

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam undang undang Nomor 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman & dkk, 2022).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka menjelaskan, bahwa kata Pendidikan berasal dari kata dasar didik, yang artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan arti dari Pendidikan adalah Proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, dan perbuatan mendidik (Rahman & dkk, 2022).

Al-Ghazali dalam karyanya Ihya' Ulum al din dan Bidayah Al-Hidayah memosisikan ilmu itu pada posisi yang pertama disebutkan bahwa sebaiknya dalam melakukan sesuatu itu didasari oleh ilmu, ini menandakan bahwa ilmu itu sesuatu yang penting dan harus ditempuh terlebih dahulu. Karena menurutnya datangnya petunjuk itu melalui ilmu terlebih dahulu. Arah pendidikan Al-Ghazali menuju manusia sempurna yang dapat mencapai tujuan hidupnya, yakni kebahagiaan dunia akhirat (Suban, 2020).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha seseorang untuk mengubah dirinya agar dapat bermanfaat bagi dirinya, dan lingkungannya sehingga mencapai tujuan hidupnya, yakni kebahagiaan dunia dan akhirat. Sebagaimana selaras dengan hadist Abu Hurairah RA, Rasulullah SAW bersabda :

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barang siapa menelusuri jalan untuk mencari ilmu padanya, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim).

Dalam Pendidikan, pemahaman dimaksudkan sebagai kemampuan siswa untuk dapat mengerti apa yang telah diajarkan oleh guru. Selaras dengan (Sudirman, 2016) pemahaman atau *Comperhension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar harus mengerti secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga penting bagi siswa yang belajar untuk memahami maksudnya dan menangkap makna adalah tujuan akhir dari setiap belajar.

Namun temuan penelitian yang dilakukan (Sidik, 2014) mengenai analisis proses berpikir dalam pemahaman matematis siswa SD di salah satu sekolah menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi siswa untuk memperoleh pemahaman matematis. Pada umumnya subjek kesulitan dalam tahap pemahaman soal. Hal ini ditunjukkan oleh kesalahan dalam menerjemahkan soal ke dalam model matematika dan subjek kesulitan dalam tahap melakukan perhitungan.

Perkembangan kemampuan matematis yang dimiliki oleh siswa berkaitan erat dengan pengalaman belajar yang dialaminya. Selaras dengan Kemampuan pemahaman matematis siswa di kelas II SDN Cangkung 02 dapat dikatakan masih tergolong rendah. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru wali kelas II yakni Bu Ine Meirinda, S.Pd bahwasanya pembelajaran Matematika di kelas II itu masih rendah, hal itu terlihat dari hasil belajar yang masih di bawah KKM pada saat penilaiain tengah semester ganjil. Dengan nilai KKM 75, rata-rata nilai Matematika di kelas II yaitu 64 dalam satu kelas terdapat 37 orang siswa, 10 orang yang mencapai KKM sedangkan 27 siswa masih dibawah KKM. Pada saat pembelajaran siswa tidak aktif sehingga siswa hanya mendengarkan, mencatat dan mengerjakan tugas. Pembelajaran pun tidak efektif dan menimbulkan penurunan nilai.

Dari pernyataan diatas bisa dilihat selaras dengan pernyataan (Fahrudin & dkk, 2021) bahwa proses belajar dalam pembelajaran konvensional biasanya berlangsung pasif atau hanya satu arah, dimana siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional yang dilakukan satu arah merupakan

transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, nilai dan lain lainnya. Proses pembelajaran seperti ini karena adanya asumsi bahwa siswa seperti sebuah botol kosong atau kertas putih, sedangkan guru yang harus mengisi botol atau kertas kosong tersebut. Konsep seperti itu disebut dengan *banking concept*.

