

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemahaman konsep adalah langkah awal yang esensial dalam pembelajaran Matematika (Yanala et al., 2021). Pemahaman konsep matematika adalah keterampilan yang memungkinkan individu untuk mengeksplorasi dan memahami berbagai konsep dalam matematika. Banyak peserta didik sering menghadapi berbagai kesulitan dalam menguasai konsep-konsep tersebut, yang disebabkan oleh faktor-faktor internal maupun eksternal (Rahmawati & Roesdiana, 2022). Oleh karena itu, pengembangan pendidikan dan pengajaran yang efektif sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dalam mata pelajaran matematika (Hanifah et al., 2020).

Pemahaman konsep juga sering digunakan sebagai indikator apakah proses pembelajaran telah berjalan secara bermakna atau hanya bersifat prosedural. Ketika pembelajaran berlangsung tanpa dukungan media yang tepat maka konsep yang bersifat abstrak cenderung sulit dipahami oleh peserta didik, sehingga masalah rendahnya pemahaman konsep masih sering dilaporkan dalam berbagai kajian pendidikan matematika di sekolah dasar (Kurniati et al., 2025).

Pemahaman konsep matematika pada jenjang sekolah dasar sering dipandang sebagai pondasi yang menentukan keberhasilan peserta didik

dalam mempelajari materi berikutnya. Dalam pembelajaran Matematika, konsep dasar perlu dipahami secara baik sebelum peserta didik melanjutkan pada materi yang lebih kompleks. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep menjadi dasar bagi peserta didik untuk membangun pengetahuan matematika secara berkelanjutan sehingga peningkatan kualitas pembelajaran pada aspek ini dianggap penting sejak tahap awal pendidikan dasar.

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman dalam Q.S. An-Nisa : 82

أَفَلَا يَتَذَكَّرُونَ الْقُرْآنَ وَلَوْ كَانَ مِنْ عِنْدِ غَيْرِ اللَّهِ لَوَجَدُوا فِيهِ اخْتِلَافًا كَثِيرًا

"Maka tidakkah mereka menghayati (mendalami) Al-Qur'an? sekiranya (Al-Qur'an) itu bukan dari Allah, pastilah mereka menemukan banyak hal yang bertentangan di dalamnya."

Ibn Katsir menafsirkan Q.S. An-Nisa 4 : 82, Allah Subhanahu Wa Ta'ala memerintahkan manusia untuk mentadabburi Al-Qur'an, yaitu memperhatikan, mengkaji, dan memahami kandungannya secara mendalam. Ibn Katsir menjelaskan bahwa tidak adanya pertentangan di dalam Al-Qur'an menjadi bukti bahwa kitab tersebut benar-benar berasal dari Allah. Oleh karena itu, manusia dianjurkan untuk menggunakan akal dan pemikirannya dalam memahami makna ayat-ayat Al-Qur'an sehingga memperoleh pemahaman yang benar dan menyeluruh.

Tafsir ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep tidak hanya sebatas mengetahui informasi, tetapi juga mencakup kemampuan menganalisis, menghubungkan, dan menarik makna dari berbagai informasi

yang dipelajari. Dengan demikian, Q.S. An-Nisa 4 : 82 memberikan landasan penting mengenai perlunya pemahaman yang mendalam dalam proses memperoleh pengetahuan (Ibnu Katsir, 2017, hlm. 358).

Al-Qur'an Surah An-Nisa 4 : 82 menjelaskan pentingnya mentadabburi atau memahami Al-Qur'an secara mendalam dengan menggunakan akal dan penalaran. Ayat ini menegaskan bahwa jika Al-Qur'an bukan berasal dari Allah Swt., tentu akan ditemukan banyak pertentangan di dalamnya. Pesan tersebut menunjukkan bahwa suatu pengetahuan perlu dipahami melalui proses berpikir dan analisis, bukan hanya dihafal. Hal ini sejalan dengan pembelajaran Matematika yang menuntut peserta didik memahami konsep dan hubungan antarkonsep, sehingga dapat menyelesaikan masalah secara tepat dan logis.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Tujuan tersebut menunjukkan bahwa proses pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan informasi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh (Republik Indonesia, 2003)

Oleh karena itu, pemahaman konsep menjadi aspek yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membantu peserta didik membangun pengetahuan secara bermakna, menghubungkan berbagai

konsep yang dipelajari, serta menggunakannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika tidak sejalan dengan kondisi yang ada saat ini. Hasil TIMSS (*Trend International Mathematics and Science Study*) dan PISA (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan bahwa peserta didik Indonesia tidak memiliki kemampuan untuk menyelesaikan soal-soal non-rutin dan menguasai konsep.

