

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses mencerdaskan, membangun, dan memanusiakan manusia seutuhnya. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah sebagai daya upaya untuk memberikan tuntutan pada segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka baik sebagai manusia maupun sebagai masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup lahir dan batin yang setinggi-tingginya.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Sumiyeh, dkk., 2023: 529).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi hal yang utama dalam pendidikan. Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 16 tahun 2022 pasal 9 ayat 1 disebutkan suasana belajar dalam proses pembelajaran hendaknya menarik, menantang dan membangkitkan siswa untuk aktif serta memberi tempat bagi mereka untuk mengembangkan

kreativitas, kegemaran serta bakatnya (Munisah, dkk., 2024: 158).

Di Indonesia, proses pembelajaran yang melatih siswa berpikir tingkat tinggi memiliki beberapa kendala. Salah satunya adalah terlalu dominannya peran guru di sekolah sebagai penyebar ilmu atau sumber ilmu (*teacher center*) belum *student center*; dan fokus pendidikan di sekolah lebih pada yang bersifat menghafal/pengetahuan faktual (Juliharti, 2023: 753).

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara dengan guru kelas III pada tanggal 30-31 Oktober 2025, diperoleh gambaran secara umum bahwa pembelajaran di kelas III MIN 2 Kota Bengkulu dalam kesehariannya masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, dan penugasan serta kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi matematika yang menyebabkan nilai yang diperoleh rendah dan tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75 Hal ini terlihat dari hasil dokumentasi yang diperoleh pada tanggal 31 Oktober 2025.

Berdasarkan Hasil Nilai Ulangan Harian Kelas III di MIN 2 Kota Bengkulu diketahui bahwa kriteria ketutasan minimum mata pelajaran matematika adalah 75. Siswa yang nilainya diatas KKM pada kelas A, B dan E berjumlah 14 siswa (37%), kelas C berjumlah 13 siswa (35%), kelas D dan F

berjumlah 15 siswa (41%). Sedangkan untuk siswa yang nilainya dibawah KKM pada kelas A, B dan E berjumlah 24 siswa (63%), kelas C berjumlah 24 siswa (65%), kelas D dan F berjumlah 22 siswa (59%). Hal ini menimbulkan kesenjangan antara apa yang diharapkan dengan kenyataan yang ada dalam hasil belajar matematika.

Hal ini menjadi permasalahan yang menonjol, di mana terdapat banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika. Dibenarkan juga dengan pernyataan menurut (Permatasari, 2021) ia menyatakan pembelajaran matematika termasuk bagian pelajaran yang susah menurut peserta didik, sehingga kurang diminati. Oleh karena itu diperlukan media yang tepat agar matematika dapat diterima dan mudah dipahami saat proses pembelajaran.

Salah satu teori belajar yang digunakan dan dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah teori belajar kognitif. Ahmad (2017) munculnya teori kognitif dilatarbelakangi adanya kritik terhadap teori behaviorisme yang dianggap terlalu sederhana, proses belajar hanya sebagai hubungan stimulus- respon. Bagi para penganut aliran teori kognitivisme, proses belajar melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks melibatkan prinsip dasar psikologi.

Menurut teori piaget usia anak SD berada pada tahap operasional konkrit, untuk itu perlu dilakukannya pendekatan yang sesuai dengan kehidupan nyata siswa agar

mempermudah mereka dalam menguasai materi pelajaran. Salah satu jenis pendekatan yang dapat dipergunakan guru saat proses belajar mengajar adalah pendekatan yang dapat menggambarkan topik pelajaran dengan kehidupan siswa, yaitu pendekatan kontekstual (Munisah, dkk., 2024: 159).

Teori kognitif dikembangkan oleh J. Bruner, David P. Ausubel, dan R. M. Gagne. Ketiga tokoh ini memiliki gaya penyampaian kognitif yang bermacam-macam. J. Bruner menyebutkan proses kognitif adalah enaktif, ikonik, dan simbolik. Ausubel mengatakan proses kognitif terjadi *Advanced organizer* (pengaturan awal), *progressive differentiation*, *Reconcilasi reconciliation (integrative reconciliation)*, konsolidasi. Robert M. Gagne menyebutkan bahwa proses kognitif adalah melalui *reseptor*, *sensory register*, *short-term memory*, *long-term memory*, dan *respose generator* (Ni'amah dan S.M, 2021: 215).

Bruner juga mengatakan bahwa dalam proses belajar, anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Bruner mengemukakan bahwa anak melewati tiga tahap dalam proses belajar matematika, yaitu: (1) tahap enaktif, (2) tahap ikonik, dan (3) tahap simbolik. Dalam tahap enaktif, anak terlibat secara langsung dalam memanipulasi (mengotak-atik) objek. Misalnya anak menghitung permen yang dibawanya.

Pada tahap ikonik, anak mulai menggunakan gambaran dari objek. Misalnya permen diganti dengan gambar bulatan-bulatan saja. Pada tahap simbolik, anak mulai menggunakan notasi/symbol lambang. Misalnya lima buah permen diganti dengan notasi 5. Sehingga alat peraga memang sangat dibutuhkan dalam menunjang proses belajar mengajar (Wahyuni dan Darmawan, 2023: 64).

Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, sehingga pemahamannya ditekankan di semua jenjang pendidikan. Hal ini dikarenakan matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi dasar bagi berbagai ilmu pengetahuan (Elfiza, dkk., 2025: 30).

