

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman mempengaruhi adanya perkembangan teknologi yang menumbuhkan perubahan besar di berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah salah satu aspek penentu kecerdasan bangsa, sehingga dibutuhkannya lembaga pendidikan serta pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar yang kreatif dan inovatif (Azizah, M. N. dkk, 2020). Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, pandai, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab sehingga tercapai untuk setiap jenjang pendidikan (Idris, M. dkk, 2020). Pendidikan merupakan upaya yang dapat mendukung pengetahuan dasar sebagai bekal hidup pada budaya atau karakter nasional yang dapat memenuhi ketentuan perkembangan suatu zaman. Karena dengan pendidikan kita dapat meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi untuk menciptakan kemajuan pada bangsa dan negara. Oleh karena itu, kita perlu meningkatkan pemahaman tentang pendidikan melalui mata pelajaran dan salah satunya adalah mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan pelajaran yang harus diajarkan kepada seluruh peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai jenjang pendidikan seterusnya. Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki tujuan agar peserta didik dapat

menerapkan matematika dan memberikan dorongan pada proses berpikir siswa ketika belajar matematika. Keberhasilan matematika dilihat dari peserta didik dapat mengerjakan tugas dengan baik, peserta didik mengetahui bagaimana menerapkan tujuan pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan menjadikan matematika sebagai pelajaran yang disukainya (Putra & Milenia, 2021). Tetapi, salah satu permasalahan pada pelajaran matematika ini sebagian orang menganggap matematika adalah pembelajaran yang sulit dipahami dan pembelajaran yang membosankan karena pada pembelajaran ini peserta didik harus mampu memahami konsep terlebih dahulu agar dapat menyelesaikan soal-soal. Hal ini diyakini oleh Andrian & Apriyanti (2019) sampai saat ini banyak peserta didik yang kesulitan dan takut untuk belajar matematika. Kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa peserta didik kurang menyukai matematika karena dianggap mata pelajaran yang sulit diantara mata pelajaran lainnya. Hal ini terjadi karena, pembelajaran matematika monoton atau karena pembelajaran matematika tidak begitu menyenangkan.

Permasalahan itu muncul karena adanya faktor-faktor yang disebabkan oleh peserta didik masih belum bisa memahami yang disampaikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran belum maksimal. Hal ini biasanya terjadi karena, penggunaan media yang kurang optimal, fasilitas sekolah dan lingkungan keluarga. Ide pembelajaran yang cocok untuk anak sekolah dasar lebih mengutamakan pada media audio visual yang terlihat lebih menarik dengan penambahan suara dan gambar. Menurut Peraturan Pemerintah No.32 Tahun 2013, pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagian besar bersifat abstrak, sehingga diperlukan metode atau

strategi untuk mengajarkan materi matematika. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memungkinkan guru menerapkan berbagai metode atau model pengajaran yang menarik di kelas (Anjarsari, E. dkk, 2020)

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh di SD Negeri 10 Lubai pada 10 Januari 2024 melalui wawancara guru kelas I menyatakan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami peserta didik dalam pembelajaran matematika yaitu pada saat belajar ada beberapa peserta didik yang belum bisa menguasai pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan, ketika diberikan tugas peserta didik yang tidak paham hanya bisa menyalin dari jawaban temannya. Hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan belum maksimal, sehingga sebagian peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru seperti, ada yang berbicara dengan teman, ada yang bermain dan lain sebagainya, dan mengakibatkan sebagian peserta didik tidak memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini dapat dilihat dari penilaian harian (*Formatif*) ada beberapa peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu dari jumlah 20 peserta didik ada 40% peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari 65 yang berkriteria D (perlu bimbingan), ada 15% yang mendapatkan nilai kurang dari 78 yang berkriteria C (cukup), sedangkan 25% peserta didik mendapatkan nilai diatas 78 yang berkriteria B (Baik) dan 20% peserta didik sudah mendapatkan nilai diatas 90 yang berkriteria A (sangat baik). Hal ini menunjukkan hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran matematika masih rendah.

Kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami pembelajaran menjadi masalah yang mengakibatkan hasil belajar dari peserta didik memiliki nilai yang rendah, dimana hasil belajar peserta didik tersebut dijadikan pedoman bagi para pendidik untuk melihat ketercapaian peserta didik terhadap mata pelajaran yang dipelajari. Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang mengaitkan dengan aspek pengetahuan, sifat dan keterampilan sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2019, p. 7). Hasil belajar adalah hal yang sangat penting selama proses pembelajaran karena guru dapat mengetahui informasi yang berkaitan dengan kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Faktor yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah berdasarkan observasi awal peneliti karena peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru yang dimana media yang digunakan belum maksimal dan memberikan contoh benda-benda di sekitar sebagai media, sehingga peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media yang lebih menarik apalagi di era digital seperti ini, terobosan teknologi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat menggunakan apa yang disukai peserta didik untuk terlibat dan meningkatkan pembelajaran. Penggunaan media yang menarik pada proses pembelajaran sangat diperlukan agar keberhasilan proses pembelajaran berjalan dengan baik (Harsiwi & Arini, 2020).

