

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Matematika dibutuhkan dalam kehidupan, Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi sekolah umum yang tidak terlepas dari angka dan simbol (Soimah & Fitriana, 2020). Mata pelajaran Matematika diajarkan secara bertahap mulai dari tahap konkret, semi konkret, kemudian tahap abstrak (Aldyan et al., 2023). Matematika adalah ilmu universal yang mempunyai peran penting dalam memajukan daya pikir manusia (Hajar et al., 2021). Oleh sebab itu, penting bagi kita untuk memberikan pemahaman Matematika kepada peserta didik dalam upaya mencapai tujuan dalam pembelajaran Matematika.

Tujuan dari pembelajaran Matematika menurut Permendikbud No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka meliputi: (1) Memahami materi pembelajaran Matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis, (2) Mengajarkan peserta didik untuk melakukan penalaran dan pembuktian matematis, (3) Peserta didik mampu menggunakan konsep dan prosedur dalam pemecahan masalah Matematika secara efektif dan efisien, (4) Mengajarkan peserta didik untuk berfikir secara komunikatif dengan menggunakan ide dan gagasannya melalui tabel, diagram, maupun dalam bentuk simbol-simbol, (5) Melatih peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mencoba dalam memecahkan masalah Matematika (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2024). Tujuan ini dapat dikembangkan dengan melakukan suatu aktivitas dalam pembelajaran.

Berdasarkan Permendikbud nomor 12 tahun 2024 tentang standar isi Pendidikan Dasar dan Menengah dalam melakukan aktivitas pembelajaran pada jenjang SD/MI memiliki ruang lingkup materi Matematika meliputi: (1) bilangan asli dan pecahan sederhana, (2) Aljabar makna simbol matematika, (3) geometri dan pengukuran sederhana, (4) analisis data dan peluang. Mata pelajaran Matematika diberikan kepada peserta didik untuk membentuk peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama dalam mengatasi masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari – hari (Sa'adilla et al., 2020). Namun dalam realitasnya, guru masih dihadapkan dengan tantangan dalam mengimplementasi pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran Matematika, merasa malas untuk mengulang kembali pelajaran yang telah diajarkan oleh guru, masih sering bermain, dan tidak fokus dengan materi yg diajarkan, serta kurangnya peran orang tua dalam mendidik anak dirumah (Mailani et al., 2024). Hal ini dapat diatasi dengan berbagai strategi pembelajaran yang interaktif dan inovatif salah satunya yaitu penggunaan media.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (A. P. Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit (Magdalena, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2024 di SDN Kauman 2 Kota Malang, ditemukan permasalahan terutama pada peserta didik kelas 1A yang mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk geometri, sebagian besar dari peserta didik belum dapat membedakan antara persegi, persegi panjang, kubus, dan balok. Ketika ditanya bentuk persegi jawabannya selalu kotak, karena dalam kehidupan sehari-hari peserta didik mengenal semua bangun yang berbentuk persegi, kubus dan balok tersebut yaitu kotak. Oleh karena itu, untuk mengatasi miskonsepsi pengenalan bentuk geometri maka guru kelas 1 dalam pembelajaran pengenalan bentuk geometri menggunakan media *magic straw*. Sehingga alasan memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian karena SDN Kauman 2 Kota Malang memiliki keunikan dalam mengenalkan bentuk geometri kepada peserta didik yakni dengan menggunakan media *magic straw*.

Penggunaan *magic straw* sebagai media pembelajaran alternatif merupakan alat yang menarik yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep abstrak seperti mengenal bentuk geometri (Qibtiyah et al., 2021). Karakteristik media *magic straw* mengandung nilai edukatif dan menarik, dengan menggunakan *magic straw* diharapkan peserta didik dapat lebih aktif, kreatif, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Santoso et al., 2023). Salah satu faktor penentu peserta didik mengerti materi yang disampaikan diawali dengan mengenal media *magic straw* melalui pemahaman terhadap istilah, simbol, dan tanda.

Menurut teori kognitif Jane Piaget (1936) yang masih digunakan hingga saat ini, proses berpikir manusia suatu perkembangan yang bertahap dari berpikir

intelektual, konkret, dan abstrak. Anak berusia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional (*Preoperational Thinking Stage*) sudah memiliki kemampuan semiotik, yaitu kemampuan penggunaan simbol atau tanda untuk mengungkapkan sesuatu (Nabila, 2021). Semiotik adalah kajian tentang pertandaan dan segala hal yang berhubungan dengan tanda itu sendiri (Aryani & Yuwita, 2023). Secara umum objek semiotik dalam penelitian adalah bahasa, situasi masalah, konsep, prosedur, properti, dan agurmen (Wati et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2024 dengan guru wali kelas 1A di SDN Kauman 2 Kota Malang bahwa guru hanya menggunakan media *magic straw* pada saat materi mengenal bentuk geometri, ketika peserta didik melihat media yang disusun menjadi kubus atau balok, peserta didik lebih mudah membayangkan bentuk tersebut dibandingkan hanya melihat gambar dibuku. Bentuk geometri terlihat lebih nyata dan konkret. Media *magic straw* memiliki potensi untuk meningkatkan keingintahuan peserta didik pada materi mengenal bentuk geometri khususnya kelas 1A yang suka bermain, peserta didik dapat belajar, melatih fokus, dan bermain dalam pembelajaran di kelas. Sesuai dengan data yang diperoleh dari guru kelas 1A selaku narasumber, terkait dengan penggunaan media *magic straw* hanya digunakan pada pembelajaran Matematika, sedangkan media *magic straw* memiliki nilai edukatif dan menarik yang menjadikan peserta didik lebih aktif, kreatif dalam proses pembelajaran. Sehingga perlu dilakukan penelitian lebih mendalam semiotik media *magic straw* yang nantinya dapat dikembangkan pada mata pembelajaran lain.

