

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dari hasil wawancara bersama guru matematika di MTsN 1 Barito Kuala menjelaskan bahwa tingkat kemahiran siswa terhadap pelajaran matematika yang berhubungan dengan geometri masih sangat rendah dan belum mencapai hasil yang baik. Siswa sering melakukan kesalahan ketika menyelesaikan masalah geometri, karena siswa sering kali hanya menghafal rumus dan tidak benar-benar memahami konsepnya dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika. Dari wawancara juga beliau mengatakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan selama mengajar hanya metode konvensional. Pada pembelajaran materi geometri biasanya juga beliau menggunakan alat peraga sebagai media pembelajaran yang dibuat oleh siswa secara berkelompok di setiap tahun ajaran. Selain itu, beliau juga menggunakan alat atau benda yang berada di sekitar siswa yang serupa dengan bentuk bangun ruang yang dipelajari.

Berdasarkan data Kemendikbud, dari diagnosa hasil ujian nasional tahun 2019 pada jenjang SMP di Kabupaten Barito Kuala menunjukkan persentase siswa yang menjawab soal-soal pada cakupan materi geometri dan trigonometri sebesar 43,80%, pencapaian ini lebih rendah jika dibandingkan persentase pada cakupan

materi statistika yang mencapai 54,17%.<sup>1</sup> Berdasarkan rapor pendidikan Indonesia tahun 2023 yang diterbitkan Kemendikbud juga menyatakan kemampuan numerasi murid jenjang SMP/MTs/Sederajat masih di skala sedang yakni pada 40,63%.<sup>2</sup>

Dari hasil wawancara mengenai metode pembelajaran yang dilaksanakan dan data mengenai hasil belajar matematika yang masih rendah khususnya materi geometri, mengisyaratkan perlu adanya perbaikan dari segi pemilihan strategi atau model pembelajaran yang tepat disertai media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik. Pemilihan strategi yang tepat berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

Strategi *genius learning* merupakan strategi pembelajaran yang mengakomodasi beragam gaya belajar siswa, mulai dari visual, auditori hingga kinestetik. Dengan demikian, siswa akan belajar sesuai dengan karakter dan keistimewaan yang dimiliki masing-masing. Strategi ini memanfaatkan pengetahuan mengenai mekanisme kerja otak, motivasi, konsep diri, pikiran, perasaan dan beberapa teknik dalam belajar. Fondasi *genius learning* ini yakni metode *accelerated learning* atau cara belajar yang dipercepat yang dirancang oleh Dr. Goerge Lozanov. Pada dasarnya tujuan dari metode ini merupakan cara yang menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan menyenangkan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> “Rapor UN | Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan,” diakses 15 Maret 2024, <http://118.98.227.96/RaporUN/capaianmateri.aspx>.

<sup>2</sup> “Rapor Pendidikan Indonesia • Semua Wilayah • 2023,” Portal Data Kemendikdasmen, diakses 15 Maret 2024, <https://data.dikdasmen.go.id/publikasi/p/rapor-pendidikan-indonesia/rapor-pendidikan-indonesia-2023>.

<sup>3</sup> Irmayani Nasution, “Penerapan Strategi Genius Learning Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Pada Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK Yapim Taruna Medan TP. 2016/2017” (Medan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2017), <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/2466>. Hlm. 16

Strategi *genius learning* dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep melalui gaya belajar masing-masing.<sup>4</sup> Dalam strategi *genius learning*, informasi disusun secara sistematis dan terstruktur untuk membantu siswa memahami dan mengorganisir pengetahuan, yang pada gilirannya memudahkan mereka memahami konsep-konsep baru. *Genius learning* seringkali melibatkan aplikasi pengetahuan dalam konteks nyata, yang memungkinkan siswa melihat penerapan konsep-konsep yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari yang meningkatkan pemahaman mereka.

