

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika berasal dari kata *mathema* dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai “*sains*”, ilmu pengetahuan atau belajar”, matematikos yang diartikan sebagai “suka belajar” dan *mathein* yang berarti berpikir. Matematika dapat disebut sebagai ilmu yang didapat dengan bernalar/berpikir. Matematika adalah ilmu yang lebih menekankan kegiatan dalam penalaran, bukan berdasarkan hasil eksperimen atau observasi (wikipedia). Mata Pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada di Sekolah Dasar (SD) yang memfokuskan pada kemampuan kognitif siswa untuk mengembangkan proses berpikir siswa dalam meresap pengetahuan-pengetahuan yang dipelajarinya. (Sudjana, 2005).

Matematika adalah subjek ideal yang mampu mengembangkan proses berfikir anak dimulai dari usia dini, usia pendidikan kelas awal (pendidikan dasar), pendidikan menengah, pendidikan lanjutan, bahkan sampai mereka berada di bangku perkuliahan. Hal ini diberikan agar siswa dapat mengetahui dan menggunakan prinsip matematika dalam kehidupan sehari-hari baik itu dalam hal perhitungan, pengerjaan soal, pemecahan masalah kehidupan di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan masyarakat. (Ruseffendi, 2006; Depdiknas, 2006).

Pada dasarnya, pembelajaran Matematika tidak hanya menuntut penguasaan konsep dan prosedur, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, salah satunya adalah keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara logis dan sistematis. Dalam konteks pembelajaran Matematika, siswa diharapkan tidak hanya mampu menghitung, tetapi juga memahami konsep, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Ennis dalam Gradini (2019 hal. 191) yang menyatakan bahwa berpikir kritis adalah berpikir reflektif dan rasional yang difokuskan pada pengambilan keputusan tentang apa yang harus dipercaya atau dilakukan.

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara mendalam. Siswa yang menerapkan keterampilan ini dapat melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, membuat keputusan yang logis, dan menciptakan solusi yang inovatif. Bagi pendidik, kemampuan ini membantu mengidentifikasi sejauh mana siswa dapat berpikir secara mandiri dan kritis, sehingga metode pengajaran dapat disesuaikan untuk mengoptimalkan potensi mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Marivcica dan Spijunovicb dalam (Putri dkk, 2018) berpikir kritis adalah jangka panjang memungkinkan untuk mendukung siswa dalam keterampilan belajar selain itu memungkinkan individu untuk menjadi kreatif, sehingga berpikir kritis dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar dan memacu siswa untuk berkontribusi secara kreati. Sehingga dalam pembelajaran siswa bisa menerapkan keterampilan berpikir kritis dan pendidik dapat mengetahui siswa yang memiliki keterampilan berpikir kritis.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi sebagian siswa, khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Siswa cenderung pasif, kurang tertarik, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam Matematika. Akibatnya, keterampilan berpikir kritis siswa belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam menganalisis soal, merumuskan strategi penyelesaian, dan menarik kesimpulan yang logis.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Mekarbakti III Garut pada 25 Oktober 2024, diperoleh informasi bahwa siswa masih kesulitan menyelesaikan soal matematika yang memerlukan penalaran dan berpikir kritis. Rata-rata nilai ulangan harian Matematika yang memuat soal berbasis pemecahan masalah masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 33 siswa, hanya sekitar 25% yang mencapai nilai di atas KKM, sementara 75% sisanya masih di bawah KKM. Siswa juga cenderung masih bergantung pada contoh soal yang diberikan guru dan kurang mampu mengembangkan pemikiran mereka secara mandiri.

Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab adalah metode

pembelajaran yang masih konvensional dan kurang variatif, dimana guru lebih dominan menggunakan ceramah dan latihan soal tanpa melibatkan media yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak Matematika menjadi lebih nyata dan menarik. Guru aktif menjelaskan materi pembelajaran sementara siswa hanyalah sebagai pendengar saja. Salah satu yang menjadi penghambat proses pembelajaran matematika adalah kurang motivasi siswa untuk belajar matematika karena adanya anggapan siswa bahwa mata pelajaran matematika berisi tentang rumus-rumus dan perkalian, ditambah media yang digunakan juga kurang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik terhadap mata pelajaran matematika. Selain itu terkadang guru kurang memvariasikan metode ataupun penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat dilihat dengan banyaknya siswa yang bermain sendiri dan bersenda gurau dengan temannya pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat memacu keterlibatan aktif siswa dan merangsang kemampuan berpikir kritis.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan diatas adalah penggunaan media audio visual. Media audio visual merupakan alat bantu pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga dapat menyajikan informasi secara lebih dinamis, menarik, dan mudah dipahami. Dalam konteks Matematika, media audio visual dapat digunakan untuk memvisualisasikan masalah, menunjukkan langkah-langkah penyelesaian secara animatif, dan memberikan konteks nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Selain itu media pembelajaran juga dipahami sebagai segala sesuatu untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dengan tujuan dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Dengan menggunakan media akan menghasilkan manfaat besar dalam pembelajaran salah satunya membuat pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat dikaitkan sebagai penarik perhatian dan menjaga siswa agar tetap terjaga dan memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik gambar yang berubah-ubah serta penggunaan efek khusus dapat menimbulkan keingintahuan yang besar bagi siswa sehingga meningkat minat dan kemampuan berpikir kritis

para siswa.

Menurut Sanaky (2013, hlm. 119) “Media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksi gambar bergerak dan bersuara.” Untuk itu media Audio Visual merupakan salah satu media alternatif yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah seorang guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Media Audio-Visual ini mengandalkan dua indera manusia sekaligus yakni pendengaran (Audio) dan Penglihatan (Visual). Alat bantu ini juga merupakan alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu kata serta tulisan dapat menularkan pengetahuan, ide serta sikap siswa.

Penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran matematika mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dengan membuat konsep lebih mudah dipahami, meningkatkan motivasi, mendorong pemecahan masalah, dan melatih kolaborasi. Media ini membantu siswa mengembangkan kemampuan analitis dan logis yang penting untuk keberhasilan mereka dalam matematika dan kehidupan sehari-hari.

Menurut pendapat Purwono, dkk (2014) menyatakan bahwa manfaat audio visual yaitu, menarik fokus siswa terhadap materi ajar yang diberikan oleh guru, kegiatan belajar mengajar tidak dibatasi oleh tempat dikarenakan sifatnya yang fleksibel, meningkatkan minat belajar, menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih berkesan karena penyajian materi ajar secara terstruktur dan di akhir dengan kesimpulan dari isi materi aja.

Kelebihan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran matematika yaitu bahan untuk pembelajaran jadi lebih mudah dipahami, bagi para pengajar dalam memberikan materi dan juga mengajar akan menjadi lebih bervariasi, siswa menjadi tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan kekurangannya yaitu dalam penyajian setiap materi bisa memunculkan suara yang tidak jelsehingga materi pun menjadi sulit dipahami, dikarenakan menggunakan verbal yang tidak selalu samadibutuhkan kemampuan penguasaan kata dan bahasa yang baik, jika gambar kurang jelsemateri yang disampaikan pun menjadi kurang optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk

mengetahui ada tidaknya pengaruh media audio visual terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN Mekarbakti III Garut.

Penelitian sebelumnya oleh Novitasari (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman konsep Matematika dan motivasi belajar siswa. Sementara itu, Wijayanto (2020) juga menemukan bahwa media video pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa SD. Namun, masih terbatas penelitian yang secara khusus menguji pengaruh media audio visual terhadap keterampilan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran Matematika di SD.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena kemampuan berpikir kritis merupakan fondasi essential yang tidak hanya diperlukan untuk kesuksesan akademik dalam matematika tetapi juga untuk memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan sehari-hari di abad ke-21. Matematika, dengan sifatnya yang sistematis dan logis, merupakan mata pelajaran yang paling potensial untuk melatih keterampilan ini. Temuan mengenai rendahnya keterampilan berpikir kritis dan persepsi negatif terhadap matematika di SDN Mekarbakti III Garut mengindikasikan adanya gap (kesenjangan) antara tujuan kurikulum dan realita di kelas. Jika tidak segera diatasi, kesenjangan ini berpotensi menyebabkan *learning loss* yang berkepanjangan dan menurunkan motivasi belajar siswa secara permanen.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa terdorong untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya di SDN Mekarbakti III Garut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Matematika (Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Mekarbakti III Garut)".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan berbagai hal yang melatar belakangi masalah dalam penelitian, peneliti kemudian mengidentifikasi menentukan permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran Matematika
2. Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah
3. Belum menggunakan media pembelajaran

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SDN Mekarbakti III Garut Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada media audio visual yang telah dipilih dan disesuaikan dengan materi matematika kelas IV sesuai Kurikulum Merdeka, seperti video pembelajaran interaktif, animasi, atau rekaman audio visual lainnya.
3. Aspek keterampilan berpikir kritis yang dikaji dalam penelitian ini mengacu pada indikator *interpretation, analysis, evaluation, inference, explanation*, serta *self regulation* dalam konteks penyelesaian soal matematika.
4. Materi pelajaran matematika yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada Materi Pecahan Senilai.
5. Penelitian ini tidak membahas pengaruh media audio visual terhadap aspek pembelajaran lain seperti motivasi, hasil belajar secara umum, atau sikap siswa, tetapi hanya difokuskan pada keterampilan berpikir kritis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu:

1. Bagaimana keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran matematika pada saat sebelum menggunakan media audio visual pada Siswa Kelas IV SDN Mekarbakti III Garut?

2. Bagaimana keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran matematika pada saat sesudah menggunakan media audio visual pada Siswa Kelas IV SDN Mekarbakti III Garut?
3. Bagaimana pengaruh media audio visual terhadap keterampilan berpikir kritis pada Siswa Kelas IV SDN Mekarbakti III Garut?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran matematika pada saat sebelum menggunakan media audio visual pada Siswa Kelas IV SDN Mekarbakti III Garut
2. Untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran matematika pada saat sesudah menggunakan media audio visual pada Siswa Kelas IV SDN Mekarbakti III Garut?
3. Untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran matematika di Kelas IV SDN Mekarbakti III Garut

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pengembangan teori pembelajaran matematika dan media pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan media audio visual sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi empiris tentang efektivitas media audio visual dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep

matematika yang abstrak menjadi lebih nyata dan menarik melalui media audio visual. Dengan demikian, siswa tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis tetapi juga menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan panduan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif, khususnya media audio visual, untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengambilan kebijakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah, khususnya dalam hal penyediaan sarana dan prasarana pendukung media pembelajaran. Diharapkan sekolah dapat lebih memprioritaskan penggunaan teknologi dan media inovatif dalam proses pembelajaran untuk mencetak peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga mampu berpikir kritis dan kreatif.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berpikir, maka disusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh media audio visual terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran matematika di Kelas IV SDN Mekarbakti III Garut
- H_1 : Terdapat pengaruh media audio visual terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran matematika di Kelas IV SDN Mekarbakti III Garut