Menurut penelitian (Oktavia 2021) yang berjudul “Etnomatematika: Pengenalan Bangun Geometri dengan Menggunakan Kreasi Janur” menyatakan bahwa mengenalkan bentuk-bentuk geometri baik bangun ruang maupun bangun datar menggunakan janur menjadi suatu terobosan baru dan unik sehingga juga meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti berpesan bagi peneliti dimasa yang akan datang, bisa memberikan pembaharuan seperti mengganti janur menjadi bahan lain yang lebih mudah ditemukan, dikarenakan selama proses pembuatan peraga ditemukan kendala dalam mencari janur (Oktavia & Suparni, 2021). Pada penelitian lain yang berjudul “Objek Semiotika media bead maze studi pengajaran matematika siswa autisme di sekolah dasar” juga dikatakan bahwa penelitian semiotik objek media bead maze ini penting karena sebagian guru Sekolah Dasar di Indonesia memiliki latar belakang keilmuan dari program studi pendidikan Sekolah Dasar dan bukan dari bidang keilmuan Matematika sehingga proses analisis objek semiotik dapat membantu guru memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran Matematika (Wati et al., 2022)

Terkait dengan adanya fenomena diatas perlu dilakukan penelitian atau menggali fakta-fakta empiris untuk mengetahui lebih lanjut semiotik media pembelajaran Matematika *magic straw* di kelas 1 Sekolah Dasar. Oleh karena itu dilakukan penelitian mengenai ”Analisis Objek Semiotik Media Pembelajaran Matematika *Magic Straw* Di Kelas 1 Sekolah Dasar“.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, didapatkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana semiotika media pembelajaran Matematika *magic straw* di kelas 1 Sekolah Dasar?”.

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan analisis objek semiotik media pembelajaran Matematika *magic straw* di kelas 1 Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk peneliti kedepannya. Adapaun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan referensi dan bahan informasi untuk pendidikan yang lebih baik di masa yang akan datang serta memperkaya pemahaman tentang bagaimana tanda dan simbol berfungsi dalam pembelajaran peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Sebagai salah satu landasan dalam menambah wawasan secara luas dari yang ditemukan dan dikaji terhadap Analisis semiotik media pembelajaran Matematika *magic straw* di kelas 1 Sekolah Dasar, sehingga akan menjadi modal ketika nantinya menjadi seorang guru.

b. Bagi guru

Sebagai tambahan informasi dan wawasan untuk penggunaan media pembelajaran Matematika *magic straw* kelas 1 Sekolah Dasar dan dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran lain.

c. Bagi Peserta didik

Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi tambahan referensi bagi peserta didik, serta diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman lebih lanjut dalam pembelajaran Matematika.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian dimaksudkan untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas dan dapat menimbulkan kekeliruan. Sehingga pembahasan pada penelitian ini terbatas pada :

1. Penelitian terfokus pada analisis semiotik media pembelajaran Matematika *magic straw* di kelas 1 Sekolah Dasar.
2. Penelitian terfokus pada enam objek utama semiotika yaitu bahasa, situasi masalah, konsep, prosedur, properti, dan argumen.
3. Penelitian terfokus pada materi pembelajaran Matematika di kelas 1 Sekolah Dasar.

F. Definisi Istilah

1. Matematika Sekolah Dasar

Berdasarkan Permendikbud No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka matematika sekolah dasar (Fase A) meliputi :

- a. Bilangan; pemahaman bilangan cacah sampai 100, penjumlahan dan pengurangan sampai 20, pemahaman pecahan sederhana.
- b. Aljabar; pemahaman makna simbol “=” dalam kalimat matematika, mengenali pola bilangan.
- c. Pengukuran; membandingkan berat benda, dan membandingkan durasi waktu, dapat mengukur dan mengestimasi panjang benda menggunakan

satuan tidak baku.

d. Geometri; mengenal bangun datar (segitiga, segiempat, segibanyak, lingkaran) dan bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan bola), menyusun dan mengurangi suatu bangun datar, menentukan posisi benda terhadap benda lain.

e. Analisis data dan Peluang; mengurutkan, mengelompokkan, menyortir, membandingkan, dan menyajikan data dari banyak benda

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu kunci keberhasilan suatu pembelajaran, dari berbagai media yang ada seperti teks, alat pegara, gambar, video, serta audio yang biasa disebut dengan multimedia (Saleh & Syahrudin, 2023). Dengan demikian media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan topik yang digunakan dalam pembelajaran.

3. *Magic Straw*

Magic straw merupakan sebuah media pembelajaran yang didalamnya berbentuk tabung yang dimaksudkan untuk menstrasfer minuman dari wadah dengan menerapkan kekuatan menghisap dan menerapkan sebuah pola sistematis agar mudah dilakukan (Qibtiyah et al., 2021).

4. Semiotika

Semiotika adalah kajian yang tentang pertandaan dan segala hal yang berhubungan dengan tanda itu sendiri (Aryani & Yuwita, 2023). Secara umum objek semiotika dalam penelitian adalah bahasa, situasi masalah, konsep, prosedur, properti, dan argumen (Wati et al., 2022).