*Flash card* dalam bahasa Indonesia yang diartikan kartu kilat adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis gambar 2 dimensi yang mengasikkan. *Flash card* memiliki dua sisi, dimana disetiap sisinya berisi gambar, teks ataupun simbol. Media *flash card* bisa mempermudah penyampaian pesan dari sumber kepada penerima informasi karena dapat dilakukan dengan lebih efektif melalui penggunaan gambar yang berkaitan dengan pembahasan<sup>5</sup>. *Flash card* dapat dijadikan media permainan dalam pembelajaran, media *flash card* membantu siswa mengingat kembali gambar, kosa kata atau simbol-simbol yang telah dipelajari, *flash card* juga dapat dibuat dengan mudah dan tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar. Selain itu, media *flash card* ini bisa menjadi tambahan opsi media yang bisa dipakai oleh guru, sehingga media pembelajaran yang digunakan tidak itu-itu saja dan meningkatnya minat belajar siswa.

---

<sup>4</sup> Nurhayati, "Pengaruh Strategi Genius Learning melalui Model Pembelajaran Arias (*Assurance, Relevance, Interest, Assesmen And Satisfaction*) terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Nalar Pendidikan* 2, no. 1 (t.t.): 554432.

<sup>5</sup> Muryanti, "Pengaruh media *flash card* terhadap kemampuan membaca permulaan kelas I mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 8 Bandar Lampung."

Penggunaan *flash card* pada pembelajaran juga terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam mengenali bentuk, objek, hewan, konsep matematika, dan berbagai aspek pembelajaran lainnya. Dengan memberikan dukungan visual yang kuat, *flash card* membantu memperjelas konsep-konsep abstrak dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik bagi siswa di berbagai tingkatan pendidikan. Menggunakan *flash card*, guru dapat menciptakan belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa, seperti pengenalan kosakata baru, latihan pengejaan, pemahaman konsep matematika, atau peninjauan ulang materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya.<sup>6</sup> *Flash card* sering digunakan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar dan hubungan antar informasi. Misalnya, pada sisi depan *flash card* terdapat pertanyaan atau kata kunci, dan pada sisi belakang terdapat definisi atau penjelasan yang memperdalam pemahaman siswa. Melalui penggunaan *flash card*, siswa dapat mengaitkan ide-ide besar dengan detail yang lebih kecil atau istilah teknis yang terkait.

Dari paparan di atas, ada keterkaitan di antara strategi *genius learning* dan media *flash card* serta materi geometri yang masih memiliki nilai capaian yang rendah. Di mana penerapan strategi *genius learning* menggunakan 8 langkah yang dimana salah satu langkah itu adalah fase “aktivitas”. Pada langkah aktivitas ini dapat diisi oleh permainan menggunakan *flash card*. Penggunaan *flash card* pada penerapan strategi *genius leaning* bertujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa setelah proses pemasukkan informasi (penyampaian materi

---

<sup>6</sup> Irna Inaru, “Peningkatan Hasil Belajar Berbantuan Media Flash Card pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas VII SMP,” *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 3, no. 1 (2025): 60–67.

pelajaran) ketika memahami pokok bahasan matematika bangun ruang sisi lengkung. Pada tahap aktivitas ini berupa permainan *flash card* dimana siswa akan menemukan makna sesungguhnya dari yang materi telah dia pelajari. Geometri yang biasa ditampilkan dalam bentuk berupa gambar dan simbol-simbol juga bisa dengan mudah diterapkan pada *flash card* sehingga, proses mengingat siswa menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, strategi *genius learning* membantu mereka mendapatkan pemahaman lebih luas tentang konsep yang dipelajari, sementara *flash card* memberi mereka cara yang efisien untuk mengingat dan menguji pemahaman mereka terhadap konsep-konsep tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti sangat tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul: **Pengaruh Penerapan Strategi *Genius Learning* Menggunakan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Lengkung Siswa Kelas IX di MTsN 1 Barito Kuala.**

## **B. Definisi Operasional**

### **1. Pengaruh**

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh merupakan daya yang ada atau muncul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk sifat, keyakinan dan tindakan seseorang.<sup>7</sup> Pada penelitian ini peneliti mencoba mencari dampak terhadap tingkatan hasil belajar siswa seusaai penerapan strategi

---

<sup>7</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001).

