

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Setiap peserta didik memiliki kemampuan pemahaman yang berbeda-beda. Pemahaman merupakan kemampuan menjelaskan, menghitung, dan membandingkan yang dimiliki oleh setiap individu dan mampu menerapkan suatu pengetahuan yang telah dipelajarinya dengan menggunakan kata-kata sendiri. Menurut Widiasworo dalam (Izzaty et al., 1967) menyebutkan bahwa “Pemahaman merupakan kemampuan untuk menghubungkan atau mengasosiasikan informasi-informasi yang dipelajari menjadi “satu gambar” yang utuh di otak kita”.

Pemahaman peserta didik sendiri merupakan sebuah proses, perbuatan, dan cara memahami sesuatu dalam pembelajaran. Belajar adalah salah satu upaya peserta didik untuk memperoleh pemahaman, pada hakikatnya belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencari dan menemukan sebuah makna atau pengertian, juga untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan ataupun keterampilan serta mendapatkan perubahan sikap dan nilai positif sebagai sesuatu yang telah diperoleh selama proses pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang sulit dipahami oleh kebanyakan peserta didik yaitu Matematika, menurut James dan James tahun 1976 dalam (Rahmah, 2018) ”Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu

dengan lainnya”. Dalam pembelajaran Matematika dikelas tinggi salah satunya terdapat pembelajaran materi pengolahan data, pada rumusan Kompetensi Dasar (KD) Matematika SD/MI kelas VI, 3.1 Menjelaskan dan membandingkan modus, median, dan *mean* dari data tunggal yang paling tepat mewakili data. 4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan modus, median, dan *mean* dari data tunggal dalam penyelesaian masalah.

Matematika tidak luput dari penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam proses pembelajarannya, penggunaan media saat kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik, dan sebagai salah satu alat penunjang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat Nana Sudjana dalam buku Media Pembelajaran Matematika (Netriwati & Lena, 2017) ”Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika salah satunya adalah media *Magic Box* atau disebut juga dengan kotak ajaib. Kotak dapat berfungsi untuk meletakkan barang-barang, dalam arti kotak ini mempunyai banyak materi sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran, sedangkan ajaib karena memiliki

solusi untuk memecahkan masalah. Menurut Simamora (2019) dalam Fitrianti dkk (2010 : 325) menyebutkan:

Media pembelajaran *Magic Box* merupakan suatu media pembelajaran berbentuk kotak atau kubus yang didalamnya terdapat sebuah materi yang hanya terlihat ketika kotak tersebut dibuka, siswa tidak akan mengetahui isi dari kotak tersebut ketika kotak tersebut ditutup”.

Hasil penelitian yang mendukung keberhasilan media *Magic Box* yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Indah Meilanda, dkk : 2022) yang berjudul “Pengembangan Media *Magic Box* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 13 Lubuklinggau”, dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil kevalidan media *Magic Box* pada pembelajaran Matematika kelas III berjumlah sebesar 4,27 yaitu dari validasi Ahli Bahasa sebesar 4,25 dengan kategori sangat valid, hasil validasi Ahli Materi sebesar 4,37 dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi media sebesar 4,17 dengan kategori valid. Sehingga dapat diartikan bahwa media *Magic Box* sudah memenuhi persyaratan uji kevalidan pada kategori sangat valid, sedangkan hasil kepraktisan media *Magic Box* yang dikembangkan diperoleh dari hasil kepraktisan pendidik sebesar 87,5 dengan kategori sangat praktis, dan berdasarkan hasil uji coba didapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 95,3 sehingga media *Magic Box* dari hasil pengembangan sudah memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis. Dari pemaparan tersebut dapat dilihat bahwa penelitian sebelumnya menggunakan media *Magic Box* dan mendapatkan

hasil yang positif, media ini dapat diterapkan di semua mata pelajaran yang dibelajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru terdapat beberapa kendala yang dialami peserta didik selama pembelajaran Matematika termasuk pada materi Pengolahan Data. Kurangnya penggunaan dan pengembangan media pada pembelajaran Matematika menjadikan peserta didik belum sepenuhnya dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, meskipun dalam penyampaian materi oleh guru sudah semaksimal mungkin tetapi daya serap peserta didik yang berbeda-beda menjadi kendala yang membuat hasil pemahaman dari proses pembelajaran tersebut masih belum maksimal.

Oleh karena itu, dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan akan menarik minat belajar peserta didik sehingga akan meningkatkan pemahaman peserta didik tersebut. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Matematika akan dikembangkan sebuah media pembelajaran untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui sebuah penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Statistics Magic Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI SD Pada Materi Pengolahan Data”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Belum adanya pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran Matematika materi pengolahan data agar pembelajaran lebih menarik dan inovatif.
2. Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran peserta didik memerlukan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi interaktif dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tersebut.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi batasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *Statistics Magic Box* ini difokuskan pada mata pelajaran Matematika materi Pengolahan Data.
2. Penelitian dibatasi dan hanya akan dilakukan pada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar saja.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang sudah di tentukan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Statistics Magic Box* di Sekolah Dasar.
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Statistics Magic Box* di Sekolah Dasar terhadap pemahaman peserta didik.

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Statistics Magic Box* di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Statistics Magic Box* di Sekolah Dasar terhadap pemahaman peserta didik.

### F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dengan diadakannya penelitian ini, maka manfaat yang di dapatkan yaitu dengan bertambahnya ilmu, wawasan, dan pengalaman bagi peneliti. Terlebih lagi mengenai efektivitas pengaruh media pembelajaran *Statistics Magic Box* di Sekolah Dasar terhadap pemahaman peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Setelah dilakukan penelitian dan di adakannya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran berupa media *Statistics Magic Box* yang memudahkan dan menyenangkan proses pembelajaran, peserta didik akan lebih berminat dan lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Pengolahan Data.

### 3. Bagi Guru

Setelah mengetahui permasalahan dan hasil dari penelitian ini Guru dapat menginovasi kegiatan pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran untuk menarik minat belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

### 4. Bagi Institusi/Lembaga

Melalui penelitian ini institusi/lembaga dapat mengetahui apa yang memicu minat peserta didik untuk lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Diharapkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Statistics Magic Box* ini dapat diterapkan agar pembelajaran semakin berkembang serta menginovasi.

