

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, dan dapat meningkatkan kemampuan dalam membangun pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Amir & Risnawati, 2015).

Menurut Ali (2018) pembelajaran matematika merupakan proses membangun pemahaman peserta didik mengenai fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan sesuai kemampuan mereka. Dalam proses ini, guru menyampaikan materi, sementara peserta didik memaknai dan menyusun sendiri pemahaman tentang fakta, konsep, prinsip, keterampilan, serta memecahkan masalah (Lusianisita & Rahaju, 2020).

Proses pembelajaran matematika, media pembelajaran berperan penting untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, membuat materi pembelajaran lebih konkret, dan membantu untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Azikiwe (2007) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan oleh guru untuk mengikutsertakan seluruh anggota tubuh siswa. Media pembelajaran adalah perangkat pembelajaran yang membawa sebuah informasi untuk memenuhi tujuan pembelajaran dalam belajar-mengajar (Hasan dkk, 2021).

Musfiqon (2012: 28) menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa untuk memahami suatu materi pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan menunjukkan bahwa media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi pada proses pembelajaran (Hasan dkk, 2021).

Permasalahan ini juga dijumpai dalam pembelajaran matematika di SDN Kraton 1 pada siswa kelas II A dan II B. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas II A dan II B di SDN Kraton 1, diperoleh informasi bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan benda-benda yang ada di kelas sebagai media pembelajaran. Pada pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan masih terdapat siswa yang belum bisa cara menjumlahkan dan mengurangi bilangan.

Disamping itu, guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa, karena kurangnya media pembelajaran yang memadai di sekolah, sehingga suasana pembelajaran menjadi membosankan. Guru biasanya menggunakan media pembelajaran didalam kelas seperti kursi, meja, penghapus, pensil, dan buku. Sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan berbagai barang yang ada di lingkungan sekitar, serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat membuat siswa memahami materi pelajaran secara lebih mendalam dan mengingatnya lagi dengan mudah. Melalui media pembelajaran ini, dapat membantu siswa berperan aktif dan bekerjasama dalam membangun pengetahuannya.

Dapat dilihat dari perolehan nilai siswa di semester sebelumnya kelas 2A memiliki nilai terendah 59 dan nilai tertinggi 79. Sedangkan pada kelas 2B nilai terendah 48 dan nilai tertinggi 78. Persentase yang diperoleh pada kelas 2A 47% dan pada kelas 2B diperoleh hasil 61% yang masih di bawah KKTP. Berdasarkan nilai matematika yang diperoleh pada semester sebelumnya nilai siswa 2A memiliki nilai lebih tinggi dari kelas 2B.

Loose parts adalah benda yang dapat dipindah, dibawa, disatukan, dirakit ulang dan digabungkan kembali dengan menggunakan berbagai cara. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan media *loose parts* menjadi media bermain dengan memberikan anak kesempatan bereksplorasi secara menyeluruh kepada anak karena media *loose parts* dapat digunakan sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Daly & Belgolovsky dalam (Mastuinda dkk, 2020).

Menurut Muryaningsih (2021) *Loose parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, disatukan kembali, digabungkan, dirancang ulang dengan menggunakan berbagai cara. Media dengan menggunakan bahan *loose parts* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (*Science*), pengembangan Bahasa (*Literacy*), seni (*Art*), logika berpikir matematika (*Math*), teknik (*Engineering*), teknologi (*Technology*).

Arti dari numerasi yang dikutip dari Pusat Asesmen dan Pembelajaran (Kemendikbud, 2020) adalah kemampuan berpikir dengan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dalam kehidupan manusia dengan berbagai jenis konteks.

Menurut (Maulidina & Hartatik, 2019) kemampuan numerasi mencakup pemahaman dan penggunaan bilangan, serta keterampilan dalam melakukan operasi hitung untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Dari hasil wawancara dengan wali kelas II A dan II B peserta didik lebih senang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Peserta didik lebih aktif dan dapat dengan mudah memahami materi yang dijelaskan.

Dalam penelitian ini lebih memilih menggunakan media *loose parts* cangkang pada pembelajaran matematika dikarenakan guru belum pernah menggunakan media *loose parts* cangkang. Pemilihan media *loose parts* cangkang karena di Madura terdapat banyak pantai yang kaya akan cangkang kerang. Cangkang kerang menjadi salah satu *loose parts* yang menarik dan menawarkan berbagai macam kegiatan dan kemungkinan bermain bagi siswa. Dengan cangkang kerang sebagai media *loose parts*, siswa dapat menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka untuk menciptakan berbagai jenis permainan dan aktivitas. Dengan menggunakan cangkang kerang juga siswa dapat mengetahui bentuk kerang yang sangat beragam.

