

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam perspektif pendidikan nasional, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan, kreativitas, serta potensi peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan zaman.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan. Kondisi tersebut menuntut adanya pembelajaran yang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan peserta didik pada abad ke-21. Pembelajaran yang berkualitas diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa tidak hanya memahami materi

secara teoritis, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan dasar, khususnya Sekolah Dasar (SD), memiliki peranan penting sebagai tahap awal dalam membangun kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Pada jenjang ini, berbagai kemampuan dasar dikembangkan melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Pembelajaran matematika tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung, tetapi juga mencakup kemampuan memahami konsep, memecahkan masalah, melakukan penalaran, serta menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, matematika berperan penting dalam mengembangkan kemampuan numerasi peserta didik. Numerasi merupakan kemampuan menggunakan berbagai jenis bilangan, data, grafik, tabel, serta simbol matematika untuk memahami dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan nyata (Anderha & Maskar, 2021). Kemampuan dalam menganalisis, merumuskan ide, dan menginterpretasikan informasi matematis menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan kemampuan

berpikir peserta didik (Latifah & Rahmawati, 2022). Oleh karena itu, hasil belajar matematika menjadi salah satu indikator penting dalam melihat keberhasilan proses pembelajaran di sekolah.

Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar masih terdapat berbagai tantangan yang perlu diperhatikan. Matematika memiliki karakteristik materi yang sebagian bersifat abstrak sehingga membutuhkan penyajian pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, menarik, dan bermakna. Oleh sebab itu, diperlukan berbagai upaya pengembangan pembelajaran melalui variasi metode, model, maupun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan dokumentasi nilai yang dilakukan peneliti di SD Negeri 29 Seluma pada tanggal 16 Oktober 2025, ditemukan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mencapai 60 dan masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Dalam proses pembelajaran matematika, guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, salah satunya melalui

metode ceramah yang dipadukan dengan kegiatan tanya jawab, diskusi, serta pemberian latihan melalui Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan metode tersebut memiliki peranan dalam membantu guru menyampaikan materi dan memberikan pemahaman awal kepada siswa. Namun, berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran tersebut masih memiliki peluang untuk dikembangkan melalui variasi penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Variasi pembelajaran tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih optimal.

Salah satu faktor yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran matematika adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas serta membantu siswa memahami konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara psikologis, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan ketika siswa lebih mudah memahami suatu konsep melalui benda nyata,

gambar, maupun pengalaman langsung yang dapat diamati dan dimanipulasi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif sangat diperlukan untuk membantu siswa menghubungkan konsep matematika yang abstrak dengan pengalaman belajar yang lebih nyata.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media kartu interaktif. Media kartu interaktif merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan memadukan unsur visual, permainan edukatif, dan aktivitas belajar sehingga siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Melalui aktivitas mencocokkan, mengelompokkan, menyusun, menjawab pertanyaan, maupun memecahkan masalah yang terdapat pada kartu, siswa dapat belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan media kartu interaktif dalam pembelajaran matematika dapat membantu mengonkretkan konsep-konsep yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan belajar sambil bermain (*learning through play*). Menurut Rosarian dan Dirgantoro (2020), media pembelajaran yang melibatkan aktivitas peserta didik dapat meningkatkan partisipasi siswa

dalam proses pembelajaran. Kustandi (2020) juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperjelas penyampaian informasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media kartu interaktif dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena menggabungkan unsur visual, aktivitas, dan pengalaman langsung yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Dengan demikian, media kartu interaktif dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran untuk mendukung peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Dalam penelitian kuantitatif, suatu media pembelajaran perlu dibuktikan melalui data empiris dan analisis statistik untuk mengetahui pengaruhnya secara objektif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu interaktif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai penggunaan media kartu interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada kajian mengenai pengaruh media kartu interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran matematika serta kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan efektif. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Kartu Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 29 Seluma.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok yang muncul dalam proses pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 29 Seluma sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar matematika, siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma secara kuantitatif, yang ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata klasikal sebesar 60 (masih di bawah standar ketuntasan minimal).
2. Kemampuan numerasi siswa masih lemah, khususnya dalam memahami konsep hitung, simbol, serta mengaplikasikan materi matematika untuk memecahkan masalah.