Penggunaan media atau alat bantu pembelajaran dirasa sangat diperlukan untuk dapat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan minat siswa dalam belajar sehingga berdampak positif pada prestasi belajar siswa. Menurut (Utari, 2014) Penggunaan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa karena siswa dapat melihat langsung, merasakan, mengalami, mengucapkannya sendiri sehingga siswa akan lebih memahami pembelajaran. Terlebih lagi jika pembelajaran yang memiliki banyak teori yang sulit dipahami bila hanya dijelaskan dengan ceramah saja tanpa media, contohnya mata pelajaran matematika.

Pemahaman terhadap konsep matematis merupakan salah satu dari tujuan pembelajaran matematika di sekolah. Selain itu visi dari matematika sekolah adalah berdasarkan pada pembelajaran matematika peserta didik yang disertai dengan pemahaman (Risma, 2016). Bransford, Brown, dan Cocking (NCTM, 2000) memaparkan belajar matematika dengan disertai pemahaman juga merupakan komponen terpenting dari kemampuan, bersama dengan kecakapan pengetahuan faktual dan prosedural. Belajar matematika dengan disertai pemahaman sangat diperlukan untuk memungkinkan peserta didik menyelesaikan masalah lain yang akan mereka hadapi di masa yang akan datang.

Namun, pentingnya pemahaman yang telah dijelaskan sebelumnya tidak sejalan dengan kemampuan pemahaman matematis yang telah dicapai peserta didik saat ini dan hal itu terlihat di hasil wawancara dengan wali kelas SDN Cangkuang 02 bahwasannya peserta didik di kelas II SDN Cangkuang 02 lebih cenderung sulit menulis dari pada mengungkapkan sesuatu, yang dimana hal tersebut menghambat untuk memahami suatu pelajaran/makna. Selaras dengan pernyataan Sudjana (2010) Pemahaman siswa dapat dilihat ketika siswa bisa menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

Bagi negara maju, pembelajaran secara daring boleh jadi bukan persoalan, karena mereka telah ditopang oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kemampuan ekonomi. Namun, bagi negara berkembang atau wilayah dengan kondisi seperti di Indonesia menjadi problem tersendiri. Guru ditantang untuk melakukan kreativitas dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran agar para peserta didik tidak kehilangan kesempatan emas untuk belajar (Hasan, 2021)

Karena secara garis besar terdapat 4 landasan mengapa media diperlukan dalam proses pembelajaran, yaitu :

1. landasan media sebagai sistem pembelajaran
2. landasan media sebagai bentuk komunikasi
3. landasan psikologi penggunaan media, dan
4. landasan filosofis penggunaan media (Hasan, 2021)

Bisa dilihat pada point nomor 1 dikatakan media sebagai system pembelajaran yang dimana suatu system pembelajaran terdiri beberapa komponen. Menurut Sanjaya (Hasan, 2021) Pembelajaran dikatakan sebagai suatu sistem karena telah memenuhi tiga unsur utama dari sistem yaitu: 1) adanya tujuan tertentu, 2) untuk mencapai tujuan, suatu sistem memiliki fungsi-fungsi tertentu, dan 3) untuk menggerakkan fungsi, suatu sistem ditopang oleh berbagai komponen

Ciri-ciri gaya belajar auditorial adalah: (a) bicara pada diri sendiri saat bekerja, (b) konsentrasi mudah terganggu oleh suara ribut, (c) senang bersuara keras ketika membaca, (d) sulit menulis, tapi mudah bercerita, (e) pembicara yang fasih, (f) sulit belajar dalam suasana bising, (g) lebih suka musik daripada lukisan, (h) bicara dalam irama yang terpola, (i) lebih suka gurauan lisan daripada membaca buku humor, dan (j) mudah menirukan nada, irama dan warna suara (Hasan, 2021). Dari ciri-ciri belajar auditorial yang sudah dipaparkan, peneliti mencocokkan dengan tempat penelitian yakni di kelas II SDN Cangkuang 02 bahwa siswa lebih menyukai senang bersuara keras ketika membaca, sulit menulis tapi mudah bercerita dan mudah menirukan nada, irama dan warna suara.