Dengan memanfaatkan keberlimpahan cangkang kerang di pantai Madura sebagai *loose parts*, siswa dapat menikmati pengalaman bermain yang beragam dan menarik. Mereka dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta keterampilan motorik dan sensorik mereka dengan menggunakan cangkang kerang yang memiliki berbagai bentuk yang berbeda. Oleh sebab itu siswa dapat menambah kreativitas dan keterampilan mereka dalam bermain permainan *loose part* tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nabila Pramesthi, dkk (2023) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak usia Dini”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan bermain *loose parts* dapat menumbuhkan kemampuan berhitung anak, hal ini terjadi karena adanya motivasi dari orang tua siswa dan rangsangan yang sering diberikan kepada siswa, serta adanya support yang diberikan dari orang tua dan peneliti untuk memberikan penguatan serta menambah kepercayaan diri pada siswa (Pramesthi & Prasetyawati, 2023).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Tarisya Ayunda, dkk (2023) yang berjudul “Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Literasi Numerasi Anak di Taman Kanak-Kanak”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat kenaikan pada kelas tersebut dimana hasil penelitiannya menunjukkan nilai pada kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan. Kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dari kelas kontrol (Putri & Eliza, 2023).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Husdah, dkk (2024) yang berjudul “Penerapan Numerasi dengan Media *Loose Parts* pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di PAUD Bina Insan Kecamatan Tanara Kabupaten Serang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan numerasi dengan menggunakan media *loose parts* dapat memengaruhi keminatan siswa dalam mempelajari numerik. Etertarikan siswa dalam bermain numerasi dengan menggunakan media *loose parts* mengalami peningkatan dari yang sebelumnya kegiatan numerasi tidak diminati oleh siswa. (Husdah dkk, 2024)

Dengan demikian, media pembelajaran *loose parts* cangkang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti berminat untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh pembelajaran matematika menggunakan media *loose parts* cangkang terhadap kemampuan numerasi siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan kelas II”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran matematika menggunakan media *loose parts* cangkang terhadap kemampuan numerasi siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan kelas II?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran matematika menggunakan media *loose parts* cangkang terhadap kemampuan numerasi siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh setelah melakukan penelitian ini

1.4.1. Manfaat Teoritis

Setelah dilakukannya penelitian, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat kepada pembaca dan bagi peneliti sendiri, yaitu diharapkan dapat dijadikan motivasi untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa dengan menggunakan media *loose parts* cangkang pada materi penjumlahan dan pengurangan.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dengan lebih baik sehingga dapat menyelesaikan soal numerasi pada materi penjumlahan dan pengurangan sehingga dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

2. Bagi Guru

Peneliti mengharapkan agar guru lebih sering menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dalam menjelaskan materi agar siswa memiliki ketertarikan pada materi yang akan dipelajari dan siswa dapat lebih mudah memahami materi.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti dapat termotivasi sehingga dapat melakukan penelitian yang lain sehingga dapat bermanfaat bagi orang lain.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan prestasi siswa di sekolah sehingga siswa akan merasa lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1.5.1. Penelitian dilaksanakan di SDN Kraton 1 pada kelas II A sebagai kelas kontrol.

1.5.2. Penelitian dilaksanakan di SDN Kraton 1 pada kelas II B sebagai kelas eksperimen.

1.5.3. Penelitian ini hanya dilakukan pada materi bilangan cacah 0-100.

1.5.4. Penelitian ini hanya dilakukan dengan menggunakan media *loose parts* cangkang untuk mengetahui kemampuan numerasi siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan.

1.6 Definisi Istilah

Dalam pemaparan pada penelitian yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Matematika Menggunakan Media *Loose Parts* Cangkang terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Dalam Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II"

1.6.1. *Loose Parts*

Menurut Sally Haughey dalam (Komara & Rohmalina, 2023) *loose parts* dapat dicirikan barang lepasan yang dapat dibuka, dipisah, dirakit, diangkut, digabungkan, disusun, dipindahkan, diisolasi dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan barang lain yang berbentuk buatan ataupun benda alam seperti cangkang kerang.

1.6.2. Kemampuan Numerasi

Menurut Pangesti dalam (Prihapsari & Hadi, 2023) numerasi adalah suatu kemampuan yang mempelajari perosalan memecahkan permasalahan kehidupan dengan menggunakan angka, simbol dan data dalam matematika.

1.6.3. Penjumlahan dan Pengurangan

Menurut Muhaimin dalam (Nurhalisa, 2023) operasi bilangan cacah adalah bilangan yang dimulai dari angka “0” hingga tak terhingga. Menurut Irianto dalam (Intansari & Yayuk, 2023) materi penjumlahan dan pepngurangan merupakan pelajaran mendasar yang seharusnya diajarkan sejak dini untuk mengantrkan pemikiran yang logis, cermat dan efisien.