

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya era integrasi internasional menuntut kita agar melakukan pembaharuan SDM ataupun SDA, sehingga pendidikan kompetitif diperlukan. Pendidikan merupakan upaya dasar kemajuan dari suatu negara, karena dengan adanya pendidikan di suatu negara dapat membantu mencapai kemajuan yang baik. Pendidikan merupakan suatu sistem yang mempunyai beberapa komponen. Pada komponen pertama yaitu meliputi peserta didik dan guru. Komponen kedua yaitu proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan dan instrument pengajara. Sedangkan untuk komponen terakhir adalah hasil interaksi antara guru dan siswa. (Nuryana & Suryadin, 2020).

Sementara itu, mencapai tujuan pendidikan yang kompetitif dapat dilihat dari salah satu komponen yakni prestasi belajar. Dalam hal ini prestasi belajar dapat dikatakan berhasil jika siswa tersebut berhasil mendapatkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari penilaian LKPD yang sudah dipastikan.

Banyaknya mata pelajaran yang harus di ajarkan pada siswa, salah satunya yakni matematika. Matematika adalah mata pelajaran wajib yang diajarkan pada siswa di sekolah. Akan tetapi, sebagian orang berasumsi jika konsep perkalian sukar dimengerti pada materi pembelajaran matematika tingkat SD. Perkalian merupakan pembahasan materi yang diperoleh dikatakan bersifat abstrak, sehingga sedikit sukar dimengerti Elsani et al., (2021). Padahal pelajaran matematika mempunyai banyak manfaat pada kehidupan sehari-hari

salah satunya yakni literasi numerasi. Hal ini juga yang menjadikan matematika di ajarkan pada semua tingkat pendidikan yang ada di Indonesia. Mengingat bahwa mata pelajaran matematika merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari, maka proses pembelajaran perlu dimaksimalkan agar prestasi belajar siswa optimal. Oleh sebab itu, seorang pendidik harus mempunyai target pembelajaran yang ingin dicapai untuk peserta didik.

Akan tetapi, tujuan pembelajaran dapat terwujud salah satunya, jika metode pembelajaran yang dipakai guru tidak monoton seperti menggunakan metode ceramah serta menuliskan kembali materi di papan tulis. Sehingga hal itu dapat memicu siswa menjadi tidak tertarik sehingga prestasi belajar menurun.

Oleh sebab itu, seorang pendidik atau yang biasa disebut guru dituntut untuk membuat metode pembelajaran yang dapat memberikan suatu keadaan pembelajaran dan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. Maka metode pembelajaran *game based learning* dapat dijadikan pilihan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton.

Selanjutnya, pada *game based learning* termasuk suatu teknik pengajaran dimana siswa lebih memegang kendali dengan bantuan permainan guna untuk meraih target dari suatu pembelajaran (Candra & Rahayu, 2021). Maka dengan adanya *game based learning* dari beberapa metode pembelajaran diharapkan siswa belajar bisa merasa senang dan semangat dalam belajar.

Berpacu pengamatan awal pada kegiatan pembelajaran matematika di SDN 02 Kanigoro, didapati informasi yakni, pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru masih menerapkan metode pembelajaran yang belum berkesan seperti metode ceramah yang mana pendidik masih menjadi pusat saat pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut tentu menjadikan proses pembelajaran yang berlangsung hanya dikuasai pendidik, sehingga ada beberapa siswa tidak dapat mencapai kompetensi individual yang dibutuhkan agar dapat mengikuti materi lanjutan. Akibatnya terdapat kecenderungan motivasi belajar Pendidikan Matematika siswa menjadi turun. Hal tersebut dapat diamati dari beberapa hal berikut: 1) beberapa siswa kurang memperhatikan; 2) siswa stagnan dalam pembelajaran. Turunnya semangat belajar matematika siswa ini memberikan akibat setelahnya berupa: 1) beberapa siswa kesulitan dalam memahami materi; 2) beberapa siswa tingkat kemampuan penerapan rendah; 3) beberapa siswa kesulitan mengerjakan LKPD. Akibat serius yakni siswa ketinggalan materi pelajaran dan juga siswa kurang percaya diri.

Oleh karena itu terkait belum maksimalnya prestasi belajar matematika siswa kelas II SDN 02 Kanigoro Madiun, maka penulis mengupayakan untuk menerapkan metode pembelajaran *game based learning* sebagai satu diantara beberapa pilihan pembelajaran yang berkesan saat proses pembelajaran yang tidak pasif, kreatif, berkesan, dan menggembirakan.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: “Peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas II SDN 02 Kanigoro melalui metode pembelajaran *game based learning*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti dapat menarik suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran matematika siswa kelas II SDN 02 Kanigoro Kota Madiun melalui penerapan metode pembelajaran *game based learning* (GBL) tahun pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas II SDN 02 Kanigoro Kota Madiun melalui penerapan metode pembelajaran *game based learning* (GBL) tahun pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah di paparkan tersebut, maka peneliti mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan pembelajaran matematika siswa kelas II SDN 02 Kanigoro Kota Madiun melalui penerapan metode pembelajaran *game based learning* (GBL) tahun pelajaran 2023/2024.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Matematika kompetensi dasar tabel perkalian bilangan 5 & 6 melalui metode *game based learning* siswa kelas II SDN 02 Kanigoro Kota Madiun tahun pelajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas berupa penerapan metode *game based learning* (GBL) ini diinginkan bisa memberikan kegunaan antara lain:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilaksanakn agar menyempurnakan studi dan untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun. Selain itu juga dapat dijadikan sarana untuk mengimplementasikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti untuk menerapkan ilmu dan pengetahuan yang didapatkan selama menempuh kuliah terhadap masalah yang ditemui di dunia pendidikan secara nyata.

2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pada penelitian ini diinginkan dapat dipakai sebagai dasar pengambilan kebijakan dalam hal proses pembelajaran. Selain itu bisa memberikan andil agar mutu pendidikan di sekolah meningkat.

3. Bagi Guru

Hasil pada penelitian ini diinginkan menjadi pilihan refrensi untuk menyusun kegiatan pembelajaran. Selain itu dapat menambah pandangan tentang skema pembelajaran dan juga sebagai salah satu bahan pertimbangan bagi guru untuk memilih pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan semangat dan prestasi belajar siswa.

4. Bagi Peserta Didik

Hasil pada penelitian ini diinginkan peserta didik bisa memupuk kekompakan siswa dalam mengatasi masalah yang dihadapkan. Selain itu dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berpikir kritis.