Luo dan kang berpendapat (Risma, 2016) bahwa kecemasan matematika merupakan sejenis penyakit. Secara khusus, kecemasan matematika mengacu pada

reaksi suasana hati yang tidak sehat, yang terjadi ketika seseorang menghadapi persoalan matematika. yang menunjukkan mereka panik dan kehilangan akal, depresi, pasrah, gelisah, takut, dan disertai dengan beberapa reaksi psikologi, seperti berkeringat pada wajahnya, mengepalkan tangan, sakit, muntah, bibir kering, dan pucat.

Maka menurut Rismi (Nurulfilda, 2022) media lagu/bernyanyi dapat membantu pembentukan jalur-jalur saraf yang berhubungan dalam otak dan dengan cara mendorong terbentuknya hubungan antar sel otak. Hal ini dapat meningkatkan pertumbuhan mental dan fisik seseorang. Musik juga dapat membantu kita merasa bertenaga, percaya diri, mengurangi kesedihan, menghapus kemarahan, melepaskan stress serta mengurangi rasa takut dan cemas.

Peneliti memilih media lagu untuk memperbaiki pemahaman matematis siswa mengenai pelajaran Matematika di kelas II SDN Cangkuang 02. Diharapkan, media lagu ini siswa akan terbawa suasana hatinya ke dalam alunan kata-kata yang ada sehingga diharapkan siswa mampu memahami sesuai dengan tema lagu yang telah ditentukan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “ PENERAPAN MEDIA LAGU UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA DI KELAS II SDN CANGKUANG 02”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pemahaman matematis siswa sebelum penerapan media lagu di kelas II SDN Cangkuang 02?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan media lagu pada setiap siklusnya di kelas II SDN Cangkuang 02?
3. Bagaimana pemahaman matematis siswa setelah penerapan media lagu setiap siklusnya di kelas II SDN Cangkuang 02?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemahaman matematis siswa sebelum penerapan media lagu di kelas II SDN Cangkuang 02.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan media lagu pada setiap siklusnya di kelas II SDN Cangkuang 02.
3. Untuk mengetahui pemahaman matematis siswa sesudah penerapan media lagu di kelas II SDN Cangkuang 02.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diambil setelah penelitian ini selesai adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan baru tentang upaya meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media lagu untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa di kelas II SDN Cangkuang 02.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, media lagu adalah salah satu media terbaik bagi guru untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa. Dalam penerapannya, pentingnya untuk memberikan bimbingan yang memadai selama proses pembelajaran, bukan hanya mengandalkan tugas dan menulis. Media ini mudah, dapat meminimalisir kebosanan siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

- b. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan yang baru, kemampuan dan pengalaman baru untuk menerapkan media lagu pada siswa.

- c. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran aktif bukan hanya pada media lagu saja, tetapi pada media/pembelajaran laipun siswa dapat belajar dengan aktif dan efektif.

E. Kerangka Berfikir

Menurut Azhar (2011) kata Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Sementara dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kemudian jika merujuk dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia media disana diartikan sebagai perantara, penghubung, yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan), juga sebagai alat (sarana) komunikasi seperti koran,

majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk (Harahap, 2018). Sedangkan menurut Sadiman (2012), 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.

Jika membicarakan tentang lagu, tentu hal tersebut berkaitan dengan musik, keduanya tidak dapat di pisahkan. Karena lagu adalah salah satu bentuk dari musik. Menurut Aizid (Jumaryatun, 2014) menyatakan bahwa lagu atau musik dapat meningkatkan intelegensi karena rangsangan ritmis mampu meningkatkan fungsi kerja otak manusia, seperti membuat saraf-saraf otak bekerja serta menciptakan rasa nyaman dan tenang sehingga fungsi kerja otak menjadi optimal.

