

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka (Lukman Ali & Muhammadong, 2022, p. 4). Pendidikan sekolah dasar juga merupakan tahap pendidikan formal pertama di Indonesia yang mempunyai tujuan memberikan kemampuan dasar tentang membaca, menulis, berhitung, serta kemampuan dasar lainnya. Saat peserta didik telah memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar, maka kemampuan kognitifnya akan berkembang pesat (Nurfitri et al., 2022, p. 12). Kurikulum merdeka, khususnya untuk jenjang SD, mengadopsi teori belajar konstruktivisme. Teori ini menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar dan interaksi. Kurikulum ini mendorong guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan minat, kebutuhan, dan tahap perkembangan siswa (Permendikbud, No. 12, 2024).

Teori kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar (7-11 tahun) merupakan tahap berpikir operasional konkret yang memiliki karakteristik sudah bisa mengembangkan pikiran logis dengan upaya memahami lingkungan sekitarnya melalui panca inderanya (Lubis, 2020, p. 79). Pada periode berpikir konkret, anak hanya dapat menggunakan logika untuk memecahkan masalah yang nyata, yaitu dengan cara mengamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan persoalan tersebut (Sumantri, 2016, p. 11). Guru perlu merancang pembelajaran

matematika yang mendukung pemikiran peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai dan pemahaman peserta didik juga meningkat.

Salah satu materi ajar yang disampaikan ditingkat sekolah dasar yaitu pembelajaran matematika khususnya tentang materi pengenalan angka. Kemampuan mengenal angka adalah kemampuan mengenal konsep matematika yang harus dikuasai peserta didik kelas 1 sekolah dasar (Adelzha & Wulandari, 2022, p. 5701). Runtukahu, J.T (dalam Kurniati et al., 2022, p. 2847) menyatakan bahwa dengan konsep pengenalan angka, peserta didik dapat mengenal dan menyebutkan simbol-simbol matematika yang biasa digunakan untuk menyatakan bilangan. Kesulitan belajar matematika khususnya pada konsep pengenalan angka masih diajarkan secara abstrak, sehingga kemampuan peserta didik dalam mengenal angka masih rendah (Febryan & Kholidya, 2018, p. 51). Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dapat didorong dengan memanfaatkan media pembelajaran secara konkret dan kreatifitas seorang guru dalam mengajar sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Hasil belajar siswa kelas 1 di SD Negeri 04 Muntok, terdapat beberapa siswa yang nilainya berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), dimana sekolah menetapkan nilai KKM tahun ajaran 2024/2025 adalah 75. Pada kelas 1A di SD Negeri 04 Muntok, masih terdapat 10 peserta didik yang nilainya <75 dengan jumlah siswa 20 orang. Kurangnya media pembelajaran yang menarik menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran matematika, dan salah satu potensi yang harus dikembangkan pada proses belajar mengajar ialah dengan menggunakan suatu media pembelajaran (Nurfitri et al., 2022, p. 13).

Dalam kurikulum merdeka media pembelajaran juga termasuk alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman materi dan mendorong pembelajaran yang aktif. Pentingnya penelitian ini dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka disekolah bukan hanya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga membantu menciptakan generasi pelajar yang kompeten dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Games education adalah media pembelajaran yang berbentuk permainan yang dapat meningkatkan perkembangan otak peserta didik dalam daya motorik dan kognitifnya (Amami Pramuditya et al., 2017, p. 77). Penerapan *games education* ini dimasukkan konten matematika berupa soal dan materi mengenai pengenalan angka dengan berbantuan media pembelajaran berupa pohon angka. Pohon angka adalah media pembelajaran sekaligus alat bermain melalui permainan mengenal angka yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Media pohon angka sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka, karena dalam media pohon angka terdapat unsur yang menarik perhatian peserta didik dari gambar pohonnya yang penuh warna (Rika Widianita, 2023, p. 360).

Studi terdahulu pada penelitian (Rosalina, 2019) yang berjudul "Pengaruh media pembelajaran pohon angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun" menunjukkan bahwa media pohon angka efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka/bilangan pada peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut, studi ini bertujuan untuk menguji

“Efektivitas *Games Education* Berbantuan Pohon Angka Dalam Pengenalan Angka Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 01 Muntok.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1. Identifikasi Masalah

Melalui latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

- 1) Kurangnya media pembelajaran yang digunakan
- 2) Minimnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran
- 3) Kemampuan peserta didik dalam memahami konsep mengenal angka/bilangan masih tergolong rendah.

1.2.2. Pembatasan Lingkup Masalah

Untuk memastikan penelitian ini terfokus dan tepat sasaran, peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang akan digunakan adalah *games education*
- 2) berbantuan pohon angka.
- 3) Ruang lingkup penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SDN 04 Muntok.
- 4) Materi pembelajaran matematika topik pengenalan angka.

1.2.3. Rumusan Masalah

Bersumber dari permasalahan diatas, rumusan masalah penelitian ini yaitu: “Bagaimana efektivitas *games education* berbantuan pohon angka dalam pengenalan angka siswa kelas 1 SD”?

2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *games education* berbantuan pohon angka dalam pengenalan angka siswa kelas 1 SDN 04 Muntok.

3. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini bermanfaat baik manfaat teoritis maupun praktis. Diantara manfaat tersebut ialah :

1.4.1. Manfaat teoritis

Diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan terutama pada pembelajaran pengenalan angka dengan menerapkan *games education*.

1.4.2. Manfaat praktis

1) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat bisa meningkatkan kreatifitas guru dalam memilih media dan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran matematika sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik.

2) Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan bisa membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran matematika khususnya pengenalan angka, yang mungkin awalnya siswa merasa pembelajaran matematika sangat

sulit dan menjadi menyenangkan dengan menggunakan media pohon angka.

3) Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan untuk menyediakan atau menggunakan media dan model pembelajaran agar meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

4) Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan *games education* berbantuan pohon angka dan dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.