

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan disiplin ilmu yang melibatkan pemikiran yang logis serta berkaitan dengan angka. Matematika berperan penting di dunia pendidikan yang membuat pembelajaran matematika di ajarkan agar dapat melatih siswa untuk berfikir kritis, logis, dan sistematis. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif serta membuat media yang menarik agar siswa termotivasi untuk giat belajar, serta menjadi pendukung suatu proses pembelajaran agar dapat sesuai dengan yang di harapan. Hal ini sejalan bahwa pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar haruslah diajarkan dengan metode dan media yang menyenangkan seperti metode bermain dan media permainan tradisional (Wijayanti & Yanto, 2023).

Tujuan belajar matematika adalah untuk menunjukkan perkembangan dan kecerdasan otak. Matematika dapat melatih keterampilan otak seperti menganalisis dan menyelesaikan masalah (Nurfadhilah, 2021) dari tujuan tersebut pembelajaran matematika bermanfaat dalam kehidupan sehari – hari. Matematika dibangun berdasarkan pembuktian yang logis. Dengan belajar matematika, siswa akan menjadi terlatih dalam berhitung dengan efisien.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, anak yang berusia sekolah dasar sedang mengalami perkembangan berpikir dan belajarnya (Anggraini, 2021).

Pembelajaran matematika dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan di sekolah dasar sangat menarik untuk dikembangkan karena pada periode ini anak-anak sedang mengalami perkembangan yang signifikan dalam berpikir dan belajar (Kurniati, et al 2024). Oleh karena itu, pentingnya pembelajaran matematika diajarkan sejak dini membantu anak mengembangkan keterampilan berpikir logis yang kuat, yang merupakan keterampilan yang sangat berguna dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari dan di berbagai bidang akademis dan profesional (Supriadi, 2024).

Anak usia sekolah dasar merupakan anak yang berusia 6-12 tahun dengan karakteristik unik. Menurut teori kognitif Piaget, pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut masa operasional konkret (Juwantara, 2019). Masa operasional konkret adalah tahap ketiga dari tahap-tahap perkembangan kognitif. Pada masa ini anak mulai aktif belajar membentuk konsep, melihat hubungan antar objek, dan memecahkan masalah dalam situasi yang mereka kenal atau alami secara langsung. Dalam hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar memerlukan benda-benda tertentu dan situasi nyata dalam melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran matematika sekolah dasar belum sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Penukal Utara rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh rendahnya aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Pada saat menggunakan metode yang kurang tepat sehingga saat penyampaian materi yang kurang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran hal ini dapat

menyebabkan siswa kurang aktif dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas berlangsung. Hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran matematika, selain itu sifat siswa yang masih senang bermain membuat pembelajaran yang monoton menjadi tidak menarik bagi mereka. Oleh karena itu, diperlukannya solusi yang tepat dalam mengatasi masalah ini agar siswa dapat meningkatkan kembali hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam serta dengan adanya penerapan kurikulum merdeka ini guru dapat memiliki keleluasan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga agar dapat terciptanya suasana pembelajaran yang aktif serta inovatif. Kurikulum ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum merdeka ini juga memberikan keleluasan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan lingkungan belajar peserta didik.

Dengan menggunakan pendekatan yang dianggap lebih tepat seperti pemberian kegiatan bermain sambil belajar, di mana dengan aktivitas bermain sambil belajar adalah salah satu metode penyampaian materi kepada peserta didik khususnya di tingkat sekolah dasar (Halifah, 2020) . Strategi bermain dalam belajar sangat penting karena dunia anak-anak adalah bermain, dengan melalui bermain anak dapat belajar banyak hal. Bermain sambil belajar untuk melatih kemampuan dalam berkreasi, bereksperimen, membantu peserta didik mengetahui cara berinteraksi serta berkomunikasi dan tidak merasa bosan pada saat proses

belajar mengajar berlangsung. Oleh sebab itu setiap guru atau pendidik akan menggunakan metode sesuai dengan kegiatan yang berlangsung. (Apriyani, Hibana, & Suhrahman, 2021). Belajar dengan media alat permainan juga dapat memotivasi belajar peserta didik Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran dengan alat permainan dalam proses belajar dapat menumbuhkan minat, motivasi belajar, dan menarik perhatian siswa dalam membangun semangat belajar (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020)