*genius learning* menggunakan media *flash card* pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung pada siswa kelas IX di MTsN 1 Barito Kuala jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menerapkan metode konvensional dan alat peraga pada pokok bahasan ruang sisi lengkung pada siswa kelas IX di MTsN 1 Barito Kuala. Pengaruh diketahui dari perbedaan hasil belajar siswa sesuai penerapan strategi dan metode yang berbeda tersebut.

## **2. Strategi *Genius Learning***

Strategi *genius learning* merupakan strategi pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan dan membangun lingkungan belajar yang kondusif serta menyenangkan. Menurut Adi dalam Anita, *genius learning* adalah “suatu sistem terencana dengan suatu jalinan yang sangat efisien yang meliputi siswa, guru, proses dan lingkungan pembelajaran serta memiliki delapan lingkaran sukses yang keseluruhannya saling berkaitan satu sama lain”.<sup>8</sup> Pada penelitian ini delapan langkah yang digunakan yakni, suasana kondusif, hubungkan, gambaran umum, tetapkan tujuan, pemasukkan informasi, aktivitas, demonstrasi serta ulangi dan jangkarkan.

---

<sup>8</sup> Riza Putri Anita, “Pengaruh Penerapan Genius Learning Strategy terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 5 Pariaman,” 2013, <https://media.neliti.com/media/publications/241841-pengaruh-penerapan-genius-learning-4cd54fac.pdf>. Hlm 3

### 3. Media Pembelajaran *Flash Card*

Media pembelajaran *flash card* merupakan media pembelajaran visual dua dimensi. *Flash card* merupakan kartu yang mengandung ilustrasi dan keterangan yang berkaitan dengan topik yang dibahas di masing-masing sisinya. Pada penelitian ini *flash card* akan berisi gambar-gambar bangun ruang sisi lengkung dan keterangan yang ada dapat berupa nama bagian dari bangun ruang sisi lengkung atau rumus-rumus bangun ruang sisi lengkung yang terdapat pada gambar.

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan yang didapat seseorang sesuai menjalani proses pembelajaran yang bisa mengakibatkan perubahan pada perilaku, yang meliputi wawasan, pengalaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadikan mereka meningkat dibandingkan sebelum mereka mengikuti proses tersebut.<sup>9</sup>

Pada penelitian ini peneliti lebih menekankan pada hasil belajar yang berorientasi pada pengetahuan siswa (kognitif), karena pada penelitian ini berkaitan dengan pengetahuan, ingatan, pemahaman, analisis hingga pengaplikasian. Hasil belajar yang didapat adalah dari penerapan strategi *genius learning* menggunakan media *flash card* pada siswa kelas eksperimen dan penerapan metode konvensional pada siswa kelas kontrol.

---

<sup>9</sup> Ahmadiyahanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-ruf-si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2016): 980–93. Hlm. 948

## 5. Bangun Ruang Sisi Lengkung

Bangun ruang sisi lengkung adalah jenis bangun ruang yang memiliki salah satu sisi berbentuk lengkung. Ada beberapa bangun ruang sisi lengkung yakni, tabung, kerucut dan bola.

### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan penerapan strategi *genius learning* menggunakan media *flash card* pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung pada siswa kelas IX di MTsN 1 Barito Kuala?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IX di MTsN 1 Barito Kuala pada materi bangun ruang sisi lengkung setelah penerapan strategi *genius learning* menggunakan media *flash card*?
3. Bagaimana pengaruh penerapan strategi *genius learning* menggunakan media *flash card* terhadap hasil belajar matematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung pada siswa kelas IX di MTsN 1 Barito Kuala?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan strategi *genius learning* menggunakan media *flash card* pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung pada siswa kelas IX di MTsN 1 Barito Kuala.

2. Untuk mengetahui tingkat hasil belajar matematika siswa kelas IX di MTsN 1 Barito Kuala pada materi bangun ruang sisi lengkung setelah penerapan strategi *genius learning* menggunakan media *flash card*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi *genius learning* menggunakan media *flash card* terhadap hasil belajar matematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung pada siswa kelas IX di MTsN 1 Barito Kuala.

## **E. Signifikansi Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

- a. Penelitian ini mampu menambah wawasan yang berhubungan dengan upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan penguasaan konsep bangun ruang sisi lengkung menggunakan strategi *genius learning* dan media pembelajaran *flash card*
- b. Hasil penelitian ini mampu menjadi bahan perbandingan untuk penelitian berikutnya.

### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan menambah pengetahuan guru mengenai strategi pembelajaran, khususnya strategi *genius learning* dan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti *flash card*.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan minat belajar siswa, mengakomodasi berbagai gaya belajar dan memudahkan siswa menyerap materi ketika kegiatan pembelajaran matematika.

- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan mengetahui pengaruh penerapan strategi *genius learning* menggunakan media *flash card* terhadap hasil belajar matematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung siswa kelas IX MTsN 1 Barito Kuala.

#### **F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelitian sebelumnya yang sejalan dengan penelitian ini dimanfaatkan untuk mendukung pemahaman terhadap masalah yang dibahas, serta sebagai bahan referensi dan pembanding dalam penelitian yang dilakukan. Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang sejalan dengan penelitian yang diteliti sebagai berikut:

1. Penerapan Strategi *Genius Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika dan Rasa Percaya Diri Siswa di Kelas VIII Pondok Pesantren Jabalul Madaniyah Kab. Tapanuli Selatan

Penelitian tersebut berfokus pada masalah rendahnya pemahaman konsep matematika dan rasa percaya diri siswa, menyebabkan siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal terutama pada materi kubus dan balok. Hasil penelitian Nurmaya Sari Harahap adalah penerapan strategi *Genius Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika dan rasa percaya diri siswa di kelas VIII Pondok Pesantren Jabalul Madaniyah Kabupaten Tapanuli Selatan, hal tersebut terbukti melalui terdapatnya peningkatan skor rata-rata nilai tes kemampuan pemahaman konsep matematika serta peningkatan rasa percaya diri siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini memakai penelitian kuantitatif dengan eksperimen sedangkan pada penelitian terdahulu jenis penelitian yang dipakai merupakan penelitian tindakan kelas dimana pada kegiatannya terdapat dua siklus.<sup>10</sup>

## 2. Pengaruh Strategi *Genius Learning* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di Kelas VIII SMPN 30 Banjarmasin

Penelitian ini berfokus pada masalah rendahnya kemampuan pemahaman konsep di antara para siswa, yang menyebabkan hasil belajar menjadi kurang memuaskan. Hasil penelitian dari Nurhikmah adalah kemampuan pemahaman siswa kelas VIII SMPN 30 Banjarmasin pada pokok bahasan SPLDV mengalami peningkatan, kriteria yang dari sebelum penerapan strategi dengan kategori cukup meningkat menjadi tinggi setelah penerapan Strategi *Genius Learning*.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni, penelitian ini pada variabel y berupa hasil belajar matematika sedangkan pada penelitian terdahulu variabel y berupa pemahaman.konsep matematika. Selain itu, pada penelitian ini pokok bahasan yang diajarkan adalah bangun ruang sisi lengkung

