

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan kurikulum merupakan serangkaian program yang tidak dapat dipisahkan, sehingga kurikulum merupakan bagian dalam pembelajaran itu sendiri. Seperti yang disampaikan Kamiludin & Suryamah (2017, 59) kurikulum merupakan seperangkat program pendidikan yang disusun dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara Hidayani (2018, 337) menjelaskan kurikulum harus bisa menyesuaikan situasi setiap sekolah, kebutuhan dan perkembangan peserta didik, dan tetap mengingat bahwa pendidikan nasional berpangkal pada kebudayaan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Kemendikbud pun terus melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kurikulum darurat ini dan mendapatkan hasil yang baik dibandingkan dengan kurikulum 2013 seperti yang dipaparkan oleh Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2021 yaitu Ujian Nasional berubah menjadi Asesmen Kompetensi Minimal (AKM) dan survei karakter yang berfokus pada kemampuan literasi, numerasi, dan karakter.

Melalui pendidikan, siswa dipersiapkan menghadapi era revolusi yang menuntut empat kompetensi abad 21 yaitu kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan komunikasi. Pelajaran Matematika turut ambil bagian dalam pencapaian keterampilan tersebut. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran Matematika yaitu menyiapkan siswa untuk memiliki kemampuan pemecahan

masalah, komunikasi, penalaran, dan koneksi. Untuk membentuk kemampuan pemecahan masalah diperlukan pengetahuan konsep yang baik.

Penguasaan konsep pada materi pelajaran juga akan menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Seorang siswa akan merasa lebih percaya diri jika ia telah menguasai berbagai konsep pembelajaran. Penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep setelah kegiatan pembelajaran (Hartini, 2019, 34). Penguasaan konsep dalam sebuah pembelajaran merupakan kunci agar siswa dapat memahami makna dari pembelajaran yang dilakukan. Seruni (2015, 253) menyatakan bahwa penguasaan konsep Matematika merupakan hasil dari aktivitas belajar seseorang dalam memahami obyek melalui pengamatan dan pengalaman yang dilakukan. Berdasarkan uraian diatas, penguasaan konsep Matematika merupakan produk pembelajaran dalam memahami suatu konsep-konsep melalui pengalaman dari sebuah pembelajaran yang telah dilakukan.

Selain penguasaan konsep, kepercayaan diri siswa dapat terbentuk jika ia telah memiliki motivasi atau kemauan dalam belajar dan memiliki penguasaan konsep dalam berbagai mata pelajaran, secara khusus dalam hal ini pada pelajaran Matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran cabang ilmu pasti yang diajarkan di sekolah dengan substansi berbagai benda pikir yang bersifat abstrak (Sriyanto 2017, 29). Pelajaran Matematika berhitung merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh anak usia sekolah dasar, selain belajar menulis dan membaca. Sependapat dengan Sriyanto (2017, 29), Sulistiani (2016, 2) juga menjelaskan bahwa perkalian merupakan materi yang wajib dikuasai siswa. Materi tersebut materi esensial yang cukup lama

proses pemahamannya. Pelajaran Matematika bagi sebagian siswa dianggap sebagai pelajaran yang paling berat sehingga siswa sering mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Namun demikian Matematika tetap perlu dipelajari, karena ilmu Matematika adalah ilmu berhitung yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam jurnal Laksana (2019, 130-131) dalam Kusumaningrum (2022, 4914) menjelaskan bahwa masalah pembelajaran Matematika di sekolah dasar (SD) dapat diatasi dengan adanya sumber belajar yang variatif dan inovatif. Melihat pendapat tersebut pendidik hendaknya menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai pola pikir siswa demi perkembangan kreativitas dan kompetensi siswa. Kemampuan berhitung siswa di kelas rendah terutama kelas dua akan dilatih dengan penerapan media pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran menggunakan kartu angka atau *Magic Cards* akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Latifah (2022, 5022) mengemukakan bahwa siswa yang aktif dalam belajar akan memiliki ketertarikan untuk belajar selanjutnya. Hal ini sesuai dengan temuan Gunadi (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media kartu gambar atau kartu angka dan media bergambar lainnya dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan pengalaman tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu angka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar dalam diri seorang siswa perlu ditumbuhkan karena hal ini sangat penting dan menjadi modal utama kelancaran dan keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Dengan motivasi belajar akan membuat hasil belajar

lebih maksimal (Sardiman, 2018, 84). Seorang guru memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peran seorang guru tidak hanya sebatas memberikan atau men-*transfer* ilmu yang dimiliki, tetapi juga sebagai motivator dalam belajar. Artinya, seorang guru tidak hanya berperan sebagai pengajar saja melainkan sebagai penuntun, pengarah, dan motivator bagi siswa. Motivasi berguna sebagai cara meningkatkan keberhasilan dalam belajar siswa (Nasar, dkk., 2021, 27) . Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memotivasi siswa agar memiliki semangat belajar.

Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasi, intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya (Agustina dan Hamdu 2011, 82). Menurut Tampubolon (2016, 102) Siswa yang kurang memiliki motivasi belajar, biasanya cenderung memiliki; rasa bosan, rasa tidak ada ketertarikan, rasa malas belajar, monoton, nilai di bawah rata-rata minimal, banyak hafalan, kurang bergairah, dan keluhan-keluhan lain dari siswa dalam mengikuti pembelajaran. Jika motivasi belajar sudah dimiliki oleh setiap siswa yang belajar di kelas maka konsep-konsep dalam pembelajaran tentu akan diterima dengan mudah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu kelas II SD VLD, dapat diketahui bahwa motivasi belajar Matematika sangat rendah dan kepercayaan diri siswa pada mata pelajaran Matematika sangat kurang. Hal ini terlihat pada saat siswa diberikan suatu permasalahan Matematika tentang perkalian, siswa menjadi tidak bersemangat dan menyampaikan bahwa Matematika itu sulit. Melihat permasalahan tersebut peneliti juga menggali

informasi melalui wawancara kepada guru pengampu kelas II terkait penerapan permainan edukasi *Magic Cards* sebagai media belajar Matematika. Selain melihat dari hasil wawancara dengan guru pengampu kelas II tersebut, peneliti juga melakukan wawancara kepada 10 siswa SD VLD dari perwakilan masing-masing kelas. Dari 10 siswa, tiga siswa berpendapat bahwa Matematika sangat mudah dan menyenangkan, namun tujuh diantaranya menyatakan bahwa Matematika itu sulit. Menurut tujuh siswa tersebut, Matematika membuat malas belajar, bosan, dan tidak mau berusaha menghitung.

Berdasarkan teori-teori yang akan dijelaskan pada bab selanjutnya serta kajian dari penelitian terdahulu, peneliti ingin mengetahui adanya pengaruh motivasi belajar, kepercayaan diri, terhadap penguasaan konsep Matematika dengan menggunakan media permainan edukasi *Magic Cards*. Oleh karena itu, peneliti menggunakan uji validitas instrumen motivasi belajar dan kepercayaan diri terhadap 386 siswa di SD VLD yang dipilih secara acak dari kelas I sampai V, serta dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan penguasaan konsep yang dilihat dari ketercapaian KKM Matematika dari 61 siswa di kelas II.

Berdasarkan hasil kedua wawancara yang telah dilakukan dan melihat beberapa hasil penelitian terdahulu, maka penulis menyimpulkan bahwa rendahnya motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa berpengaruh terhadap penguasaan konsep pembelajaran Matematika. Guru harus berupaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat mendorong siswa untuk memiliki motivasi belajar dan kepercayaan diri yang tinggi. Dengan demikian siswa dapat menguasai konsep pembelajaran Matematika.

Berdasarkan latar belakang tersebut, untuk melihat ada tidaknya pengaruh antar variabel maka penulis akan melakukan penelitian yang diberi judul “Pengaruh Motivasi Belajar dan Kepercayaan Diri terhadap Penguasaan Konsep Menggunakan Media Permainan Edukasi *Magic Cards* pada Pembelajaran Matematika Kelas II di SD VLD JakTim”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, penulis menemukan permasalahan dalam penelitian ini yaitu pentingnya penggunaan media pembelajaran berupa permainan edukasi. Dalam hal ini, peneliti merancang sebuah desain pembelajaran Matematika dengan menggunakan media permainan *Magic Cards*. Media permainan *Magic Cards* dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri sehingga berpengaruh pada penguasaan konsep. Peneliti juga ingin menginteraksikan antara motivasi belajar dan kepercayaan diri agar penguasaan konsep lebih meningkat. Penguasaan konsep akan berpengaruh pada hasil belajar Matematika. Oleh karena itu, peneliti perlu melihat pengaruh penggunaan media permainan *Magic Cards* ini dalam pembelajaran Matematika khususnya materi perkalian.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah penelitian yang telah diuraikan di atas serta mengingat keterbatasan waktu penelitian maka penelitian ini difokuskan pada pengaruh motivasi belajar dan kepercayaan diri terhadap penguasaan konsep Matematika menggunakan media permainan edukasi *Magic Cards* di SD VLD, Jakarta Timur.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Apakah media permainan edukasi *Magic Cards* berpengaruh terhadap penguasaan konsep pada pembelajaran Matematika kelas II di SD VLD?
- 2) Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap penguasaan konsep pada pembelajaran Matematika kelas eksperimen dengan kelas kontrol?
- 3) Apakah terdapat pengaruh kepercayaan diri terhadap penguasaan konsep pada pembelajaran Matematika kelas eksperimen dengan kelas kontrol?
- 4) Apakah terdapat pengaruh interaksi antara motivasi belajar dan kepercayaan diri terhadap penguasaan konsep pada pembelajaran Matematika kelas eksperimen dengan kelas kontrol?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami hasil akhir yang diinginkan, yaitu:

- 1) Menganalisis pengaruh penggunaan media permainan edukasi *Magic Cards* terhadap penguasaan konsep Matematika siswa kelas II di SD VLD.
- 2) Menganalisis pengaruh motivasi belajar terhadap penguasaan konsep menggunakan media permainan edukasi *Magic Cards* pada pembelajaran Matematika antara kelas eksperimen kelas kontrol di SD VLD.

