

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini dinilai masih belum berjalan secara optimal. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum dapat mengakses layanan pendidikan secara memadai, terutama akibat tingginya biaya di beberapa sekolah unggulan serta keterbatasan sarana dan prasarana pendidikan di wilayah terpencil. Oleh karena itu, peran pemerintah sangat penting dalam menyediakan fasilitas yang mendukung proses pendidikan, seperti akses internet gratis dan pembangunan infrastruktur penunjang lainnya. Apabila alokasi dana pendidikan tepat sasaran, mudah diakses, dan memberikan manfaat nyata bagi masyarakat, maka efisiensi pendidikan dapat dikatakan tinggi. Namun, permasalahan efisiensi dalam pendidikan kerap kali muncul akibat perubahan kurikulum yang terjadi setiap kali terjadi pergantian kebijakan pemerintahan.

Proses pelatihan dan pembekalan dalam menyambut kurikulum baru sering kali menyita waktu, tenaga, dan pikiran, sehingga terjadi kesenjangan antara waktu perencanaan dan pelaksanaan kurikulum. Kondisi ini berdampak pada kurang maksimalnya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran di lapangan. Efisiensi pendidikan seharusnya memungkinkan siswa untuk belajar secara optimal dengan cara yang mudah, menyenangkan, dan bermakna guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses belajar agar dapat memberikan dampak nyata bagi peserta didik (Agustang dkk, 2021). Namun kenyataannya, efisiensi pendidikan di

tingkat sekolah masih tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya pemahaman baik dari pendidik maupun peserta didik terkait tujuan akhir dari proses pembelajaran (berdasarkan wawancara dengan pakar).

Penerapan metode pembelajaran yang tepat menjadi solusi yang efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Sayangnya, pendidikan formal selama ini masih kerap dipandang sebagai sekadar formalitas dalam membentuk sumber daya manusia. Banyak guru tampak menjalankan proses pembelajaran hanya sebagai kewajiban administratif semata, tanpa memperhatikan kualitas atau hasil yang dicapai siswa. Orientasi pada rutinitas administrasi sering kali mengesampingkan esensi pendidikan itu sendiri. Akibatnya, efektivitas pendidikan di Indonesia menjadi sangat rendah. Padahal setiap individu memiliki potensi masing-masing, dan seharusnya pendidikan diarahkan untuk mengembangkan potensi tersebut sesuai dengan minat dan kemampuan siswa, bukan semata-mata demi pengakuan sosial.

Sejalan dengan itu, penilaian pembelajaran yang efektif tidak hanya bertujuan untuk mengetahui hasil akhir pembelajaran, tetapi juga menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dilakukan yaitu melalui penggunaan rentang nilai tingkat pencapaian siswa berdasarkan interval nilai berikut ini.

Tabel 1.1
Interval Nilai Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen

Interval Nilai (Persentase)	Keterangan
0 – 40	Belum mencapai, remedial di seluruh bagian
41 – 65	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang di perlukan
66 – 85	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial
86 – 100	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengawasan atau antangan lebih

(Sumber: Kemendikbudristek, 2022)

Menurut Rafi Hibatuloh (2024), kemajuan zaman yang ditandai dengan perkembangan pesat di era digital saat ini didorong oleh kemajuan teknologi yang terus meningkat. Era digital ditandai dengan pemanfaatan teknologi digital yang sangat cepat dan telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satu dampak positif dari era ini adalah kemudahan dalam mengakses informasi secara cepat tanpa terikat oleh batas ruang dan waktu. Kemajuan teknologi yang berlangsung terus-menerus menjadikan era digital sebagai suatu keniscayaan yang tidak dapat dihindari. Teknologi memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena hampir semua aspek kehidupan kini bergantung padanya.

Sebagaimana disampaikan oleh Sudarmono dkk. (2021), pendidikan merupakan kunci utama dalam kemajuan bangsa. Oleh karena itu, salah satu langkah strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik secara lebih efektif.