Hal ini sejalan dengan penelitian Arcat yang menunjukkan bahwa peserta didik di salah satu sekolah memiliki kemampuan pemahaman konsep yang rendah (Nindiani Suci & Miatun, 2022). Faktor guru dan peserta didik sendiri berkontribusi pada rendahnya pemahaman konsep. Faktor guru termasuk penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif dan penggunaan strategi yang tidak konsisten dalam pembelajaran Matematika. Akibatnya, peserta didik tidak melakukan upaya untuk membuat konsep mereka sendiri (Septiani et al., 2022).

Beberapa survey atau penelitian sudah dilakukan untuk mengungkap capaian kemampuan pemahaman konsep matematika. Hasilnya diketahui bahwa saat ini kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah (Hoiriyah 2019; Jeheman dkk., 2019).

Hal ini salah satunya diketahui dari hasil *The Trend International Mathematics and Science Study* (TIMSS), bahwa Indonesia pada urutan 45

dari 50 negara dengan skor rata-rata kemampuan matematika sebesar 397 (Hadi & Novaliyosi, 2019). Domain dari studi tersebut meliputi *knowing* (pengetahuan), *applying* (penerapan), dan *reasoning* (penalaran). Domain pengetahuan dan penalaran merupakan indikator pemahaman konsep.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran agar hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Data hasil ulangan harian peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Data Hasil Evaluasi Peserta didik

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai			
		Tuntas (>80)		Tidak Tuntas (<80)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
II A	22	11	50%	11	50%
II B	21	10	48%	11	52%
Total	43	21	49%	22	51%

Sumber: Data Hasil Penilaian Harian Matematika kelas II SDIT Mutiara Padang Tahun Ajaran 2026/2027.

Berdasarkan data hasil evaluasi pembelajaran Matematika peserta didik kelas II SD IT Mutiara Padang Tahun Ajaran 2026/2027, pencapaian hasil belajar masih belum memenuhi target yang diharapkan. Pada kelas IIA yang terdiri atas 22 peserta didik, rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 77.

Dari keseluruhan peserta didik, sebanyak 11 orang (50%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 11 orang (50%) masih belum tuntas.

Pada kelas IIB yang berjumlah 21 peserta didik, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 76. Dari jumlah tersebut, 10 peserta didik (48%) dinyatakan tuntas dan 11 peserta didik lainnya (52%) belum mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar matematika pada kedua kelas masih perlu ditingkatkan karena sebagian besar peserta didik belum berhasil mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti menawarkan suatu kebaruan berupa pemanfaatan media pembelajaran labirin sebagai media permainan edukatif yang dirancang untuk membantu peserta didik kelas II sekolah dasar dalam memahami konsep matematika. Media Labirin merupakan jenis permainan yang terdiri atas lorong-lorong yang saling berhubungan. Dalam media pembelajaran, labirin digunakan sebagai permainan edukatif yang memadukan aktivitas bermain dengan penyelesaian soal atau tantangan untuk membantu peserta didik belajar secara lebih menarik dan interaktif.

Media permainan edukasi labirin dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa karena proses pembelajaran dilakukan melalui penyelesaian soal-soal yang terintegrasi dalam permainan. Dalam penggunaannya, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menemukan jawaban, tetapi juga memahami konsep materi agar dapat menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Dengan demikian, peserta didik

memperoleh kesempatan untuk membangun pemahamannya secara bertahap melalui pengalaman belajar yang aktif, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam pemecahan masalah.

Media ini adalah hasil pengembangan dari (Pelagia Angwarmasse & Wahyudi 2021). media yang sudah dibuat sebelumnya sudah dilakukan uji validitas terlebih dahulu sebelum diterapkan di sekolah dasar. Terdapat dua proses uji validitas yang dilakukan yaitu uji validitas materi dan uji validitas media. Validator akan memberikan penilaian berdasarkan aspek kelayakan media yang sudah dikembangkan oleh peneliti dan memberika saran serta komentar yang nantinya akan menjadi bahan revisi dan penyempurnaan media.

