

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam hidup seseorang, dimana setiap orang berhak mendapatkan pendidikan untuk menambah pengetahuan. Dalam suatu pendidikan, manusia akan mendapatkan ilmu pengetahuan dan belajar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Pendidikan tidak pernah berakhir, dalam arti pendidikan secara umum berarti proses kehidupan, dimana setiap individu berkembang untuk kehidupan dan kelanjutannya Alpian *et al.*, (2019). Menurut Hastuti (2020) Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan karena masyarakat percaya bahwa pendidikan adalah sesuatu yang harus ditingkatkan sepanjang hidup seseorang. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk membentuk akhlak dan kecerdasan manusia Indonesia, khususnya di kalangan generasi muda.

Siswa adalah generasi penerus, dan mereka perlu dijaga. Mereka harus memiliki banyak pengetahuan dan mampu memperkenalkan nilai-nilai dan moral yang berlaku di masyarakat dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk membuat lebih baik adalah dengan belajar di sekolah.. Menurut pendapat Lubis (2022) Mengajar adalah proses pembelajaran yang menggunakan berpikir kreatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa dan penciptaan pengetahuan baru. Menurut

Suardi (2018) pembelajaran adalah interaksi antar peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Sejalan dengan pendapat Supatminingsih, Hasan, & Sudirman (2020, p. 16) bahwa belajar adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya yang mengarah pada perbaikan perilakunya. Merupakan tanggung jawab guru untuk mengoordinasikan lingkungan sehingga siswa mengubah perilaku mereka demi kepentingan terbaik dari penyebabnya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu bentuk pendidikan yang mengontrol proses perolehan pengetahuan, keterampilan, dan karakter, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses yang membantu siswa belajar dengan baik, dan dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.

Pembelajaran matematika sendiri merupakan pembelajaran yang sangat penting dalam sekolah dasar dan dunia pendidikan, apalagi dalam kehidupan sehari-hari. Namun tidak terlintas dari permasalahan, bahwa matematika sendiri bersifat abstrak. Abstrak yang dimaksud adalah pada saat proses pembelajaran, tidak sedikit guru dan siswa itu mengalami beberapa hambatan. Menurut Fadilla, Relawati, & Ratnaningsih (2021) Pembelajaran matematika adalah proses memberikan pengalaman belajar kepada siswa guna meningkatkan pemahaman dan memperoleh kompetensi dalam materi matematika yang sedang dipelajari. Menurut Ariani, Helsa, & Ahmad (2020, pp. 1-2) Untuk menyediakan siswa dengan keterampilan berhitung dan manajemen data, belajar matematika adalah ulasan penting yang harus diberikan kepada siswa di tingkat dasar. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika sering atau selalu dipakai dalam menyelesaikan sebuah permasalahan dengan gagasan atau ide yang dimiliki oleh peserta didik.

Pembelajaran matematika yang seperti ini sering membuat siswa merasa bosan, kurang tertarik, tidak kreatif, dan kurang berkembangnya kemampuan yang membuat motivasi belajar dan hasil belajar siswa kurang memuaskan. Hal ini dikarenakan siswa hanya sibuk menghafal objek-objek matematika oleh guru tersebut. Akibat banyaknya yang harus mereka hafalkan, para siswa tidak dapat berfikir kritis dan kurang sigap dalam memecahkan dan menghadapi sebuah permasalahan. Sejalan dengan pendapat dari Mulyati & Evendi (2020) matematika biasanya dianggap sulit oleh siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dan ketakutan saat belajar matematika karena merasa monoton atau karena matematika tidak menyenangkan.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD 96 Palembang yang terletak di Jl. Di Panjaitan, Lorong Putra, Plaju 16 Ilir, Kec. Plaju, Kota Palembang Prov. Sumatera Selatan pada hari selasa 10 Januari 2023, berdasarkan pernyataan wali kelas IV bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika yang belum optimal dan 9 siswa nilainya masih di bawah KKM, setandar nilai KKM di SD Negeri 96 Palembang adalah 65 sedangkan 9 siswa nilainya masih dibawah rata-rata dari nilai yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut. sebagian siswa belum hapal perkalian dan belum terlalu lancar dalam membaca, ketika ada PR yang diberikan oleh guru kebanyakan dikerjakan oleh orang tuanya. Maka dari hal tersebut, guru harus meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya fator keluarga, faktor teman dan faktor lingkungan sekolah. Kurangnya kreatifitas guru juga mempengaruhi motivasi belajar siswa terutama dari cara guru mengajar dengan adanya media pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam belajar. Guru juga tidak memanfaatkan sarana dengan baik, padahal di SD 96 Palembang sarana cukup

memadai terutama sudah tersedianya proyektor. Guru juga masih menggunakan metode konvensional pada saat kegiatan belajar mengajar. Maka solusi dari permasalahan tersebut guru harus membuat media pembelajaran yang kreatif seperti media permainan ular tangga berbantuan *google slide*. Dengan adanya media permainan ular tangga berbantuan *google slide* siswa juga bisa membukanya dari rumah, guru cukup menyebarkan link permainan tersebut ke grup *whatsapp* kelas. Dengan hal tersebut maka motivasi belajar siswa akan meningkat.

