

BAB I

PENDAHULUAN

Bab 1 ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat dikatakan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dipahami sebagai proses pembentukan pribadi. Kata proses menunjuk pada pendidikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik yang terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Artinya, pendidikan merupakan proses yang berkesinambungan karena berlangsung dalam segala situasi, baik di lingkungan rumah atau sekolah, maupun di lingkungan masyarakat. Hal ini sejalan dengan hakikat dari pendidikan yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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”. Perkembangan pemikiran manusia dalam memberikan batasan tentang makna dan pengertian pendidikan, setiap saat selalu menunjukkan adanya perubahan. Perubahan itu didasarkan atas berbagai temuan dan perubahan di lapangan yang berkaitan dengan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada. Berkembangnya pola pikir para ahli pendidikan, pengelola pendidikan dan pengamat pendidikan yang membuahkan teori-teori baru. Pendidikan secara alternatif berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan serta penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian fungsional (Rahman, dkk. 2022). Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasaran yaitu manusia.

Kurikulum di bidang pendidikan sangat berkaitan dengan pengembangan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik. Salah satu bentuk kompetensi yang dapat dikembangkan ialah kompetensi pengetahuan. Suatu proses pembelajaran dalam sistem pendidikan akan dikatakan berhasil, apabila peserta didiknya mampu mencapai target kompetensi pengetahuan yang telah ditentukan. Standar nasional yang digunakan adalah standar nasional menurut BSKAP Kemendikbud tahun 2022 yang menyatakan bahwa interval nilai 86-100 dinyatakan sudah mencapai ketuntasan.

Proses pembelajaran yang baik bagi siswa harus memberikan aktivitas belajar yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa, proses pembelajaran

yang diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi dapat membuat siswa terbiasa hanya menimbun informasi tanpa memaknai informasi yang diperoleh. Salah satu mata Pelajaran yang memerlukan aktivitas belajar melalui pengaitan materi pembelajaran dengan suatu konsep yang nyata dan relevan dengan kehidupan keseharian peserta didik adalah mata Pelajaran Matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir (Purna, dkk. 2021). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa sekolah dasar yang mempelajari logika, susunan, bentuk, besaran, dan konsep yang saling berkaitan (Putri, dkk. 2023).

Matematika adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan angka dan rumus dalam pengaplikasiannya, serta memiliki tingkat kesukaran yang tinggi apabila siswa tidak memperhatikannya dengan baik. Matematika menjadi sarana bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Pelajaran matematika peserta didik diberi kebebasan mengeksplor potensi dan kemampuan berpikir. Serta dibekali cara berpikir, bernalar dan memakai logikanya dengan aktivitas mental yang berkesinambungan (Nuryanti et al., 2022). Dengan demikian pembelajaran matematika dapat memberikan pengalaman anak dalam berpikir kritis dan bernalar tinggi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I SD Gugus Melinggih pada tanggal 26 Maret 2025, pengelolaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada muatan Matematika lebih terfokus pada penghafalan materi dengan komunikasi satu arah yakni hanya guru yang menyampaikan materi kepada peserta

didik atau dengan kata lain pembelajaran terpusat pada guru (*teacher center*). Pembelajaran dengan hanya berpusat pada guru tersebut menyebabkan suasana kelas yang cenderung tidak interaktif dan membosankan. Hal tersebut berdampak pada kompetensi pengetahuan yang diperoleh oleh siswa pada akhir pembelajaran. Dapat dibuktikan dari pencatatan data kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas I Gugus Melinggih pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1
Rata-rata Nilai Matematika Materi Mengenal Bangun Kelas I SD Gugus Melinggih

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Standar BSKAP	Siswa yang mencapai standar		Siswa yang belum mencapai standar	
				siswa	Rata-rata	siswa	Rata-rata
1	SD N 1 Melinggih	14	86	2	86,5	12	75,8
2	SD N 2 Melinggih	17	86	3	86,6	14	76,1
3	SD N 3 Melinggih	8	86	2	86	6	73,2
4	SD N 4 Melinggih	19	86	3	86,3	16	75,4
5	SD N 5 Melinggih	28	86	2	88	26	77

Faktor penyebab adalah rendahnya nilai ketuntasan siswa disebabkan oleh siswa yang menganggap pembelajaran matematika khususnya pada materi mengenal bangun itu susah dimengerti. Siswa sering bingung menyebutkan nama bangun tersebut beserta ciri-cirinya. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang optimal. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat masih adanya siswa yang kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru, dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru belum inovatif sehingga mengakibatkan kejenuhan dan kurangnya minat siswa

dalam mengikuti proses pembelajaran selain itu siswa mengalami kesulitan dalam pengaplikasian matematika dalam kehidupan nyata.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru disekolah dapat menghambat efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran, berperan penting dalam penyampaian materi, pemahaman konsep, dan peningkatan minat belajar. Materi yang disampaikan guru kurang jelas dan sulit dipahami oleh siswa jika tidak didukung oleh media pembelajaran yang tepat. Siswa merasa kurang tertarik dan termotivasi untuk belajar jika materi disajikan secara monoton dan tanpa media yang menarik. Permasalahan yang ditemukan menjadi kendala bagi guru dalam proses kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dari permasalahan tersebut tentu berdampak pada kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut dibuktikan bahwa hasil belajar siswa kelas I pada mata muatan matematika materi mengenal bentuk terdapat hanya 12 siswa yang memenuhi standar nasional yang ditetapkan oleh BSKAP Kemendikbud.