Berdasarkan hasil validasi oleh pakar media, media permainan edukasi labirin matematika yang peneliti kembangkan mendapatkan jumlah skor 45 dengan persentase 80,3%, termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi oleh pakar materi, media permainan edukasi labirin matematika yang peneliti kembangkan mendapatkan jumlah skor 40 dengan persentase 83,3 termasuk dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

Tahap selanjutnya adalah implementasi. Produk diuji cobakan kepada 4 peserta didik. Setelah selesai menggunakan media pembelajaran, peserta didik diminta untuk mengisi angket. Berdasarkan hasil respons peserta didik setelah menggunakan permainan edukasi labirin matematika mencapai angka persentase sebesar 79,9% dengan kategori baik, sehingga

dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam proses pembelajaran dapat memahami materi dan memperoleh kepraktisan ketika menggunakan media permainan edukasi labirin matematika.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian tentang: **“Pengaruh Media Pembelajaran Labirin Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas II SD IT Mutiara Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II sekolah dasar. Permasalahan tersebut muncul dari kondisi pembelajaran yang masih belum sepenuhnya mampu membantu peserta didik memahami konsep matematika secara optimal. Identifikasi masalah ini dilakukan untuk memperjelas aspek-aspek yang berkaitan dengan rendahnya pemahaman konsep matematika serta faktor-faktor yang mempengaruhinya dalam proses pembelajaran.

1. Pemahaman konsep matematika peserta didik kelas II masih rendah sehingga sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung dasar secara tepat.
2. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Matematika yang kurang menarik dan variatif sehingga peserta didik kurang terbantu dalam memahami konsep yang bersifat abstrak.

3. Proses pembelajaran Matematika yang masih cenderung bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah dan latihan soal sehingga aktivitas belajar peserta didik menjadi terbatas.
4. Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran Matematika karena kegiatan belajar yang dilakukan belum melibatkan unsur permainan atau aktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara langsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya penelitian ini perlu dibatasi agar pembahasan lebih terarah dan fokus pada permasalahan yang akan diteliti. Batasan masalah juga dilakukan agar penelitian dapat dilaksanakan secara lebih efektif serta sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas II di SD IT Mutiara Padang.
2. Materi matematika yang diteliti dibatasi pada konsep matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pada pembelajaran Matematika kelas II sekolah dasar.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran labirin matematika yang dirancang sebagai media permainan edukatif dalam pembelajaran Matematika.

4. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini difokuskan pada pemahaman konsep matematika peserta didik, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan.

D. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan media pembelajaran labirin berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas II di SDIT Mutiara Padang?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran labirin memiliki pengaruh terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas II di SD IT Mutiara Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran yang bersifat permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika dengan lebih mudah melalui penggunaan media pembelajaran labirin yang bersifat menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih serta menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam melaksanakan penelitian di bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik.

G. Definisi Operasional

1. Media Labirin Matematika: Media labirin matematika adalah media pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang dirancang dalam bentuk jalur atau papan labirin yang memuat konsep-konsep matematika sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Media ini digunakan untuk membantu siswa memahami materi operasi hitung melalui kegiatan menelusuri jalur labirin dan menyelesaikan tugas atau soal yang tersedia, sehingga dapat meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, serta kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

2. Pemahaman konsep: Pemahaman konsep matematika merupakan kemampuan seseorang dalam memahami makna suatu konsep secara mendalam sehingga tidak hanya sekadar mengingat rumus atau langkah penyelesaian, tetapi juga mengetahui alasan dan hubungan antara konsep-konsep yang ada. Dalam pembelajaran Mathematics, pemahaman konsep menjadi landasan penting agar peserta didik dapat mengerti ide-ide matematika secara logis dan sistematis. Melalui pemahaman tersebut, peserta didik mampu menjelaskan kembali suatu konsep dengan bahasanya sendiri serta memahami bagaimana konsep itu terbentuk dan digunakan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media yang sesuai dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih baik, sehingga mereka tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga memahami hubungan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media pembelajaran dan pemahaman konsep memiliki keterkaitan yang erat dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif.