

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan artinya mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, yang diharapkan orang dewasa dapat memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak kepada anak-anak, serta menggali pengetahuan setiap individu. (Pristiwanti, 2022, p.7912). Pendidikan adalah upaya yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang mendorong siswa agar secara aktif mengembangkan bakat yang ada dalam diri mereka. Bagi umat manusia pendidikan adalah kebutuhan yang sangat mendasar dan harus dipenuhi sepanjang hidup, tanpa pendidikan sangat sulit bagi suatu kelompok manusia untuk dapat hidup dan berkembang sesuai dengan aspirasi mereka untuk mencapai kemajuan, kesejahteraan, dan kebahagiaan berdasarkan pandangan hidup yang mereka anut (Jayanti *et al.*,2023).

Pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi wadah pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman (Marisyah¹, Firman², 2019, p.1515). Oleh karena itu, pendidikan sekolah dasar merupakan langkah awal bagi anak dalam meningkatkan kemampuannya dalam menempuh bangku pendidikan di sekolah dasar.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat di indikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar (Suci, Hermansyah, H., Jayanti, & Theriana, A. 2023, p.130). Oleh karena itu, peran seorang guru sangat penting agar dapat menanamkan kebiasaan baik untuk siswa, sebagaimana siswa dituntut mempunyai kompetensi yang kemudian dapat meningkatkan kemampuan siswanya.

Sekolah merupakan tempat dimana seseorang memperoleh pendidikan dan pengetahuan, sekolah sebagai wujud dari sebuah lembaga pendidikan selain itu dituntut untuk melakukan perubahan dan perkembangan secara terus menerus dan berkelanjutan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan pendidikan yang lebih baik agar dapat mencapai tujuan pendidikan (Suryani, I., 2021.p.66). Pembelajaran matematika dengan banyak ragam dan aturan dalam pembelajaran. (Jayanti, 2024; Jayanti, 2023; Jayanti, 2022; Jayanti, 2021). Sejalan dengan itu, (Dahlia, Pranata, & Suryana 2020, p.33) menyatakan bahwa pembelajaran matematika perlu diajarkan kepada peserta didik sebagai bekal mereka, diantaranya kemampuan untuk berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama.

Metode yang kerap digunakan oleh guru antara lain ceramah, diskusi kelompok, dan tanya jawab, sehingga membuat siswa kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung (Munifah, Jayanti, & Suryani, 2024, h. 3397). Berdasarkan hal tersebut guru harus mengarahkan siswa agar dapat meningkatkan

kemampuan dalam pembelajaran matematika dengan materi pembelajaran yang umumnya diajarkan seperti operasi dasar bilangan bulat, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Materi materi ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dasar matematika yang akan menjadi fondasi bagi pembelajaran matematika yang lebih lanjut. Peran guru dalam pengelolaan kelas sangat penting karena berpengaruh besar terhadap kondisi peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran (Tri, Jayanti, & Suryani, 2024, p.148)

Menurut (Majid, & Amaliah, 2023, p.5) Matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan, matematika berkenaan dengan fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk. Pembelajaran Matematika (Jayanti, 2024; Jayanti, 2023, Jayanti; 2022, dan Jayanti, 2021;)memiliki dampak yang positif dalam perkembangan iptek dan pengetahuan. Oleh karena itu esensi dari pembelajaran tidak hanya terletak pada penyampaian informasi dari guru kepada siswa tetapi juga pada terjadinya interaksi yang dinamis antara guru dan siswa serta antar sesama siswa. Matematika adalah salah satu ilmu dasar dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan bahasa simbolis dan universal yang memungkinkan manusia berfikir, mencatat dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas dengan menggunakan cara belajar bernalar deduktif dan induktif (Putri, Jayanti, & Suryani, 2023, p.368).

Matematika merupakan mata pelajaran yang tidak mudah untuk diajarkan dan mempelajarinya, persepsi negatif terhadap matematika sering kali muncul akibat metode pembelajaran yang terkesan monoton, rumit, dan tidak menarik bagi siswa.

