

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Banyak guru Sekolah Dasar yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dan menggunakan metode pembelajaran yang monoton hanya berdasarkan buku teks. Kegiatan pembelajaran yang menjadi berpusat pada guru dapat menyebabkan siswa Sekolah Dasar menjadi bosan pada saat pembelajaran di kelas, sehingga menurunkan efektifitas pembelajaran dan menurunkan konsentrasi siswa. Hal ini dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pada materi yang disampaikan Utami (2023). Maka dari itu pendidik harus dapat berinovasi dalam mengajar di dalam kelas, yaitu dengan memanfaatkan teknologi.

Di era modern seperti ini, perkembangan teknologi tumbuh begitu cepat. Teknologi dapat dimanfaatkan di segala bidang, khususnya pada bidang pendidikan. Seorang pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi yang sudah ada sebagai media pembelajaran di dalam kelas, guna memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran (Mayarni, 2022). Media pembelajaran menurut Muryaningsih (2021) menyatakan bahwa media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang memungkinkan digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Peranan media dalam pembelajaran adalah meletakkan ide-ide konsep dasar, sehingga dengan bantuan

media yang sesuai, peserta didik dapat memahami ide-ide dasar yang melandasi sebuah konsep dan dapat menarik suatu kesimpulan dari hasil pengamatannya. Dapat saya simpulkan dari penjelasan diatas bahwa agar kegiatan proses belajar mengajar tetap efektif, maka solusinya adalah melakukan proses kegiatan pembelajaran menggunakan *games educandy*.

*Educandy* sendiri merupakan aplikasi berbasis game edukasi yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran (Khotimah, 2023). *Game educandy* juga memiliki 8 jenis model permainan diantaranya yaitu *words Search, Noughts crosses, Crosswords, Spell it, Anagrams, Match-up, Multiple Choice, dan Memory*. *Educandy* merupakan wadah permainan edukasi dengan cara yang mudah digunakan dan diakses sesuai dengan slogannya yaitu “membuat belajar menjadi lebih manis”. *Educandy* mampu memberikan keefektifan yang baik pada siswa dengan cara siswa mencoba mengerjakan latihan soal yang sangat bervariasi. Kemudahan dalam membuat permainan edukasi ini memudahkan guru untuk berinovasi dalam *educandy*. *Educandy* juga dengan mudah dapat diakses dimana saja dan kapan saja terutama dalam *smartphone*, hal ini dapat membantu memaksimalkan proses belajar sehingga menjadi lebih menyenangkan (Apriyani, 2023). Hal ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiastuti (2021) yang menjelaskan bahwa media *educandy* memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam muatan pembelajaran bahasa indonesia materi analisis kosakata.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD negeri 74 Palembang permasalahan yang ada yaitu pada penggunaan media pembelajaran yang

digunakan guru masih menggunakan media gambar, buku cetak matematika dan media manual (media yang dibuat sendiri) terutama pada pembelajaran matematika media pembelajaran tersebut yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa merasa bosan, dan siswa kurang memperhatikan guru yang menyebabkan tidak paham akan materi. Hal tersebut dilihat dari nilai semester akhir pada pembelajaran matematika yaitu nilai rata-rata kelas IV masih dibawah nilai KKM yaitu 55 yang dimana nilai KKM adalah 70. Selain itu, guru belum pernah mencoba menggunakan media teknologi berbasis games pada saat pembelajaran berlangsung.

Adapun indikator pertanyaan wawancara yaitu sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Indikator pertanyaan**

Parameter	Pertanyaan	Jawaban
Media Pembelajaran	Apa saja media yang biasanya ibu gunakan pada saat proses pembelajaran?	Saya biasanya menjelaskan materi menggunakan media gambar, buku cetak matematika dan media manual atau media yang saya buat sendiri.
	apa saja permasalahan dalam proses pembelajaran matematika bu?	Permasalahannya itu, siswa merasa bosan. Dan juga siswa terkadang tidak memperhatikan saat belajar sehingga siswa kurang memahami materi. Namun ibu ada solusi seharusnya siswa diajak bermain pada saat belajar agar siswa tidak merasa bosan di dalam kelas.
	Apakah ibu sudah pernah menggunakan media games	Belum pernah mencoba, sebenarnya bisa

---

atau permainan ?

dilakukan nantinya pada saat anda penelitian nanti.

Berapa bu nilai KKM dan nilai ulangan akhir semester pada pembelajaran matematika dikelas ibu ?

---

KKM nya 70, nilai rata-rata nya 55.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini berjudul “Efektifitas

*Games Educandy* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a) Pada pembelajaran Matematika kebanyakan siswa kurang memahami materi.
- b) Pada pembelajaran Matematika media yang digunakan guru belum menarik sehingga pada proses pembelajaran siswa merasa bosan.
- c) Pada pembelajaran Matematika guru belum pernah menggunakan media teknologi berbasis *games*.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada, agar penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang, maka penelitian ini hanya memfokuskan kajian yaitu Efektifitas *Games Educandy* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Sekolah Dasar, pada mata pelajaran Matematika Materi Penyajian Data pada topik A: piktogram dan topic B: diagram batang pada kelas IV.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana keefektifan penggunaan *games educandy* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya efektifitas *games educandy* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat teoritis pada pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Penelitian yang dilaksanakan di harapkan mampu memberikan tambahan informasi dan referensi mengenai efektifitas *games educandy* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.
- b) Penelitian ini juga diharapkan dapat di pergunakan sebagai sumber bahan kajian dan bacaan lebih lanjut lagi bagi penelitian selanjutnya terkhususnya bagi bidang pendidikan dan pengajaran.

#### **2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis pada pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Bagi Siswa : Hasil pada penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diinginkan.

- b) Bagi Guru : Hasil pada penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru tentang media pembelajaran yang di pergunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa didalam proses pembelajaran.
- c) Bagi Sekolah : Hasil pada penelitian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama pada masalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *games educandy*.
- d) Bagi Peneliti selanjutnya : Hasil pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penelitian tentang efektifitas *games educandy* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