- 3) Menganalisis pengaruh kepercayaan diri terhadap penguasaan konsep menggunakan media permainan edukasi *Magic Cards* pada pembelajaran Matematika antara kelas eksperimen kelas kontrol di SD VLD.
- 4) Menganalisis pengaruh interaksi antara motivasi belajar dan kepercayaan diri terhadap penguasaan konsep menggunakan media permainan edukasi *Magic Cards* pada pembelajaran Matematika antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol di SD VLD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka selain bagi kepentingan peneliti, penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa masukan dan pemahaman mengenai pemanfaatan media permainan edukasi *Magic Cards* terhadap peningkatan motivasi belajar, penguasaan konsep, dan kepercayaan diri siswa pada pelajaran Matematika. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan model pembelajaran di kelas. Selain itu, bagi peneliti lainnya, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi untuk memberikan gambaran dalam rangka meningkatkan profesionalitas dan meningkatkan penguasaan konsep pada pelajaran Matematika.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini, sebagai berikut:

1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dalam penggunaan media belajar berupa permainan edukasi dalam pembelajaran di sekolah.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan dalam memecahkan permasalahan yang sering muncul di kelas berhubungan dengan rendahnya motivasi belajar siswa dan kurangnya kepercayaan diri siswa khususnya pada pelajaran Matematika yang berpengaruh pada penguasaan konsep.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman berharga dalam menambah wawasan terhadap pentingnya meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk masa yang akan datang. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dorongan bagi peneliti untuk melakukan penelitian-penelitian lain yang berkaitan dengan penggunaan berbagai media dalam pembelajaran.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu; pendahuluan, landasan teori, metodologi penelitian, hasil, dan kesimpulan. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Bagian pendahuluan berisi tentang garis besar penelitian, yaitu mengenai latar belakang permasalahan berdasarkan analisa dari

wawancara dan hasil belajar Matematika siswa kelas II di SD VLD pada tahun ajaran 2022/2023, terdapat sejumlah siswa memiliki motivasi belajar dan kepercayaan diri yang sangat rendah sehingga berpengaruh pada penguasaan konsep. Oleh karena itu salah satu usaha yang dilakukan untuk mengatasi masalah ini guna meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa, maka dilakukan penelitian dengan merancang desain pembelajaran dengan menggunakan permainan edukasi *Magic Cards* sebagai salah satu bentuk inovasi strategi pembelajaran di kelas. Berdasarkan data di atas, dirumuskan empat masalah penelitian, yaitu; (1) mengetahui pengaruh penggunaan media permainan edukasi *Magic Cards* ini terhadap penguasaan konsep Matematika kelas eksperimen di SD VLD; (2) mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika antara kelas yang menerapkan permainan edukasi *Magic Cards* dengan kelas yang tidak menerapkan; (3) mengetahui pengaruh kepercayaan diri siswa pada pembelajaran Matematika antara kelas yang menerapkan permainan edukasi *Magic Cards* dengan kelas yang tidak menerapkan; dan (4) Ada tidaknya pengaruh interaksi antara motivasi belajar dan kepercayaan diri terhadap penguasaan konsep penggunaan media permainan edukasi *Magic Cards* di SD VLD, Jakarta Timur.

Bab II Landasan Teori. Pada landasan teori ini berisi penjelasan mengenai teori-teori dari setiap variabel yang diteliti dan bagaimana teori-teori tersebut memperkuat serta membangun pemikiran yang mendukung dilaksanakannya penelitian ini. Selain itu, pada bab ini juga terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini berisi metode penelitian yang akan digunakan untuk menganalisis dan menjelaskan hubungan antarvariabel dalam

penelitian. Bab ini juga membahas rangkaian proses penelitian dari perencanaan hingga pelaksanaan, teknik pengolahan data, validasi instrumen penelitian, dan analisis hasil penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis dan pengolahan data yang telah dilakukan, sehingga diperoleh temuan-temuan dari awal hingga akhir beserta pembahasannya.

Bab V Kesimpulan dan Saran. Pada bab ini kesimpulan ditulis sesuai hasil penelitian yang diuraikan pada Bab IV. Peneliti juga menuliskan saran-saran yang membangun untuk memperbaiki kekurangan pada penelitian ini. Dengan demikian penelitian ini dapat disempurnakan yang mengarah pada penelitian yang lebih luas.

