

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar merupakan inti dari kegiatan yang berlangsung di lingkungan pendidikan, terutama di sekolah. Aktivitas pembelajaran di dalam kelas mencakup rangkaian proses yang panjang serta menjadi bagian terbesar dari keseluruhan kegiatan sekolah (Saputri & Hidajat, 2023). Dalam proses pembelajaran matematika, kemampuan berpikir memegang peranan utama. Mata pelajaran ini mengharuskan siswa menguasai berbagai keterampilan, seperti memahami rumus, melakukan perhitungan, menganalisis data, mengklasifikasikan objek, membuat alat peraga, serta membangun model matematika. Seluruh kegiatan tersebut tidak hanya menuntut kemampuan berpikir konvergen, tetapi juga memerlukan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau berpikir divergen (Dalimunthe & Ariani, 2023).

Definisi matematika menurut Rohmah (2021:5) Definisi matematika, menurut (KBBI), Matematika merupakan disiplin ilmu yang mengkaji bilangan, hubungan antar bilangan, serta metode pemecahan masalah yang berkaitan dengan konsep matematika. Selain itu, matematika dapat dipahami sebagai disiplin ilmu yang mengkaji bilangan, logika, ruang, serta berbagai prosedur operasional yang saling berhubungan. Pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan nyaman bagi peserta didik (Tutiareni et al., 2021). Dari sini tujuan matematika juga membekali beberapa ilmu sehari-hari kepada peserta didik. Keterampilan pembelajaran matematika sendiri suatu pembelajaran wajib di sekolah dari tingkatan SD, SMP, SMA/K.

Meskipun demikian, matematika sering kali dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit oleh peserta didik, yang berdampak pada rendahnya minat mereka dalam mempelajarinya (Firdaus dkk., 2019).

Pembelajaran matematika di SD sebaiknya dirancang dengan membekali siswa untuk kemampuan bernalar secara logis, menganalisis secara mendalam, berpikir terstruktur, mengevaluasi secara kritis, serta menghasilkan ide-ide kreatif, serta menumbuhkan kemampuan untuk kolaborasi dengan orang lain (Mizaniya, 2020). Dengan demikian, pembelajaran matematika sebaiknya tidak dilakukan hanya dengan metode menghafal, melainkan menggunakan benda nyata atau media pembelajaran yang menarik, efektif, atau efisien. Pendekatan semacam ini mampu memfasilitasi siswa dalam mengatasi hambatan pemahaman terhadap materi pelajaran (Agustina & Martha Rusmana, 2019).

Penggunaan alat bantu pembelajaran dalam kegiatan mengajar tidak hanya mendukung proses belajar, tetapi juga menunjukkan bahwa guru telah merancang strategi pengajaran secara matang dan terstruktur di dalam kelas (Sunardi et al., 2021). Keberadaan media pembelajaran sangat esensial dalam memperkuat efektivitas proses pembelajaran, karena berfungsi juga sebagai sarana komunikasi antara pendidik dan siswa. Menurut (Ani Daniyati et al., 2023) Media pembelajaran merupakan komponen integral dari keseluruhan sistem dan proses belajar. Dengan kata lain, keberadaan media ini turut memengaruhi jalannya pembelajaran dan menjadi elemen yang sangat esensial dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut (Arif et al., 2023) Seiring dengan kemajuan zaman, media pembelajaran terus mengalami

perkembangan. Upaya ini dilakukan agar peserta didik, baik siswa maupun mahasiswa, dapat lebih mudah memahami materi sesuai dengan tuntutan era modern. Pada sekolah dasar, saat ini telah banyak digunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti aplikasi dan video interaktif. Meskipun demikian, masing-masing media pembelajaran memiliki sisi positif dan negatif yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya.

Kelebihan dan kekurangan dalam suatu media pembelajaran dapat dijadikan sebagai dasar evaluasi untuk pengembangan media yang lebih relevan dengan perkembangan zaman (Mahendra, 2019). Kelemahan pada media pembelajaran tangga pengukuran menurut peneliti yaitu, jika media tersebut digunakan pembelajaran secara berulang kali maka media tersebut gampang rusak. Media terbuat dari bahan bahan ringan dan dapat rusak dengan mudah jika tidak dirawat dengan baik, adapun kelebihan media ini sangat beragam yaitu banyak nya warna yang mengutamakan kecerahan agar peserta didik khususnya jenjang sekolah dasar tertarik kalau media tersebut berwarna-warni. Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran terus berkembang agar siswa lebih mudah memahami materi sesuai kebutuhan era digital. Di sekolah dasar, kini banyak digunakan media berbasis teknologi seperti aplikasi dan video interaktif. Media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana komunikasi antara guru dan siswa, sekaligus mencerminkan perencanaan pembelajaran yang matang. Saat ini, media tidak lagi terbatas pada bentuk fisik, tetapi juga mencakup media digital interaktif berbasis web yang membantu memperjelas konsep, terutama dalam pembelajaran matematika. Meski demikian, setiap media memiliki keunggulan dan

kekurangannya masing-masing (Khairunnisa & Ilmi, 2020).

