.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Maka pertanyaan penelitian adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Quartet Mathematics Card* berbasis budaya Aceh pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas V SDN Lamlhom?
2. Bagaimana kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *Quartet mathematics card* berbasis budaya Aceh pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas V SDN Lamlhom?
3. Apakah pengembangan media pembelajaran *Quartet Mathematics Card* berbasis budaya Aceh pada materi bangun datar Efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Lamlhom?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Quartet Mathematics Card* berbasis budaya Aceh pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas V SDN Lamlhom.
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *Quartet Mathematics Card* berbasis budaya Aceh pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas V SDN Lamlhom.
3. Untuk mengetahui keefektifitas perkembangan media pembelajaran *Quartet Mathematics Card* berbasis budaya Aceh pada materi bangun datar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Lamlhom.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran matematika yang menggunakan unsur permainan dalam proses belajar yaitu dengan menggunakan *Quartet Mathematics Card* berbasis budaya Aceh untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas V SDN Lamlhom.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru mengenai salah satu media pembelajaran yang lebih inovatif untuk digunakan agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan peserta didik dapat belajar dengan lebih bersemangat.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan informasi dan dapat menambah wawasan, pengetahuan dalam pembelajaran menggunakan media yang menarik bagi kepala sekolah maupun guru.