Motivasi adalah kuat dorongan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka sehingga mereka dapat meningkatkan proses belajar mereka. Menurut Hasama (2018, p. 22) Dalam hal ini, motivasi belajar adalah bagian psikologis yang mengalami perkembangan, yang dipengaruhi oleh kondisi fisik dan mental yang dimiliki siswa. Dengan demikian motivasi belajar adalah kekuatan atau kekuatan dalam siswa yang membentuk aktivitas dan rute belajar untuk mencapai tujuan siswa yang diinginkan. Sejalan dengan pendapat Yamin (2021, p. 18) bahwa motivasi sangat penting dalam proses belajar siswa karena siswa yang sangat motivated akan dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengakibatkan kompetensi belajar dan nilai siswa rendah dan hasil belajar siswa kurang optimal. Wali kelas IV menyatakan bahwa permasalahan dalam pembelajaran matematika pada siswa terlihat pada kesulitan yang dialami terutama kelemahan dalam menghitung dan membaca, kesulitan dalam mentransfer pengetahuan, lemahnya kemampuan mengidentifikasi dalam memecahkan soal-soal matematika. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Utari, Wardana, & Damayani (2019) bahwa Ada sejumlah masalah yang menyebabkan siswa masih gagal

dalam belajar matematika. Salah satunya adalah bahwa sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai topik yang sulit dan membosankan, yang menyebabkan banyak siswa tidak menyukai matematika.

Sebagai seorang guru, sangat penting menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sebagai terobosan sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Guru harus mampu lebih kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, aktif, dan menarik. Maka dari itu, kita sebagai pendidik, harus bisa menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat pada saat kegiatan proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Novita & Fitri (2020) bahwa media dalam pendidikan dianggap penting karena dapat menjelaskan konsep abstrak kepada siswa. Oleh karena itu, perlu ada kemajuan baru dalam pembuatan media yang didasarkan pada teknologi, yang kemudian dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa belajar. Untuk melakukan ini, guru harus menjadi kreatif. Menurut Novita, Sukmanasa, & Pratama (2019) dalam memilih media, guru harus menganalisis kriteria media pembelajaran. Kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media harus sejalan dengan tujuan atau kemampuan belajar yang akan dicapai saat pembelajaran dilaksanakan.

Salah satu alat yang memudahkan guru untuk menyampaikan pelajaran adalah media pembelajaran. Menurut pendapat Satrianawati (2018, p. 8) media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk menyempurnakan dan mengoptimalkan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan *Google Slides* untuk membantu permainan ular tangga karena media memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga tidak mudah bosan dan membuat siswa lebih aktif selama

proses pembelajaran. Berdasarkan Studi literatur tentang permainan ular tangga menemukan bahwa media permainan ular tangga dapat membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan termotivasi untuk belajar. Hal ini berarti siswa akan senang dan tidak bosan saat belajar Ferryka (2018). Dengan munculnya masalah pada motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV, maka pemanfaatan media permainan ular tangga berbantuan *google slide* sangatlah dibutuhkan.

Menurut pendapat Agustina (2022) *google slide* merupakan bagian dari *google drive*. *Google drive* merupakan penyimpanan data online, misalnya menyimpan data ke folder di komputer. Menurut pendapat Lubis (2022) *google slide* merupakan layanan presentasi web yang dimiliki oleh google bagian dari produk *office google suite*. *Google slide* membantu pengajar/siswa membuat presentasi secara online dan berkolaborasi dengan tim/pengajar yang lain secara real time. Guru juga dapat melihat sejarah revisi dari setiap versi menambahkan, mengedit, mengurangi slide yang dibuat. Guru juga bisa tambahkan izin untuk guru lain untuk melakukan perubahan/tindakan sesuai dengan kebutuhan.

Dari latar belakang permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan media permainan ular tangga berbantuan *google slide*. Untuk itu, peneliti membahasnya dalam judul "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Google Slide* Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 96 Palembang".

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.
- b. Belum terciptanya media/alat peraga dan suasana belajar yang menarik.
- c. Guru masih menggunakan metode tradisional, sehingga pembelajaran lebih terfokus pada guru atau komunikasi hanya satu arah, guru ke siswa.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Untuk lebih terarah dan menghindari kesalahan dalam penelitian ini, maka dibuat lingkup masalah yaitu:

- a. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media permainan ular tangga berbantuan *google slide*.
- b. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 96 Palembang.
- c. Materi Matematika untuk siswa kelas IV pada semester genap yang digunakan dalam penelitian ini adalah bangun datar.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu: “Apakah Ada Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Google Slide* Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 96 Palembang”.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut: untuk mengetahui ada Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Berbantuan

*Google Slide* Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 96 Palembang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian terbagi menjadi dua yaitu secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan pada pembelajaran matematika di SD yang berkaitan dengan media permainan ular tangga berbantuan *google slide* terhadap peningkatan motivasi belajar pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 96 Palembang.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Dengan adanya pengaruh ini diharapkan dapat berguna bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti selanjutnya.

###### **a. Bagi Siswa**

Dengan penggunaan media permainan ular tangga berbantuan *google slide* di kelas IV SD Negeri 96 Palembang diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar matematika.

###### **b. Bagi Guru**

Dengan menggunakan media permainan ular tangga berbantuan *google slide*, peneliti berharap agar mempermudah guru dalam menyampaikan atau menjelaskan materi pembelajaran matematika. Media permainan ular tangga berbantuan *google slide* dalam pembelajaran bertujuan mendukung dan meningkatkan kompetensi

pembelajar matematika agar siswa dapat termotivasi saat belajar dan membuat siswa lebih bersemangat pada saat belajar karena tidak hanya belajar tetapi siswa bisa bermain sambil belajar.

**c. Bagi Sekolah**

Dapat memperkenalkan fasilitas pendidikan baru yang dapat disiapkan untuk anak-anak di sekolah dasar. Hal ini diharapkan juga bermanfaat bagi lulusan yang dihasilkan, sehingga kualitas lulusan semakin baik dan kualitas pembelajaran di sekolah semakin meningkat.

**d. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan penelitian selanjutnya memberikan pengalaman secara langsung dalam proses mengajar sehingga dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan yang diberikan pada saat mengajar, serta memilih media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.