Lagu merupakan alat yang sangat baik untuk membantu proses belajar Matematika siswa, lebih khusus lagi lagu diyakini mampu memotivasi siswa selama mengikuti pembelajaran Matematika. Dapat pula dikatakan bahwa lagu merupakan bagian yang penting dari pembelajaran Matematika karena lagu menjadikan para siswa lebih sensitif terhadap bunyi dan lebih mudah memaknai. Lagu juga bisa menjadikan kelas lebih menarik dan semarak. Saat anak menyukai lagu yang diajarkan guru, mereka akan dengan senang hati dan antusias melakukan pembelajaran. Dan saat itulah, secara tidak langsung mereka tengah mempelajari sesuatu. (Jumaryatun, 2014)

Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan media lagu (Fajar, 2017):

1. Memilih beberapa lagu anak-anak yang tidak asing lagi di telinga peserta didik.
2. Membuat lirik yang berkaitan dengan berbagai materi matematika. Misalnya lirik yang berkaitan dengan materi pecahan, bangun ruang, bangun datar.
3. Menggabungkan lirik yang dibuat dengan lagu anak-anak yang sudah ada. Caranya adalah dengan mengganti lirik lagu anak-anak dengan lirik lagu rumus yang telah dibuat.
4. Pemilihan kata dalam lagu pembelajaran matematika juga harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Pemahaman berasal dari kata dasar “paham” yang artinya adalah mengerti, tahu, pandai. Selanjutnya “paham” mendapat imbuhan pe- dan -an menjadi “pemahaman”, sehingga pemahaman memiliki arti proses, perbuatan, cara cara meahami atau memahamkan (Muniroh, 2015).

Berikut ini merupakan ayat Al-Quran yang menerangkan betapa pentingnya pemahaman bagi manusia.

لَقَدْ أَنْزَلْنَا إِلَيْكُمْ كِتَابًا فِيهِ ذِكْرُكُمْ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

“Sesungguhnya telah Kami turunkan kepada kamu sebuah kitab yang di dalamnya terdapat sebab-sebab kemuliaan bagimu. Maka Apakah kamu tiada memahaminya?” (QS. Al-Anbiya’ (21): 10)

Pemahaman matematis merupakan satu kompetensi dasar dalam belajar matematika yang meliputi, kemampuan menyerap suatu materi, mengingat rumus dan konsep matematika serta menerapkannya dalam kasus sederhana atau dalam kasus serupa, memperkirakan kebenaran suatu pernyataan, dan menerapkam rumus dan teorema dalam penyelesaian masalah (Sumarmo, 2014).

Kemampuan pemahaman matematik adalah salah satu tujuan penting dalam pembelajaran, memberikan pengertian bahwa materi-materi yang di ajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan semata, namun lebih dari itu dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri. Pemahaman matematik juga merupakan salah satu tujuan dari setiap materi yang disampaikan oleh guru, sebab guru merupakan fasilitator siswa untuk mencapai pemahaman yang di harapkan (Bani, 2011).

Menurut Permendikbud nomor 58 tahun 2014 Indikator pemahaman matematis adalah :

- a. Menyatakan ulang konsep;
- b. Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat sifat tertentu;
- c. Memberikan contoh dan yang bukan contoh dari konsep;
- d. Menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis;
- e. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep;
- f. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu;
- g. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