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas II, menyatakan bahwa : "Ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran matematika antara lain di kelas II SDN 1 Penukul Utara, dari jumlah siswa 19 siswa yang mencapai KKM (Kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 60 namun hanya berjumlah 7 orang siswa yang mendapatkan nilai ≥ 60 dengan persentase (28%), sementara 14 siswa dengan persentase (72%) mendapatkan nilai rata – rata 50 atau belum mencapai KKN (Kriteria ketuntasan minimal) dan secara klasikal dinyatakan tidak tuntas. Siswa menganggap bahwa menyelesaikan soal matematika adalah pembelajaran yang sulit untuk dipahami dan susah dalam menyelesaikan soal matematika. Guru juga memperhatikan pada proses pembelajaran kurang aktif dalam pembelajaran, anak hanya mendengarkan serta mencatat materi yang disampaikan oleh guru, penyampaian materi pembelajaran masih didominasi dengan berpusat pada guru.oleh sebab itu siswa banyak merasa bosan sehingga menyebabkan siswa bermain sendiri dan asik mengobrol. Selain itu Sekolah hanya memanfaatkan media gambar dan memanfaatkan buku yang hanya disediakan oleh sekolah. Hal ini lah yang sering

menyebabkan siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang begitu saja. Serta penggunaan media dan metode yang kurang bervariasi dan hasil belajar matematika di kelas II SDN 1 Penukal Utara belum semuanya mencapai KKM". hal ini dapat disebabkan oleh penggunaan media yang digunakan guru kurang variatif dan metode yang digunakan cenderung monoton. Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh media pembelajaran, model pembelajaran dan metode pembelajaran yang kurang tepat. Perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran baik metode, model ataupun media yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Pada penelitian ini media *games snake* digunakan sebagai bahan atau alat untuk mempermudah siswa dalam menyelesaikan soal hitung perkalian pada pembelajaran matematika khususnya di kelas II SD. Hal ini Salah satu media dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah media permainan *games snake* atau ular tangga. Media permainan *games snake* merupakan salah satu permainan tradisional yang telah dikenal sejak lama. Selain menyenangkan, metode permainan ini mengajak peserta didik untuk dapat melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis (Suciati, 2021). Pada penelitian yang mendukung adanya penelitian ini yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Anjelina (2021) dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" sebelum menggunakan media permainan ular tangga pada hasil belajar menunjukkan 55% siswa memiliki nilai di bawah KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga. Sedangkan setelah diterapkan media

pembelajaran ular tangga 100% memiliki nilai di atas KKM, hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Penggunaan media *games snake* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar dan kreatifitas peserta didik.

Dengan pemanfaatan media *games snake* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang dia atas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Games Snake Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas II SDN 1 Penukal Utara”**

1.2 Masalah Penelitian

a. Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas bisa diketahui beberapa masalah antara lain :

1. Hasil belajar matematika peserta didik yang masih rendah
2. Media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika belum bervariasi dan media games yang jarang digunakan.
3. Kurangnya motivasi belajar matematika untuk siswa
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru

b. Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media *games snake*.

1. Penelitian dikhususkan pada siswa kelas II dengan materi perkalian.
2. Hasil belajar materi perkalian merupakan poin yang akan diukur.

c. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut., maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah Terdapat Pengaruh Menggunakan Media *Games Snake* Pada Pelajaran Matematika di SDN 1 Penukal Utara.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Untuk mengetahui pengaruh media *games snake* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas II SD.
2. Untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media *games snake* terhadap hasil belajar matematika di kelas II SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis atau langsung kepada orang – orang yang terlibat dalam penelitian :

- a. Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dan dalam menyelesaikan lembar soal matematika dengan mudah.

- b. Bagi guru, dengan adanya media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai masukan dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas.
- c. Bagi sekolah, dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan proses pembelajaran untuk hasil belajar yang baik khusus pada pembelajaran matematika.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dengan adanya media pembelajaran ini dapat menjadi referensi ketika melakukan penelitian dengan topik yang sama.