Media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih aktif dan menarik dimana mengacu pada saat ini dan juga masa mendatang sehingga dapat terus mengikuti perkembangan zaman (Wiryani, 2021). Pada era digital ini

menggunakan teknologi dalam membuat media pembelajaran patut dipertimbangkan yang dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi kegiatan pembelajaran baik secara daring atau luring (Ridha, Y.A. dkk, 2020). Dari banyaknya media pembelajaran, dapat ditentukan sesuai karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari. Media pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan untuk digunakan yaitu media berbasis android dengan menggunakan *game* edukasi karena untuk peserta didik kelas I dilihat dari karakteristik mereka masih sering bermain, jika menggunakan media ini peserta didik menjadi tertarik untuk belajar matematika.

Menurut Sintaro (2020) *game* edukasi adalah permainan digital yang dibuat untuk meningkatkan pengetahuan melalui proses pembelajaran, yang dibentuk menggunakan teknologi standar pendidikan yang diinginkan. Anak-anak biasanya menghabiskan banyak waktu untuk bermain, pembelajaran melalui media digital dapat meningkatkan tingkat pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, *game* edukasi juga dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap matematika, hal inilah yang mendasari para peneliti untuk mulai memperkenalkan *game* ke dalam lingkungan belajar. Karena selain dapat membantu guru menyampaikan materi, peserta didik juga lebih senang dan akan fokus menerima materi pembelajaran. Penggunaan *game* edukasi dalam media pembelajaran juga menjadi pilihan yang menarik bagi anak-anak, yang dimana *game* ini dapat diakses melalui perangkat keras seperti komputer, laptop, *handphone* dan teknologi lainnya karena *game* ini berupa aplikasi selain itu, *game* ini dapat dimainkan kapan saja bisa

digunakan dirumah ataupun disekolah saat belajar, dan *game* ini menyajikan pelajaran baik melalui informasi cerita atau permainan itu sendiri. Terdapat berbagai macam *game* edukasi yang dapat digunakan salah satunya *game* marbel matematika (mari belajar matematika).

Game marbel matematika adalah aplikasi permainan yang menyenangkan dan dapat membantu anak-anak memahami soal-soal matematika yang dimana pada *game* ini anak-anak bisa belajar sambil bermain. *Game* edukasi marbel memiliki materi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mempelajari banyak hal seperti angka, gambar, warna, huruf dan lain-lain (Janah, 2021). Adanya *game* marbel yang akan dikembangkan nantinya, bertujuan untuk mengurangi efek negatif dari teknologi tersebut pada sebagian besar peserta didik, dimana efek negatif teknologi ini sangat berpengaruh pada anak-anak SD jaman sekarang. Kebanyakan anak-anak disibukkan dengan *handphone* setelah pulang sekolah bahkan sampai larut malam, sehingga kehilangan fokus dan minat belajar ketika menerima materi disekolah. Dengan inovasi *game* marbel ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar matematika yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik dan mereka tidak menggunakan teknologi hanya untuk bermain *game* biasa yang tidak bermanfaat, tetapi mendapatkan ilmu dari *game* ini.

Berdasarkan permasalahan yang serupa telah dibuktikan penelitian dengan menggunakan *game* edukasi marbel oleh Damayanti & Warchidah (2023) yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Game Edukasi Marbel Membaca terhadap Kemampuan

Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Islam” berdasarkan hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh besar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Islam Nurul Hikam Banjarembendo. Selanjutnya diteliti oleh Fitriani & Fuadah (2023) yang berjudul “Penerapan *Game* Edukasi Marbel Budaya Nusantara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Di Indonesia” berdasarkan penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan bahwa adanya peningkatan pada perolehan hasil belajar siswa dengan menerapkan game edukasi Marbel Budaya Nusantara.

Perbedaan yang ada pada penelitian yang akan diteliti yaitu, penelitian ini meneliti tentang media interaktif berbasis marbel matematika terhadap hasil belajar siswa kelas I, pada penelitian ini menggunakan media marbel matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan, sedangkan pada penelitian sebelumnya *game* marbel yang berisi materi membaca dan budaya nusantara. Selain itu, pada penelitian ini menggunakan variabel terikat terhadap hasil belajar sedangkan pada penelitian sebelumnya menggunakan variabel terikat terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka akan dilakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “**Pengaruh Media Interaktif Berbasis Marbel terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD**”.

1.2 Masalah Penelitian :

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah model pembelajaran *Talking Stick*.
- b. Penggunaan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *game* edukasi marbel pada mata pelajaran matematika.
- c. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penjumlahan dan pengurangan 1-20.
- d. Hasil belajar pada mata pelajaran matematika.
- e. Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas I SD.
- f. Media interaktif yang digunakan yaitu milik Educa Studio dari aplikasi *playstore*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa kelas I yang diajarkan dengan media interaktif marbel pada pelajaran matematika dengan siswa yang diajarkan dengan media konkret?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan hasil belajar siswa kelas I yang diajarkan dengan media interaktif marbel pada pelajaran matematika dengan siswa yang diajarkan dengan media konkret.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan awal dalam mengembangkan penelitian media dan memunculkan ide-ide baru yang lebih kreatif agar bisa memperbaiki dan memajukan pendidikan di Indonesia.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media game edukasi dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi tertarik untuk belajar matematika.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan pertimbangan untuk dijadikan sebagai salah satu media belajar menggunakan teknologi berbasis game edukasi sehingga dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dan motivasi untuk sekolah agar terus membimbing dan memberikan pengarahan kepada guru agar lebih kreatif lagi saat proses pembelajaran yang akan membuat peserta didik lebih semangat saat belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi ilmu pengetahuan serta wawasan tambahan tentang penggunaan media berbasis teknologi terhadap hasil belajar pembelajaran matematika.