BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menaruh peranan yang sangat penting bagi kehidupan yakni sebagai sarana dalam meningkatkan serta mengembangkan taraf kualitas sumber daya manusia (SDM) yang bertujuan untuk memberikan bekal dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan yang sangat perlu diperhatikan keberadaannya untuk menentukan keberhasilan siswa (Lestari et.al, 2022). Adapun upaya yang harus ditempuh untuk membangun sumber daya manusia yang handal dan berkompetensi yaitu adanya penyelenggaraan pendidikan formal. Salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal dan berperan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu sekolah dasar.

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang dasar bagi siswa dalam menempuh pendidikan, sebab membangun dasar pengetahuan yang akan digunakan untuk jenjang pendidikan berikutnya (Nurfadhillah et.al 2021). Hal ini berarti bahwa, sekolah dasar berfungsi sebagai pusat untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang akan digunakan sebagai bekal menuju pendidikan yang lebih tinggi. Permatasari (2021) Menyatakan bahwa ada banyak pembelajaran yang diajarkan di sekolah sesuai dengan jenjang pendidikan, salah satunya mata pelajaran wajib yaitu Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang mendukung ilmu pengetahuan, teknologi juga berkontribusi dalam penyelesaian masalah yang ada di kehidupan sehari-hari hingga dalam dunia kerja (Sodiq & Trisnawati, 2020). Pelajaran matematika dianggap penting karena bertujuan untuk mengasah dan melatih siswa agar dapat berpikir logis, kritis dan dapat menyatukan pengetahuan dengan kenyataan yang (Sitepu & Novianti, 2018).Maka

dari itu, sebaiknya menanamkan konsep sederhana yang merupakan pengetahuan awal siswa sebelum belajar matematika ditingkat kesulitan yang lebih tinggi. Menurut Annisa et.al (2021) tidak sedikit siswa yang beranggapan mata pelajaran matematika ini sulit dipahami dan membosankan, serta mata pelajaran yang menegangkan sehingga membuat siswa tidak tertarik dengan matematika dan malas untuk belajar. Pada Pembelajaran matematika terutama tentang bilangan cacah siswa kurang memahami maksud operasi hitung dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian. Kesulitan memahami konsep penjumlahan serta kesulitan menerjemahkan soal cerita ke dalam kalimat matematika.

Permasalahan yang saat ini sering terjadi di dalam kegiatan belajar khususnya pelajaran matematika ialah banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi karena pada proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket sebagai media untuk mendukung proses belajar. Dengan hanya mengandalkan buku paket memang informasi yang di sampaikan dapat tersampaikan tetapi peserta didik kurang tertarik dan terkesan bosan sehingga pembelajaran kurang efektif dan efisien yang mengakibatkan siswa menjadi lebih pasif ketika dalam kelas dikarenakan peserta didik tidak dapat terlibat secara langsung pada materi (Aliyah & Purwanto, 2022). Sehingga, peserta didik yang kurang memahami materi dan membuat pembelajaran menjadi kurang tersampaikan dan kurang bermakna. Pendapat ini menyatakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan agar lebih efisien dan efektif dalam proses belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selaras dengan pernyataan Budi, Akbar & Anarahayu (2021) media pembelajaran berperan dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Novianti, Maula

& Amalia (2022) menyatakan permasalahan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika masih rendah yang menyebabkan kemampuan pemecahan masalah juga ikut rendah hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. Karena alasan tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga mampu membuat siswa tertarik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Uno Stacko*.

Menurut Utami & Kasiyati (2020) *Uno Stacko* merupakan permainan yang sangat menyenangkan dan menarik karena dapat menumbuhkan semangat anak untuk belajar dan hasil yang dicapai anak menjadi maksimal. Larasati & Prihatnani (2018) menyatakan bahwa Permainan *Uno Stacko* adalah permainan yang terdiri dari kartu serta balok. Jumlah kartu dan balok pada permainan ini adalah 45. Permainan ini mengutamakan persamaan angka dan warna yang tertera pada kartu atau balok. Permainan *uno stacko* mendorong agar anak-anak menyelesaikan masalah, saling bergaul mengambil giliran, bersabar dan bekerja sama. Menurut pendapat Aulia (2024) Permainan ini tidak hanya mengutamakan faktor kesenangan akan tetapi permainan ini dapat meningkatkan kognitif anak ketika sedang bermain seperti mengenal angka 1-10 dan mengenal berbagai warna yang ada dikartu *uno stacko*.