Kesenjangan antara harapan dan kenyataan terjadi disebabkan oleh kurangnya guru mengoptimalkan komponen pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung, kurang fokusnya siswa pada saat proses pembelajaran yang menyebabkan peserta didik sering keliru pada penyebutan nama dari bangun datar tersebut, bagaimana bentuk nyatanya dan mengelompokan. Peserta didik tersebut kurang dalam menghafal nama dan bentuk dari bangun datar. Kurangnya menggunakan media yang efektif dalam pembelajaran matematika.

Faktor penyebab terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan disebabkan oleh rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar dapat memunculkan

perasaan suka atau tertarik sehingga individu dapat termotivasi untuk mempelajari sesuatu (Mesra 2021). Minat belajar berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Fungsi minat belajar ini sebagai pendorong siswa untuk belajar. Dengan demikian jika rendahnya minat belajar siswa, maka hasil pada kompetensi pengetahuan siswa tersebut akan rendah.

Urgensi penelitian ini yaitu berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diperoleh permasalahan di kelas 1 SD Gugus Melinggih yaitu terkait kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru disekolah dapat menghambat efektivitas proses belajar mengajar, pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*), Pembelajaran tidak sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung, sehingga siswa cepat merasa bosan, rendahnya hasil dari kompetensi pengetahuan matematika siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu solusi yang ditawarkan untuk menarik perhatian, minat, dan fokus siswa yaitu dengan memilih media yang menarik. Media *Flashcard* merupakan media yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar khususnya pada muatan matematika. *Flashcard* merupakan media dengan bentuk seperti kartu yang berisikan gambar atau foto, dan pada bagian belakang berisikan penjelasan atau keterangan terkait gambar yang ada pada *Flashcard* (Shafa, dkk. 2022). Media *Flashcard* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartu-kartu kecil yang besarnya disesuaikan dengan kebutuhan siswa. (Sari, dkk. 2023). Media pembelajaran ini memberikan pengenalan awal pada siswa terkait gambar dari suatu bentuk bangun sehingga siswa dapat memahami terkait bentuk secara

langsung. Media *Flashcard* dipilih karena dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dapat membantu siswa dalam memahami, mengingat serta mengkaji bahan materi pembelajaran yang diberikan guru didalam kelas. Dalam penggunaan media *Flashcard* terdapat beberapa kelebihan, yaitu: (1) mudah dibawa kemana-kemana, (2) praktis, (3) gampang diingat dan, (4) menyenangkan. Dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis *Flashcard* dalam sistem pembelajaran di dalam kelas, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas serta siswa mampu memperoleh pemahaman yang mendalam dan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Selain penggunaan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila didukung dengan pendekatan pembelajaran yang selaras dengan pembelajaran. *Etnomatematika* dipilih menjadi salah satu pendekatan yang mendukung. *Etnomatematika* adalah sebuah kajian yang berupa kajian dari wujud kebudayaan (ide, aktivitas, atau benda) (Andriono, dkk. 2021). dapat disimpulkan bahwa *Etnomatematika* merupakan bentuk matematika yang didasari dan dipengaruhi oleh budaya. *Etnomatematika* terdiri tiga kata yaitu awalan “etno” yang artinya sesuatu yang sangat luas yang mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk bahasa, jargon, kode perilaku, mitos, dan simbol. Bali memiliki aneka macam hasil karya dari budaya yang ada. Jejaitan Bali yang memiliki aneka macam bentuk bisa dikaitkan dengan pembelajaran salah satunya pembelajaran mengenal bentuk. Unsur-unsur matematika yang dapat dipelajari pada kerajinan jejaitan bali dapat membantu siswa dalam mengenal bentuk dari jejaitan yang dilihatnya sehari-hari. Dalam seni mejejaitan ini kaya akan unsur matematika yang dapat dijadikan sumber pembelajaran matematika. Jejaitan Bali yang tak terhingga jumlahnya

begitu dekat dengan lingkungan siswa sehingga dapat memberikan pengaruh dalam pemahaman siswa terkait pembelajaran matematika. Melalui penerapan *Etnomatematika* pendidikan matematika diharapkan nantinya peserta didik dapat lebih memahami matematika, dan lebih memahami budaya mereka, dan nantinya para pendidik lebih mudah untuk menanamkan nilai budaya itu sendiri dalam diri peserta didik, sehingga nilai budaya yang merupakan bagian karakter bangsa tertanam sejak dini dalam diri peserta didik.