Tabel 1.2
 Nilai Ulangan Tengah Semester Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus
 Kecamatan Kuta Selatan

No	Nama Sekolah	Konversi Nilai	Jumlah Siswa	Siswa Yang Mencapai Nilai BSKAP		Siswa Yang Belum Mencapai Nilai BSKAP	
				Siswa	%	Siswa	%
1	SDN 5 Jimbaran	86 - 100	26	20	76,92 %	6	23,08%
2	SDN 9 Jimbaran	86 - 100	28	15	53,57 %	13	46,43%
3	SDN 12 Jimbaran	86 – 100	28	16	57,14%	12	42,86%
4	SDN 11 Jimbaran	86 – 100	27	17	62,96%	10	37,04%
5	SDN 8 Jimbaran	86 – 100	27	21	77,78%	6	22,22%
6	SDN 1 Jimbaran	86 – 100	26	18	69,23%	8	30,77%
	Jumlah	-	162	107	66,05%	55	33,95%
	Rata - Rata	-	-	-	66, 60%		33,40%

(Sumber: Wali Kelas SD Gugus Kecamatan Kuta Selatan)

Berdasarkan data yang tersedia, rata – rata siswa yang berhasil mencapai kriteria ketercapaian. Tujuan pembelajaran (KKTP) hanya sebesar 66, 60%, sedangkan 33,40% siswa lainnya belum mencapai standar minimal.

Dan juga hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Gugus III Kecamatan Kuta Selatan, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya matematika, masih tergolong rendah. Salah satu guru yang diwawancarai menyampaikan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang paling tidak disukai oleh siswa dan sering kali memperoleh nilai terendah. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi saat pembelajaran berlangsung.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep adalah menggunakan media pembelajaran dalam mengajarkan konsep matematika kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah atau lebih komponen – komponen lainnya. Salah satu media interaktif yang bisa digunakan yaitu Geogebra.

Geogebra merupakan perangkat lunak pendidikan berbasis digital ini yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran matematika secara visual, dinamis, dan interaktif. Aplikasi ini pertama kali dikembangkan oleh *Markus Hohenwarter* pada tahun 2001 di *Universitas Salzburg*, Austria. Geogebra mengintegrasikan berbagai bidang matematika seperti aljabar, geometri, grafik ke dalam satu platform pembelajaran yang mudah digunakan. Saat ini geogebra tersedia dalam berbagai versi, termasuk aplikasi berbasis web dan perangkat seluler, sehingga dapat diakses oleh siapa pun secara gratis bagi siapa pun yang ingin menggunakan aplikasi tersebut. (Etty Ristiana Anggraeni, dkk 2021).

Para guru juga mengungkapkan bahwa mereka sering mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep pecahan secara kontekstual kepada siswa. Berdasarkan hal tersebut, saya tertarik untuk meneliti apakah pendekatan yang lebih bermakna dan relevan, seperti *intercultural learning* berbasis geogebra, dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Intercultural learning* merupakan proses pendidikan yang membantu siswa untuk memahami, menghargai, dan hidup berdampingan dengan berbagai perbedaan budaya di sekitar mereka. Di era globalisasi seperti sekarang, kemampuan untuk berinteraksi dengan orang dari latar belakang budaya yang berbeda menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa. (Rahmawati, dkk 2024).

Annisa Aulia Saharani (2020) menyatakan bahwa *Intercultural learning* bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan interkultural seperti empati, kesadaran budaya, dan kemampuan menafsirkan informasi dari berbagai latar belakang sosial – budaya. Dalam konteks pembelajaran matematika, pendekatan ini diwujudkan dengan mengaitkan konsep – konsep matematika dengan budaya lokal dan kehidupan sehari – hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Pemilihan pendekatan *intercultural learning* didasarkan pada urgensi/permasalahan untuk menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dan pengalaman siswa. Pembelajaran pecahan yang dihubungkan dengan konteks budaya seperti pembagian makanan tradisional, motif kain atau kegiatan adat yang membantu siswa memahami konsep secara konkret dan aplikatif. Selain itu, pendekatan ini mendorong partisipasi aktif siswa dan memperkuat identitas budaya mereka dalam proses belajar. Ketika dikombinasikan dengan media digital seperti geogebra, pendekatan *intercultural learning* tidak hanya memperkuat visualisasi konsep matematika tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif kontekstual dan interaktif. (Risa Purnmasari & Supardi 2025).

Berdasarkan permasalahan – permasalahan tersebut, alasan peneliti memilih judul “Pengaruh *Intercultural Learning* Berbasis Geogebra Terhadap Pemahaman Materi Pecahan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” karena berdasarkan data awal menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas IV terhadap pecahan masih rendah, dengan 33, 40 % belum mencapai ketuntasan. Selain itu guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pecahan secara kontekstual. Penggunaan pendekatan ini dapat mengaitkan materi pecahan dengan budaya lokal sehingga

lebih bermakna. Sedangkan geogebra sendiri dapat membantu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret. Kombinasi keduanya diharapkan mampu meningkatkan pemahaman sekaligus menumbuhkan apresiasi budaya.