Berkaitan dengan simbol-simbol, istilah dan lambang, maka peneliti memperhatikan tanda semiotik untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran.

Semiotika, yang dikenal sebagai studi tentang tanda-tanda, pada dasarnya merupakan kajian terhadap sistem kode, yaitu segala bentuk sistem yang memungkinkan kita melihat suatu entitas sebagai tanda atau sesuatu yang memiliki makna (Sari et al., 2022). Semiotika mengkaji berbagai struktur, kaidah, yang menjadikan suatu tanda memiliki makna (Asfar, 2019). Ada enam objek semiotik didalam matematika yaitu bahasa, situasi masalah, konsep, prosedur properti dan argumen (Wati et al., 2022). Maka dari itu peneliti menggunakan media tangga pengukuran guna menganalisis semiotika pada media tersebut.

Media pembelajaran yang praktis dan inovatif menjadi salah satu fungsi penting didalam keberhasilan proses belajar mengajar. Beragam jenis media, seperti teks, alat peraga, gambar, video, dan audio yang secara umum dikenal sebagai multimedia dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif (Winangsih & Harahap, 2023). Dengan demikian, media yang dipilih harus disesuaikan dengan topik atau materi yang sedang diajarkan agar proses pembelajaran berjalan efektif dan terarah (Febrinurty Charolyna Panjaitan, Resti Muliani, Nazrida Kurnia, 2022). Pemahaman konsep sangat penting selama proses belajar matematika karena pemahaman konsep merupakan dasar untuk berpikir dan menyelesaikan masalah matematika (Mira Destyaningrum & Novanita Whindi Arini, 2023). Media

tangga pengukuran menjadi alat bantu bagi peserta didik untuk memahami konsep pengukuran. Tangga Satuan adalah satuan yang digunakan dalam pengukuran. Ini memungkinkan objek dengan panjang, lebar dan tinggi untuk diidentifikasi (Silaban et al., 2023). Selain itu, Materi mengenai tangga pengukuran termasuk dalam kurikulum matematika kelas IV di jenjang Sekolah Dasar.

Hasil observasi pada tanggal 14 Oktober 2024 pada peserta didik kelas IV di sekolah SDN Sisir 03 Batu, peserta didik belum antusias dalam melaksanakan pembelajaran matematika, dikarenakan pembelajaran matematika dianggap pembelajaran yang membosankan dan menakutkan. Guru disana juga melakukan pembelajaran dikelas dengan monoton dengan artian guru jarang sekali pakai media pembelajaran ataupun menggunakan proyektor. Peserta didik juga masih belum tahu adanya simbol-simbol dan makna apa saja yang terkandung dalam media tersebut atau dengan kata lain terkait semiotic. Maka dari itulah peserta didik yang menyebabkan kurang minat belajar siswa. Mata pelajaran Matematika akan membosankan dan sulit dimengerti tidak dibantu dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sehingga siswa memerlukan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa (Christiani & Airlanda, 2024).

Pelaksanaan guru yang mengajar khususnya dikelas IV SDN Sisir 03 Batu menggunakan media pembelajaran sebagai sarana mengajar sekaligus untuk membangun komunikasi dengan peserta didik. Dalam pembelajaran matematika pada materi pengukuran, guru memanfaatkan media tangga pengukuran sebagai alat bantu untuk mendukung proses belajar mengajar.

Masalah yang dihadapi peserta didik yaitu belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, selain menggunakan media tangga pengukuran, guru juga menyisipkan unsur permainan. Pendekatan berbasis permainan ini dinilai mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses belajar (Syihabudin & Ratnasari, 2020).