Materi yang dipelajari dalam matematika di sekolah dasar salah satunya adalah perkalian. Operasi ini merupakan salah satu dari empat operasi dasar di dalam aritmatika dasar (yang lainnya adalah penjumlahan, pengurangan dan pembagian). Menurut Darmin, Perkalian adalah operasi penjumlahan yang dilakukan secara berulang. Oleh karena itu, memahami konsep perkalian, maka harus menguasai konsep penjumlahan (Sumiyeh, dkk., 2023: 530).

Matematika dipandang sebagai ilmu yang sulit untuk dipahami karena keabstrakannya. Kesulitan matematika tidak hanya terjadi oleh siswa tingkat sekolah dasar bahkan hingga mahasiswa di perguruan tinggi. Hal ini sejalan dengan Utami

yang mengatakan bahwa matematika adalah ilmu yang sukar, rumit, dan memperdayakan sehingga banyak yang menghindari matematika ('Aini dan Marhaeni, 2024: 448).

Guru sebagai fasilitator perlu menerapkan strategi pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna agar siswa dapat membangun pemahaman konseptual melalui pengalaman langsung dan refleksi (Gusmarlia, 2025: 6). Adanya media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga siswa nantinya dapat mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh (Ufaiwiyah, dkk., 2024: 366).

Sebagai pendidik harus menyampaikan pesan berdasarkan ajaran agama, sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab dan kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang Telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.” (Q.S An Nahl: 44).

Beberapa Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan pembelajaran matematika materi perkalian dengan menggunakan media balok ataupun media hitung matematika lainnya secara signifikan dapat meningkatkan meningkatkan hasil belajar perkalian peserta didik, seperti Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fiqri Alwi & Rora Rizki Wandini Tahun 2023, Elvi Mailani & Yulia Hareza tahun 2023, Cahyani dkk., Tahun 2021, Marsya dkk., Tahun 2025, serta Hidayana dkk., Tahun 2024.

Penelitian sebelumnya banyak membahas efektivitas media pembelajaran secara umum atau menggunakan media lain. Namun belum banyak yang fokus pada penggunaan media pembelajaran konkret berupa balok warna-warni sebagai alat bantu dalam pembelajaran perkalian di kelas rendah, khususnya kelas III di MIN 2 Kota Bengkulu. Hal ini membuka ruang untuk menguji apakah media balok warna-warni lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman operasi perkalian dibanding media lain.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan balok warna-warni yang secara visual menarik dan dapat diraba langsung oleh peserta didik, sehingga membantu peserta didik memahami konsep perkalian secara lebih nyata dan menyenangkan. Pendekatan ini berbeda dengan media pembelajaran abstrak atau media lain yang kurang interaktif,

sehingga memberikan kontribusi baru dalam metode pembelajaran matematika di tingkat SD/MI.

Urgensi penelitian ini sangatlah penting karena pemahaman konsep perkalian merupakan dasar penting dalam pembelajaran matematika yang akan mempengaruhi kemampuan matematika peserta didik di jenjang berikutnya. Dengan media pembelajaran yang efektif dan konkret, seperti balok warna-warni, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami, bermakna serta menyenangkan.

Secara singkat, penelitian ini penting karena mengisi kekosongan studi tentang media pembelajaran konkret berupa balok warna-warni menawarkan metode pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan memberikan solusi nyata untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa kelas III di MIN 2 Kota Bengkulu.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul : **“Efektivitas Penggunaan Balok Warna-Warni Terhadap Hasil Belajar Perkalian Peserta Didik Kelas III Di MIN 2 Kota Bengkulu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik dalam pembelajaran matematika.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru selama ini cenderung konvensional (ceramah dan simbol abstrak).
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran konkret yang menarik dan relevan.
4. Hasil belajar matematika Peserta didik rendah masih dibawah KKM.
5. Siswa masih belum menguasai perkalian.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, maka peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini fokus pada peserta didik kelas III di MIN 2 Kota Bengkulu.
2. Penelitian ini fokus pada penggunaan balok warna-warni.
3. Penelitian ini fokus pada hasil belajar perkalian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat efektivitas penggunaan balok warna-warni terhadap hasil belajar perkalian pada peserta didik kelas III di MIN 2 Kota Bengkulu?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar perkalian antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada peserta didik kelas III di MIN 2 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan balok warna-warni terhadap hasil belajar perkalian pada peserta didik kelas III di MIN 2 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar perkalian antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada peserta didik kelas III di MIN 2 Kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Secara Teoritis

- 1) Dapat memberi kontribusi pemikiran terhadap efektivitas penggunaan balok warna-warni terhadap hasil belajar perkalian pada peserta didik di sekolah.
- 2) Dapat menambah wawasan baru agar bisa menambah wawasan.

- 3) Sebagai sumbangan terhadap keilmuan, sebagai wacana baru dalam bidang pendidikan khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran konkret berupa balok warna-warni bagi SD/MI sederajat.

b. Secara Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan dorongan serta motivasi kepada peserta didik untuk menggunakan balok warna-warni dalam mengoperasikan perkalian saat proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

Dapat memberikan kontribusi pemikiran/ide bagi para guru dalam mengatasi permasalahan pemahaman konsep perkalian pada peserta didik melalui alat bantu balok warna-warni.

3) Bagi Sekolah

Dapat menjadi masukan serta dapat dijadikan wacana untuk menambah pengetahuan khususnya penggunaan balok warna-warni terhadap hasil belajar perkalian pada peserta didik.

4) Bagi Peneliti

Sebagai bahan pembelajaran bagi peneliti, serta tambahan pengetahuan untuk mengembangkan pengetahuan peneliti dengan landasan dan kerangka teoritis yang ilmiah.