---

<sup>10</sup> Nurmaya Sari Harahap, "Penerapan Strategi *Genius Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika dan Rasa Percaya Diri Siswa di Kelas VIII Pondok Pesantren Jabalul Madaniyah Kab. Tapanuli Selatan" (Padangsidempuan, IAIN Padangsidempuan, 2021), <https://etd.uinsyahada.ac.id/7224/>. Hlm 112

sedangkan pada penelitian terdahulu materi yang diajarkan adalah sistem persamaan linear dua variabel.<sup>11</sup>

### 3. Pengaruh Strategi *Genius Learning* dan Disposisi Matematis Terhadap Pemahaman Konsep Kelas V Sekolah Dasar

Penelitian ini berfokus pada masalah tujuan pembelajaran yang belum tercapai secara maksimal, kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar geometri, siswa sering kali menghafal sebuah konsep tanpa didasari dengan pemahaman yang mendalam, guru juga masih menerapkan metode ceramah dan kurangnya alat peraga di sekolah. Hasil penelitian Feniareny. DA ini adalah berdasarkan hasil analisis uji-t disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari strategi *Genius Learning* dan disposisi matematis tinggi terhadap pemahaman konsep siswa kelas V Kecamatan Nanggalo.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni, di penelitian ini memakai media *flash card* sedangkan pada penelitian terdahulu tidak dijelaskan media yang dipakai. Kemudian, pada penelitian ini sampel yang diambil dari sekolah yang sama sedangkan pada penelitian terdahulu sampel diambil dari dua sekolah yang berbeda.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Nurhikmah, "Pengaruh Strategi *Genius Learning* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di Kelas VIII SMPN 30 Banjarmasin" (Banjarmasin, UIN Antasari Banjarmasin, 2024). Hlm 90

<sup>12</sup> Feniareny, "Pengaruh Strategi *Genius Learning* Dan Disposisi Matematis Terhadap Pemahaman Konsep Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2017). Hlm 84

#### 4. Efektivitas Penerapan *Genius Learning Strategy* Pada Proses Pembelajaran Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SMP 2 Batang

Penelitian tersebut berfokus pada masalah motivasi belajar siswa yang rendah, pembelajaran masih berpusat pada guru, guru kurang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, kurangnya variasi dan inovasi dalam merancang strategi pembelajaran. Hasil penelitian dari Akifatul Jannah adalah penggunaan *genius learning* disertai *flash card* layak diterapkan pada pembelajaran materi sistem pencernaan manusia di SMPN 2 Batang.

Adapun perbedaan penelitian yang akan diteliti ini dengan penelitian oleh Akifatul Jannah yaitu, fokus penelitian ini pada mata pelajaran matematika pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung sedangkan pada penelitian terdahulu fokusnya pada mata pelajaran biologi materi sistem pencernaan manusia.<sup>13</sup>

#### G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis untuk penelitian ini dirumuskan seperti berikut:

H<sub>0</sub> : Penggunaan strategi *genius learning* menggunakan media *flash card* tidak dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung.

---

<sup>13</sup> Akifatul Jannah, "Efektivitas Penerapan Genius Learning Strategy Pada Proses Pembelajaran Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP 2 Batang" (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2010), <https://lib.unnes.ac.id/2464/>. Hlm 50

$H_a$  : Penggunaan strategi *genius learning* menggunakan media *flash card* dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung.

## H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman dalam penulisan skripsi, maka dibuat ringkasan penulisan berikut ini:

BAB I Pendahuluan, dimana di dalamnya membahas tentang apa yang melatar belakangi penelitian, apa saja definisi operasional yang digunakan, apa saja rumusan masalah dari penelitian, apa tujuan dari penelitian, apa saja signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian yang akan diteliti, apa saja hipotesis penelitian yang digunakan, serta bagaimana sistematika penelitian yang digunakan.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pikir, yang membahas tinjauan teori serta kerangka pikir.

BAB III Metode Penelitian, yang memuat jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, yang menjelaskan tentang hasil penelitian serta pembahasan.

BAB V Penutup, yang membahas mengenai simpulan serta saran.

Daftar Pustaka