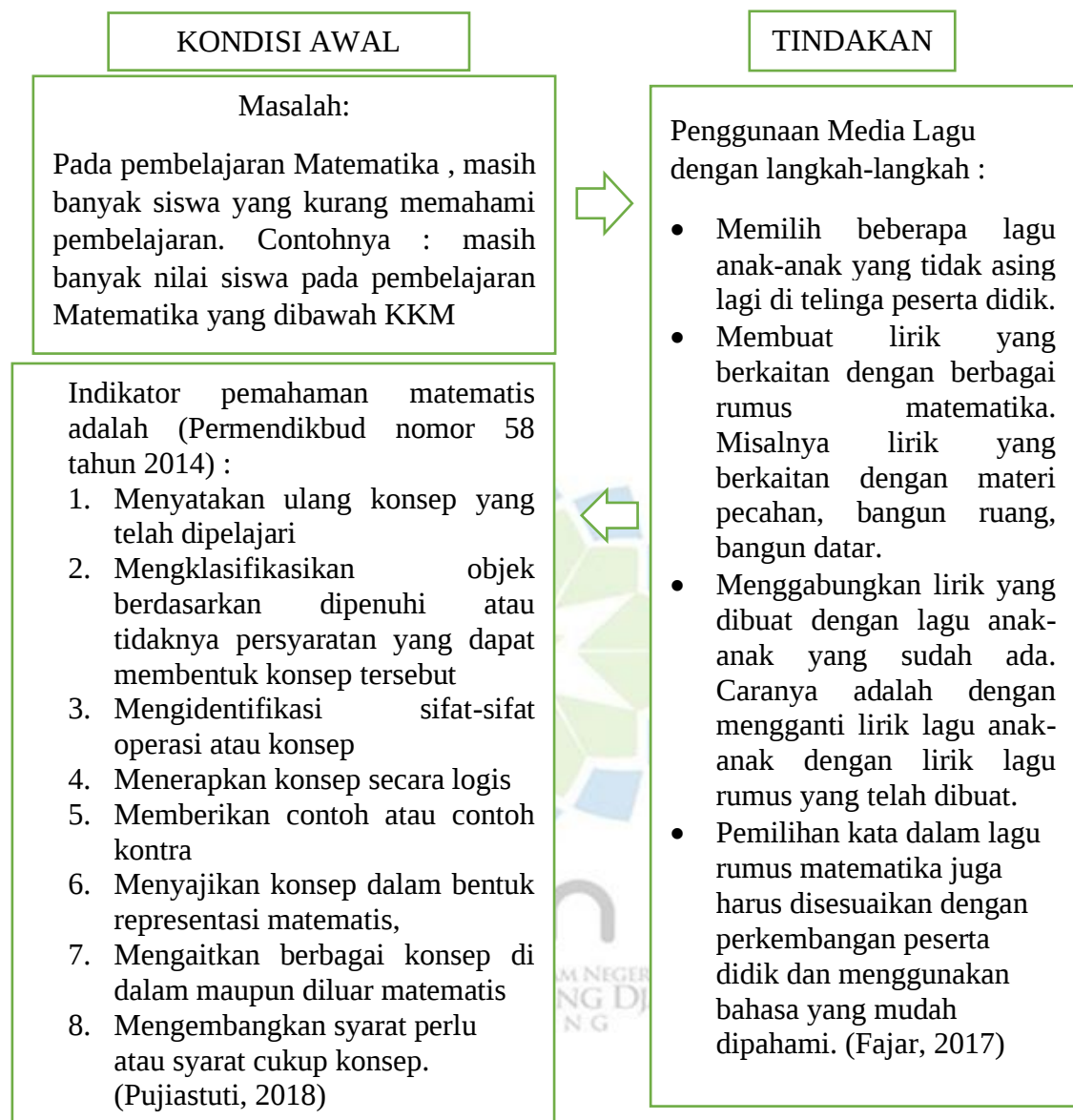
(Pujiastuti, 2018)

Menurut Susanti (Nurulfilda, 2022) Hasil dari penelitian mengungkapkan bahwa belajar sambil mendengarkan musik dapat membantu mengembangkan fungsi otak kita. Faktor lingkungan dapat berupa suara di sekitar. Siswa dapat menerima pelajaran dengan baik apabila tidak ada suara-suara berisik atau yang mengganggu. Siswa akan terganggu apabila terdengar suara-suara berisik sehingga merasa tidak nyaman di kelas dan dapat mempengaruhi timbulnya kecemasan pada siswa. Ada pula suara yang dapat meningkatkan belajar siswa, seperti musik yang dapat mempengaruhi kinerja otak dan musik yang menenangkan. Suara yang menenangkan dan atau mempengaruhi kinerja otak dapat mencegah kesulitan belajar akibat kecemasan dalam proses pembelajaran.