Pemilihan variabel *intercultural learning* berbasis Geogebra didasarkan pada kesesuaian antara karakteristik permasalahan yang ditemukan di lapangan dengan karakteristik pendekatan yang digunakan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan karena materi bersifat abstrak, pembelajaran masih didominasi metode konvensional, serta guru belum memanfaatkan media digital dan konteks budaya secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya suatu pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata siswa sekaligus memanfaatkan perkembangan teknologi digital.

Intercultural learning dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari konsep matematika melalui konteks budaya yang dekat dengan kehidupan sehari – hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sementara itu, Geogebra dipilih karena mampu memvisualisasikan konsep – konsep pecahan yang abstrak menjadi representasi yang konkret, dinamis, dan interaktif. Dengan mengintegrasikan *intercultural learning* dan geogebra, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep pecahan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan apresiasi terhadap budaya lokal, serta memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, variabel *intercultural learning* berbasis geogebra dipilih sebagai variabel bebas dalam penelitian ini karena secara teoritis

maupun empiris memiliki potensi yang kuat untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan siswa sekolah dasar.

Matematika sendiri merupakan suatu mata pelajaran wajib yang diberikan di setiap Negara dikarenakan sebagai bagian dari kemampuan dasar seseorang yaitu berhitung, dan matematika membekali siswa untuk mempunyai kemampuan matematika yang pada akhirnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Sukardjo & Salam, 2020)

Penelitian yang dilakukan oleh Amir dan Andong (2022) serta Amir dkk. (2021) menunjukkan bahwa siswa mengalami hambatan dalam memahami sub-konsep pecahan, khususnya dalam mengenali bagian-bagian yang setara dalam suatu kelompok dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Fitri Ramadani (2023) yang menyebutkan bahwa siswa kesulitan memahami pecahan dengan penyebut yang berbeda dan sering mengalami kesalahan dalam menuliskan nilai pecahan secara akurat.

Setyaningrum dkk. (2023) dan Testiani dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa keterbatasan pemahaman terhadap konsep pecahan berkontribusi terhadap rendahnya penguasaan materi oleh siswa. Kesulitan yang dihadapi antara lain ketidakmampuan memberikan contoh pecahan dalam kehidupan nyata serta kegagalan menghubungkan konsep tersebut dengan aktivitas sehari-hari.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat didefinisikan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih bersifat satu arah. Siswa cenderung mengandalkan guru sebagai satu – satunya sumber informasi dalam proses pembelajaran.
2. Siswa mengungkapkan mata pelajaran matematika sulit untuk dipahami sehingga siswa tidak bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran
3. Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran belum dioptimalkan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika, terutama konsep pecahan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan bisa berjalan dengan lancar, sistematis, dan permasalahan tidak meluas, maka perlu dilakukannya pembatasan masalah. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah antara lain: (1) pada saat proses pembelajaran siswa masih terlihat pasif, serta bosan dan tidak fokus ketika di dalam kelas (2) siswa cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis yang masih rendah, dan (3) Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif solusi peningkatan pemahaman konsep pecahan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pemahaman matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan *intercultural learning* berbasis geogebra pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus III Kecamatan Kuta Selatan Tahun Ajaran 2025/2026?

2. Bagaimanakah pemahaman matematika siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan *intercultural learning* berbasis geogebra pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus III Kecamatan Kuta Selatan Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan *Intercultural learning* berbasis geogebra terhadap pemahaman materi pecahan siswa kelas IV Gugus III Kecamatan Kuta Selatan Tahun Ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pemahaman matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan *intercultural learning* berbasis geogebra pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus III Kecamatan Kuta Selatan Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Untuk mengetahui pemahaman matematika siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan *intercultural learning* berbasis geogebra pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus III Kecamatan Kuta Selatan Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan *Intercultural learning* berbasis geogebra terhadap pemahaman materi pecahan siswa kelas IV Gugus III Kecamatan Kuta Selatan Tahun Ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai kalangan, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menambah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas sehingga prestasi belajar siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran dapat meningkat.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan acuan bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan efektif guna meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah dalam menyusun program pembelajaran untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

4. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi atau referensi untuk melaksanakan kajian studi yang berhubungan dengan pengaruh *intercultural learning* berbasis geogebra terhadap pemahaman materi pecahan siswa kelas IV.