3. Pendekatan pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana metode ceramah masih mendominasi proses transfer ilmu di kelas.
4. Rendahnya atensi, fokus, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang menyebabkan munculnya rasa bosan, jenuh, serta perilaku mengalihkan perhatian (seperti mengobrol atau bermain dengan teman sebangku).
5. Belum adanya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan konkret untuk menjembatani materi matematika yang abstrak, akibat keterbatasan fasilitas sekolah dan waktu guru untuk mempersiapkan media.
6. Proses pembelajaran belum sepenuhnya menyelaraskan dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret (menurut Piaget), sehingga siswa kesulitan menyerap materi tanpa adanya manipulasi objek nyata.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada pada identifikasi masalah, serta adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga, dan kemampuan yang dimiliki peneliti, maka penelitian kuantitatif ini perlu dibatasi. Pembatasan masalah difokuskan pada variabel dan ruang lingkup berikut:

1. Subjek Penelitian: Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma pada Semester Genap Tahun Ajaran terkait.
2. Variabel Bebas (X): Penggunaan Media Kartu Interaktif yang diterapkan melalui pendekatan *learning through play* (belajar seraya bermain) sebagai bentuk perlakuan (*treatment*) eksperimen.
3. Variabel Terikat (Y): Fokus dampak kuantitatif yang diukur dan ditingkatkan dibatasi pada Hasil Belajar Kognitif Siswa pada mata pelajaran matematika.
4. Materi Pembelajaran: Materi matematika yang digunakan dibatasi pada kompetensi dasar/materi esensial yang diajarkan pada Semester Genap kelas IV (misalnya: materi pecahan, bangun datar, atau pengolahan data sederhana) sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SD Negeri 29 Seluma.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat Pengaruh media kartu interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media kartu interaktif untuk

meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 29 Seluma.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti baik yang bersifat teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah yang signifikan dalam memperkaya khazanah ilmu pendidikan, khususnya pada klaster strategi dan inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini menyajikan bukti empiris mengenai besaran pengaruh serta efektivitas penggunaan media kartu interaktif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, temuan dari pengujian statistik dalam penelitian ini diharapkan dapat memperkuat relevansi teori belajar kognitif (seperti teori perkembangan kognitif Piaget mengenai fase operasional konkret) serta teori konstruktivisme. Penelitian ini memvalidasi secara kuantitatif bahwa manipulasi objek konkret melalui media interaktif dapat mengintervensi struktur kognitif siswa secara positif, sehingga dapat dijadikan referensi teoretis yang valid bagi pengembangan model pembelajaran matematika berbasis media manipulatif di sekolah dasar.

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman praktis yang akurat dan berbasis data (evidence-based) bagi guru kelas IV dalam memilih, merancang, dan menerapkan media kartu interaktif sebagai solusi alternatif untuk mendongkrak hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini juga memberikan standardisasi empiris bagi guru mengenai bagaimana mengemas pendekatan learning through play ke dalam sebuah instrumen pembelajaran yang terukur dan efektif.

b) Bagi Siswa

Melalui perlakuan (treatment) dalam penelitian ini, siswa mendapatkan variasi pembelajaran matematika yang lebih konkret, terukur, dan menyenangkan melalui aktivitas taktil-visual. Dampak langsung bagi siswa adalah meningkatnya retensi memori dan pemahaman konsep numerasi semester genap, yang secara nyata akan terwujud dalam peningkatan skor/nilai hasil belajar matematika mereka secara individual maupun klasikal.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini berguna sebagai bahan evaluasi, rekomendasi, dan pengambilan kebijakan bagi kepala sekolah serta pemangku kebijakan di SD Negeri 29 Seluma untuk memprioritaskan fasilitasi, pengadaan, dan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif yang sederhana namun efektif. Data kuantitatif dari penelitian ini dapat menjadi basis argumen bagi sekolah dalam mendukung iklim inovasi guru demi menaikkan mutu dan nilai akreditasi akademik sekolah.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi literatur yang valid, objektif, dan tepercaya bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik sejenis dengan pendekatan kuantitatif. Data statistik, instrumen pre-test/post-test, serta desain eksperimen dalam penelitian ini dapat direplikasi, dikembangkan, atau dijadikan sebagai pembandingan dalam menguji pengaruh media interaktif pada variabel terikat yang berbeda, materi semester genap lainnya, maupun pada jenjang pendidikan yang lebih luas.