Dan menurut Rismi dalam (Nurulfilda, 2022) Kegiatan ini membantu pembentukan jalur-jalur saraf yang berhubungan dalam otak dan dengan cara mendorong terbentuknya hubungan antar sel otak. Hal ini dapat meningkatkan pertumbuhan mental dan fisik seseorang. Musik juga dapat membantu kita merasa bertenaga, percaya diri, mengurangi kesedihan, menghapus kemarahan, melepaskan stress serta mengurangi rasa takut dan cemas.

Musik merupakan suatu kebutuhan pokok bagi setiap manusia, karena musik dapat menjadikan orang merasa senang, gembira dan nyaman. Musik bisa menjadi efektif di bidang akademis dengan membantu pembentukan pola belajar, mengatasi kebosanan dan menangkal kebisingan eksternal yang mengganggu. Membuat musik secara aktif berpengaruh pada perkembangan mental dan fisiologis otak. Maka dari itu telah terbukti bahwa terdapat keterkaitan antara metode pembelajaran menggunakan media lagu dan juga seni (Nurulfilda, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pemikiran untuk penelitian diatas adalah :



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah : **“Penerapan Media Lagu diduga dapat meningkatkan Pemahaman Matematis siswa di kelas II SDN Cangkuang 02”.**

G. PENELITIAN TERDAHULU

1. Jurnal karya Qulub, M Churriyatul; dkk dengan berjudul **“PENGUNAAN MEDIA LAGU SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP SATUAN PANJANG”** Hasil penelitian bahwa Penggunaan media lagu dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 5 SDN Primpen.

2. Skripsi karya Ramadhani, Laela dengan berjudul “PENGUNAAN METODE BERNYANYI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VI B DI MI MA’ARIF NU 01 DAWUHAN WETAN KABUPATEN BANYUMAS” Hasil penelitian bahwa penggunaan metode bernyanyi dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa di kelas 6B MI MA’ARIF NU 01.
3. Jurnal karya Fita, Mei; dkk. Dengan berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA LAGU MATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN DI KELAS V SD” Hasil Penelitian bahwa media lagu rumus matematika dapat digunakan sebagai solusi atau di katakan berhasil dalam menciptakan variasi pembelajaran matematika yang aktif.
4. Skripsi karya Yulianti, dengan berjudul “PENERAPAN MEDIA AUDIO LAGU UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA” Hasil penelitian bahwa media audio lagu dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas II SD Muhammadiyah 12 pamulang.

H. NOVELTY (Kebaruan Penelitian)

1. Pada penelitian yang dilakukan M Churriyatul metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), variabel yang ditelitinya pemahaman siswa dan objek penelitiannya adalah siswa SD kelas 5. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan penulis objek penelitiannya siswa SD kelas II.
2. Pada penelitian yang dilakukan Laela Ramadhani menggunakan metode penelitian lapangan (Field Research), objek penelitiannya siswa kelas 6B di MI MA’ARIF. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan penulis menggunakan metode penelitian tindak kelas, menggunakan media lagu dan objek penelitiannya adalah siswa SD kelas II.
3. Pada penelitian yang dilakukan Mei Fita menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) dan objek penelitiannya adala siswa SD kelas 5. Sedangkan pada penilitian yang akan dilakukan penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan objek penilitianya adalah siswa SD kelas II.
4. Pada penelitian yang dilakukan Yulianti menggunakan metode penelitian tindak

kelas (PTK), objek penelitiannya siswa kelas II SD Muhammadiyah 12 pamulang. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis berbeda pada variabel Y nya saja.