Beberapa cara dapat kita lakukan untuk membuat matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak, salah satunya adalah melalui permainan atau game edukasi (Rahmadhani, 2024, p.3). Banyak orang beranggapan bahwa konsep perkalian merupakan konsep yang sulit untuk dipahami pada materi pembelajaran matematika di sekolah dasar. (Faujiah.2022, p.832). Di dalam penelitian ini membahas mengenai materi matematika perkalian. Selain pelajaran matematika juga berguna untuk kehidupan sehari-hari, siswa juga harus belajar cara menghitung perkalian. Karena mahir dalam perhitungan perkalian ini juga sangat penting untuk bisa lancar untuk kegiatan sehari-hari.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian penting demi berhasilnya proses pembelajaran (Harsiwi, & Arini, 2020, p.1105). Media pembelajaran sangat penting bagi kelangsungan pembelajaran di kelas dimana peserta didik akan ikut serta dalam pembelajaran. Jika dalam pembelajaran tersebut bervariasi dan menarik bagi mereka, maka guru harus menyajikan media pembelajaran yang kreatif, yang dapat merangsang semangat siswa. Guru tidak hanya dapat membuat permainan dengan memanfaatkan benda sekitar, tetapi juga dapat membuat permainan dengan memanfaatkan teknologi agar lebih menarik bagi siswa melalui aplikasi yang dapat diakses dengan bantuan handphone dan laptop (Rahmadhani, 2024, p.4).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 02 Payaraman, diperoleh data dari observasi awal dan wawancara dengan wali kelas VA bahwa kemampuan materi perkalian siswa dalam pembelajaran matematika masih belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu minimal nilai 65. Hal ini disebabkan karena beberapa permasalahan berikut antara lain: 1. Belum diterapkannya media pembelajaran digital pada materi perkalian siswa kelas V SD Negeri 02 Payaraman, sehingga siswa masih menggunakan cara penjumlahan berulang. 2. Materi yang disampaikan guru masih menggunakan metode konvensional dan siswa mengerjakan soal masih dengan cara umum yaitu penjumlahan berulang, salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik. 3. Rendahnya nilai matematika pada materi perkalian siswa yang belum memenuhi target pada nilai KKTP yaitu 65, hasil belajar dari matematika perkalian pada siswa kelas V di SD Negeri 02 Payaraman terhitung rata-rata siswanya baru mencapai perkalian bilangan kecil (1-5). Seharusnya pada kelas V berdasarkan kurikulum sudah mencapai perkalian bilangan yang besar (6-9).

Salah satu media digital dengan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran matematika siswa adalah media *game* edukasi *math bingo*. *Math bingo* merupakan sebuah permainan yang dapat membantu siswa untuk memahami materi yang berhubungan dengan angka dan dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. *Math bingo* terdiri dari 2 kata dasar yaitu *math* dan *bingo*. *Math* berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti matematika, sedangkan *bingo* adalah

nama dari sebuah permainan. Media *math bingo* yang digunakan adalah sebuah aplikasi *game* matematika dalam bentuk permainan *bingo* menggunakan materi perkalian (Marleni, 2021, p.163).

Permainan berbantuan aplikasi bingo yang mana guru harus menyiapkan perangkat digital seperti laptop dan proyektor infokus, kemudian dalam aplikasi math bingo ini sudah berisikan soal dengan materi perkalian dan siswa harus menjawab soal dengan cara memilih jawaban yang ada didalam kotak dengan benar. Menurut pendapat dari (Elisa, 2024, p.3) *Math Bingo* adalah permainan yang menggabungkan prinsip permainan dengan pembelajaran matematika. Tujuan pembelajaran dengan menggunakan permainan Math Bingo yaitu untuk membantu siswa memperkuat keterampilan matematika mereka dan membantu siswa untuk berdiskusi memecahkan masalah bersama kelompok. Selain itu, permainan *Math Bingo* dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan berbeda sesuai dengan tingkat kelas atau kemampuan siswa.

Hal ini didukung oleh penelitian Susilo, C.Z. (2024) yang berjudul Pengaruh Media *Math Bingo* Terhadap Hasil Belajar Materi Rasio Kelas V SDN Larangan Sorjan 2. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada skor hasil belajar siswa kelas V SDN Larangan Sorjan 2 Klampis Bangkalan. Selain itu, penelitian Nuraidah, M., Marjo, H. K., & Tatminingsih, S. (2023) yang berjudul Pengaruh Permainan Bingo, Efikasi Diri Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Hasil dari penelitian menunjukkan siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pelajaran dengan bermain bingo.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud memecahkan permasalahan dengan menggunakan media pembelajaran dengan melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh *Game* Edukasi *Math Bingo* Pada Materi Perkalian Siswa Kelas V SD Negeri 02 Payaraman”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti hanya membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pengaruh game edukasi math bingo pada materi perkalian siswa kelas V SD Negeri 02 Payaraman
2. Mata pelajaran matematika pada materi perkalian siswa kelas V SD Negeri 02 Payaraman
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 02 Payaraman.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Adakah pengaruh game edukasi math bingo pada hasil belajar materi perkalian siswa kelas V SD Negeri 02 Payaraman?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari penjabaran rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Ada atau tidak adanya pengaruh game edukasi math bingo pada hasil belajar materi perkalian siswa kelas V SD Negeri 02 Payaraman.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat serta wawasan dalam bidang pendidikan bagi peneliti dan pembaca dengan media pembelajaran dan berguna sebagai referensi baru mengenai media game edukasi math bingo pada materi perkalian matematik. Khususnya untuk pendidikan guru sekolah dasar dalam meningkatkan pembelajaran matematika yang lebih kreatif di sekolah.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan wawasan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan khususnya pada media pembelajaran yang inovatif:

1). Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa terhadap materi yang diajarkan khususnya materi perkalian dengan menggunakan *game* edukasi seperti *math bingo*.

2). Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu pendidik dalam memaksimalkan pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan perangkat digital yang tersedia dan menambah wawasan pendidik untuk lebih kreatif lagi dalam mengajar khususnya pada pelajaran matematika.

3). Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumber informasi dalam inovasi pembelajaran dan menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah.

4). Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam mencari data serta dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dengan topik permasalahan yang sama.