Permainan *uno stacko* digital sendiri merupakan permainan modern yang tergolong permainan yang baru dan menarik bagi anak. Cara penerapan *uno stacko digital* ialah dengan berbantuan youtube yang dipilih sebagai inovasi dalam pembelajaran yang menawarkan berbagai keuntungan. Menurut Purwanti (2015), youtube memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih aktif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga dapat melakukan berbagai aktivitas lain, seperti mencoba hal-hal baru. Menurut Fathani (2020) Permainan *uno stacko* permainan yang dapat mengasah kreatifitas, motorik, logika, dan tentunya menjalin interpersonal karena

permainan dimainkan oleh lebih dari satu orang. Permainan ini memiliki banyak manfaat yaitu melatih konsentrasi anak, melatih kesabaran, melatih logika, dibandingkan dengan gadget, karena gadget bisa membuat lupa untuk bersosialisasi. Hal inilah yang mempengaruhi minat belajarnya dan tentunya akan berdampak pada hasil belajar.

Menurut pendapat Rahman (2021) hasil belajar ialah suatu pencapaian yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan kegiatan proses belajar mengajar. Dalam proses meningkatkan hasil belajar yang baik, siswa diharapkan dapat membangun pengetahuannya sendiri. Selain itu, guru harus membuat proses pembelajaran yang menarik dan efektif agar siswa tertarik untuk belajar. Namun faktanya suasana belajar yang diciptakan terkesan monoton dan membosankan. Menurut pendapat Suradika et.al (2020) Faktor lain yang menjadi penyebab pembelajaran belum berjalan dengan baik karena belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran Bilangan Cacah jika menggunakan media pembelajaran akan sangat membantu serta meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 94 Palembang melalui wawancara dengan guru kelas II, menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah dan kurang maksimal dapat dilihat dari data nilai ulangan harian pada mata pelajaran matematika,. Hal tersebut disebabkan karena masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi bilangan cacah yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik memiliki nilai yang rendah, siswa belum bisa menyelesaikan soal latihan yang diberikan guru, sebagian siswa belum memahami konsep bilangan cacah dan pada kegiatan pembelajaran media pembelajaran yang disajikan kurang bervariasi.

Untuk itu perlu adanya solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Solusinya adalah peneliti menawarkan

media pembelajaran yang dilakukan dengan belajar sambil bermain karena identiknya siswa sekolah dasar senang bermain, dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan mengaktifkan siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat. Salah satu media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran *Uno Stacko*.

Adapun penelitian yang relevan dalam mendukung permasalahan di atas yaitu penelitian yang dilakukan oleh Gusti Nurmalasari (2024) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Uno Stacko Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MI Taman Pemuda Islam Keramat Banjarmasin, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar Bahasa Arab siswa kelas IV MI TPI Keramat menggunakan media *Uno Stacko* berada pada kategori Tinggi Oleh karena itu, dapat disimpulkan terdapat pengaruh dalam penggunaan media *Uno Stacko* terhadap minat dan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas IV di MI TPI Keramat Banjarmasin.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Indriastuti & Abidin (2021) dengan judul Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran secara online menimbulkan kejenuhan dan berkurangnya motivasi belajar siswa dan media Uno Stacko dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kayuringin Jaya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dan didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Uno Stacko* Berbasis Digital Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 94 Palembang”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti mengidentifikasi masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Hasil belajar pada materi bilangan cacah masih tergolong rendah
- 2) Sebagian siswa belum memahami konsep bilangan cacah pada kegiatan pembelajaran
- 3) Media pembelajaran di sekolah kurang bervariasi terutama pada pembelajaran Matematika.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan diteliti, yaitu:

- 1) Kemampuan belajar matematika di kelas II masih rendah, khususnya pada materi bilangan cacah di SD Negeri 94 Palembang.
- 2) Belum diterapkannya media pembelajaran *Uno Stacko* Pada pembelajaran matematika kelas II di SD Negeri 94 Palembang.
- 3) Capaian Pembelajaran (CP)

Pada fase A, Peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.

- 4) Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
 - a. Menentukan banyak benda dari sekumpulan benda konkret sampai 20
 - b. Membandingkan dan mengurutkan sekumpulan bilangan.

c. Membandingkan dua bilangan dengan simbol $<$ (lebih kecil), $>$ (lebih besar), dan $=$ (sama dengan) menggunakan benda kongkrit.

5) Pembatasan materi pada materi bilangan cacah

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Apakah ada pengaruh penerapan media *uno stacko* berbasis digital pembelajaran matematika materi bilangan cacah terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 94 Palembang?"

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu "Untuk mengetahui pengaruh penerapan media *uno stacko* berbasis digital pembelajaran matematika materi bilangan cacah terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 94 Palembang".

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan pembelajaran dan menjadi salah satu usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui permainan *uno stacko* berbasis digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua orang, yaitu :

1) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa agar lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru guna mengetahui apakah media *uno stacko* dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa atau tidak, sebagian saran dan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat agar membantu sekolah untuk meningkatkan dan mengembangkan pendidikan yang berkualitas.

4) Bagi penulis

Penelitian ini dapat meningkatkan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran pada siswa di SD Negeri 94 Palembang.