Penelitian terdahulu dalam pembelajaran matematika berjudul “Analisis Semiotik : Representamen Siswa Dalam Menyelesaikan Operasi Bilangan Bulat” pada tahun 2023 yaitu terdapat 2 hasil subjek, subjek ikonik dan subjek simbolik. Hasil subjek tersebut memiliki kecenderungan yang hampir sama. Bentuk tanda-tanda dalam penelitian ini nampak pada saat peserta didik menulis, menggambar, membaca dan menunjukkan. Maka dapat disimpulkan bahwa matematika dan tanda terlibat dalam satu kesatuan yaitu makna (Palayukan et al., 2023). Pada penelitian yang lain 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). Pada penelitian lain yang berjudul “Pengembangan Kontektual Berbasis Semiotika Vidio Pembelajaran Matematika untuk Mendukung Pembelajaran dari Rumah” menurut hasil penelitian, video sebagai alat pembelajaran jarak jauh terbukti efektif untuk membantu siswa sekolah dasar memahami matematika. Maka dari itu objek semiotika dapat membantu

dalam pembelajaran dari jarak jauh seperti yang dikatakan peneliti sebelumnya (Ilmiah & Dicitak, 2021).

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini belum diteliti dengan judul “Analisis Semiotik Pada Media Tangga Pengukuran dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari uraian diatas maka pokok permasalahan yaitu, Bagaimana objek *Semiotika* Pada Media Tangga Pengukuran dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan objek *Semiotika* Pada Media Tangga Pengukuran dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis:

a. Kontribusi akademik

Memberikan kontribusi akademik dalam mengembangkan teori-teori pembelajaran matematika, khususnya berkaitan dengan semiotika media pembelajaran tangga pengukuran

b. Kajian semiotika

Memperkaya kajian ilmiah tentang semiotika penggunaan media pembelajaran tangga pengukuran.

c. Menjadikan referensi

Menjadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan upaya meningkatkan semiotika media pembelajaran tangga pengukuran dalam pembelajaran matematika

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini yakni dapat memberikan informasi yang berguna dalam pemilihan serta penerapan metode pembelajaran yang efektif guna meningkatkan pemahaman semiotik melalui media pembelajaran tangga pengukuran dalam mata pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Penelitian ini sebagai tambahan informasi dan tambahan wawasan untuk penggunaan media pembelajaran matematika tangga pengukuran dapat dipakai untuk penggunaan mata pelajaran yang lain.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini sebagai alat untuk membantu peserta didik untuk mengetahui simbol, lambang dan istilah dalam penggunaan media pembelajaran tangga pengukuran dalam pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui permasalahan kegiatan pembelajaran dan cara mengatasinya dengan memaksimalkan *semiotika* dalam media pembelajaran tangga pengukuran dalam pembelajaran matematika.

e. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini diharapkan sebagai acuan perbandingan dalam pembahasan *semiotika*. Dengan demikian peneliti selanjutnya dapat mengembangkan ide, metode atau media yang lain yang lebih baik dan lebih relevan dalam konteks yang lebih luas.

E. Batasan Masalah

1. Media pembelajaran

Penelitian ini hanya menggunakan Media Tangga Pengukuran di SDN Sisir 03 Batu pada fase B kelas IV dan hanya terfokus pada peserta didik dan guru yang terlibat dalam pembelajaran.

2. Mata pelajaran matematika

Penelitian ini hanya terfokus pada mata pelajaran matematika, yaitu pada materi pengukuran pada fase B kelas IV.

F. Definisi Istilah

1. Semiotika

Semiotika, yang dikenal sebagai kajian tentang tanda, pada dasarnya merupakan studi mengenai sistem kode yang memungkinkan kita mengenali suatu entitas sebagai tanda atau sebagai sesuatu yang memiliki makna (Sari et al., 2022).

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran yang efisien dan kreatif—seperti teks, alat peraga, gambar, video, dan audio—memegang peranan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Winangsih & Harahap, 2023). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan

dengan topik atau materi yang sedang diajarkan agar proses belajar berjalan secara optimal (Febrinurty Charolyna Panjaitan, Resti Muliani, Nazrida Kurnia, 2022).

3. Media Tangga Pengukuran

Media tangga pengukuran menjadi alat bantu bagi peserta didik untuk memahami konsep pengukuran. Tangga Satuan adalah satuan yang digunakan dalam pengukuran. Ini memungkinkan objek dengan panjang, lebar dan tinggi untuk diidentifikasi (Silaban et al., 2023).

4. Pembelajaran Matematika

Definisi matematika menurut Rohmah (2021:5) Definisi matematika, menurut (KBBI), Matematika merupakan disiplin ilmu yang mengkaji bilangan, hubungan antar bilangan, serta metode pemecahan masalah yang berkaitan dengan konsep matematika. Selain itu, matematika dapat dipahami sebagai disiplin ilmu yang mengkaji bilangan, logika, ruang, serta berbagai prosedur operasional yang saling berhubungan.