Adapun penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media *Flashcard* seperti penelitian yang dilakukan oleh Achmad Athoillah, dkk pada tahun (2025). Hasil penelitian beliau menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media *Flashcard* dan kelompok siswa yang dibelajarkan tidak dengan menggunakan media *Flashcard*. Sehingga dapat diketahui bahwa media *Flashcard* berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Mega Krisdiana, dan Ujang Jamaludin pada tahun 2023. Hasil penelitian beliau menunjukkan bahwa adanya adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VI menggunakan media flash card dengan yang tidak. Sehingga dapat diketahui bahwa media *Flashcard* berpengaruh Terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *Flashcard* dan kelas yang tidak menggunakan media *Flashcard*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flascard jika dilakukan

dengan tepat sangat efektif untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kebaharuan dari penelitian ini adalah penerapan media *flashcard* yang dipadukan dengan pendekatan *etnomatematika* yaitu pada *flashcard* tidak hanya akan berisikan gambar, melainkan akan tercantum karakteristik dari bangun datar dan bangun ruang. Pada salah satu sisi akan berisikan gambar dari jejak Bali, dan pada sisi sebaliknya akan berisi gambar bangun datar dan bangun ruang yang sebenarnya beserta karakteristik bentuk tersebut. Untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa. Inovasi ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, pemahaman siswa lebih meningkat, hasil belajar yang meningkat, serta upaya melestarikan budaya di lingkungan sekitar siswa

Berdasarkan latar belakang masalah dan beberapa penelitian yang mendukung, maka peneliti hendak melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Media *Flashcard* Berbasis *Etnomatematika* Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas I SD Gugus Melinggih”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Kompetensi pengetahuan peserta didik tidak mencapai ketuntasan sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh Badan Standar, Kurikulum, Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Teknologi Republik Indonesia (BSKAP) dengan acuan minimal 86. Pada SD Gugus

Melinggih terdapat 74 siswa dari 86 siswa yang memiliki nilai dibawah standar nasional.

- (2) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan minat belajar siswa
- (3) Pembelajaran tidak sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung, sehingga siswa cepat merasa bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, menunjukan bahwa permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu Kompetensi pengetahuan peserta didik tidak mencapai ketuntasan sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh Badan Standar, Kurikulum, Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Teknologi Republik Indonesia (BSKAP) dengan acuan minimal 86. Pada SD Gugus Melinggih terdapat 74 siswa dari 86 siswa yang memiliki nilai dibawah standar nasional. dan kurangnya variasi pada penggunaan media pembelajaran

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh penerapan media *Flashcard* berbasis *Etnomatematika* terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas I Gugus Melinggih semester 1 tahun pelajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

- (1) Bagaimana kompetensi pengetahuan matematika siswa sebelum dibelajarkan penerapan Media *Flashcard* Berbasis *Etnomatematika* siswa siswa kelas 1 SD Gugus Melinggih?

- (2) Bagaimana kompetensi pengetahuan matematika siswa setelah dibelajarkan penerapan Media *Flashcard* Berbasis *Etnomatematika* siswa kelas 1 SD Gugus Melinggih?
- (3) Apakah terdapat pengaruh penerapan Media *Flashcard* Berbasis *Etnomatematika* Materi Mengenal Bentuk terhadap kompetensi pengetahuan Matematika kelas 1 SD Gugus Melinggih?

1.5 Tujuan Penelitian

- (1) Untuk Mengetahui kompetensi pengetahuan matematika siswa sebelum dibelajarkan penerapan Media *Flashcard* Berbasis *Etnomatematika* siswa siswa kelas 1 SD Gugus Melinggih
- (2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan matematika siswa sebelum dibelajarkan penerapan Media *Flashcard* Berbasis *Etnomatematika* siswa siswa kelas 1 SD Gugus Melinggih?
- (3) Untuk mengetahui pengaruh penerapan Media *Flashcard* Berbasis *Etnomatematika* terhadap kompetensi pengetahuan Matematika kelas 1 SD Gugus Melinggih

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu tentang pembelajaran (pedagogi).

(1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini ditulis diharapkan agar dapat memberikan kesempatan kepada siswa agar bisa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan pengalaman belajar yang lebih bermakna khususnya pada muatan Matematika

(2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru dalam memilih dan menggunakan baik media maupun pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu dapat digunakan sebagai pedoman guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

(3) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mendorong peneliti lain untuk mengambil faktor variabel lainnya sebagai suatu kajian yang relevan.

