

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu dasar yang mempunyai peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Menurut Setyowati (2020), pendidikan tidak hanya berpengaruh besar, tetapi juga menjadi indikator kemajuan suatu negara. Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mempersiapkan generasi muda agar mampu menghadapi tantangan dan perkembangan jaman di era global. Sehingga diperlukan sistem pendidikan yang berkualitas dan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Rochmiyatun (2023), proses pendidikan dapat berlangsung baik secara formal dan non formal, yang berarti kegiatan belajar tidak terbatas hanya pada lingkungan sekolah. Dalam pendidikan formal di Indonesia mengajarkan berbagai macam mata pelajaran. Ada mata pelajaran yang akan muncul pada setiap tingkatan pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, yaitu matematika.

Matematika dianggap sangat penting untuk dipelajari karena tidak hanya berkaitan dengan perhitungan angka, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, kreatif, kritis, analitis, teliti serta mengajarkan strategi pemecahan masalah secara sistematis. Namun pada kenyataannya banyak siswa terutama ditingkat sekolah dasar menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membingungkan. Matematika sering menjadi tantangan utama bagi mereka. Padahal, jika dipahami dengan pendekatan yang tepat, matematika sebenarnya bisa menjadi pelajaran yang

menyenangkan karena memiliki kemiripan dengan permainan. Ada banyak cara untuk membuat matematika menjadi pelajaran yang mudah dan menyenangkan. Menurut Astami et al. (2023), menjelaskan bahwa salah satu penyebab siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami matematika adalah karena matematika berada pada tahap operasional abstrak, sedangkan pola pikir mereka masih berada di tahap operasional konkret. Oleh karena itu, guru perlu menyajikan materi matematika dalam bentuk yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Adapun nilai yang diperoleh siswa setelah melalui proses evaluasi sebagai bentuk upaya memahami matematika disebut sebagai hasil belajar matematika.

Hasil belajar merupakan tujuan terpenting dalam proses belajar mengajar yang harus mendapat prioritas untuk dapat dicapai dengan baik. Hasil belajar merupakan pernyataan yang menguraikan pengetahuan atau kemampuan yang harus dimiliki siswa pada akhir tugas, kelas, kursus, atau program tertentu dan membantu siswa dalam memahami nilai kemampuan dan pengetahuan tersebut. Capaian hasil belajar siswa merupakan prestasi akademis yang dicapai siswa melalui tes, tugas, serta tanya jawab aktif. Hasil belajar sangat berharga bagi pelajar, instruktur, guru, dan administrator yang menjadi indikator tingkat keberhasilan program pembelajaran yang telah dilakukan dalam waktu tertentu. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam HN et al., 2023), untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa.

Matematika mencakup operasi bilangan pecahan. Dibandingkan dengan operasi bilangan lainnya, pecahan memerlukan keterampilan matematika yang lebih kompleks, karena banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan bilangan pecahan. Kesulitan ini umumnya disebabkan oleh dua faktor: kurangnya keterlibatan guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, serta terbatasnya sumber belajar konkret yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru perlu memahami serta menggunakan media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan konsep pecahan. Ada banyak indikator yang dapat digunakan saat menerapkan pembelajaran pecahan di kelas 2 SD. Dengan peserta didik memahami arti pecahan, mereka dapat menjelaskan dan memberikan contoh bagaimana fungsinya dalam kehidupan sehari-hari. Pada garis bilangan, siswa dapat menunjukkan posisi pecahan pembilang dan penyebutnya.

Berdasar pengamatan awal pada kegiatan pembelajaran matematika di SDN 1 Sukorejo, didapati informasi yakni nilai rata-rata masih rendah dengan skor 52 jauh dari standar KKM 70. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung guru masih menerapkan metode konvensional yang sudah termodifikasi dalam pembelajaran matematika. Selain itu, mereka juga memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah seperti video pembelajaran, gambar dan media yang dibuat oleh guru. Proyektor LCD merupakan salah satu infrastruktur dan sumber daya yang memadai yang sudah tersedia pada sekolah ini yang memungkinkan

penggunaan media visual di kelas. Meskipun metode dan media yang digunakan sudah inovatif namun berdasarkan observasi, hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas 2 belum mencapai tingkat yang diharapkan. Hasil wawancara singkat dengan guru menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan, yang memerlukan penjelasan lebih mendalam. Selain itu, siswa tidak tertarik mendengarkan penjelasan dan guru kurang kreatif saat membuat materi pembelajaran. Siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran membuat hasil belajar tidak maksimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Budiyono (2024), mencoba mengatasi masalah kesulitan memahami konsep pecahan dengan menggunakan media pembelajaran kardo pecahan yaitu kartu domino pecahan. Media kartu domino pecahan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar dengan presentase kenaikan 80% pada peserta didik. Alasan meningkatnya hasil belajar karena penggunaan media kartu domino pecahan mampu menarik minat mereka dengan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan menjadikan penggunaan media ini pembelajaran yang lebih bervariasi dengan bermain dan tidak monoton. Sedangkan Meitriani et al. (2023), penerapan metode game based learning mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika. Sesuai dengan istilah *learning is fun* dapat dilakukan dengan pembelajaran berbasis game, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Metode pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman kognitif peserta didik. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep pecahan dalam matematika (Maulidina et al., 2018). Dalam situasi yang sesuai, mereka dapat memeriksa pemahaman mereka tentang pecahan. Penggunaan kartu domino pecahan dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau bisa juga menjadi strategi pengajaran yang dapat menarik minat dan perhatian belajar peserta didik (Fitrah, 2020). Domino matematika merupakan sebuah kartu matematika yang didesain menyerupai kartu domino. Kartu domino matematika memiliki pasangan pertanyaan dan jawaban yang berbeda. Isi pertanyaan kartu domino dapat dimodifikasi agar sesuai dengan materi yang diajarkan (Gunadi, 2018).

Proses pembelajaran menggunakan kartu domino ini bertujuan untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk aktif belajar, dengan cara merubah metode pembelajaran dengan bermain kartu domino dan berpusat pada siswa. Kartu domino disini bukan suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi. Namun, kartu yang sudah dimodifikasi dengan kesesuaian materi pecahan pada matematika kelas dengan tujuan menjadi media pembelajaran. Kartu domino membantu siswa mempelajari dasar-dasar pengenalan angka, penjumlahan dan pengurangan, terutama dengan pecahan dan membantu mereka menghafal pecahan yang sesuai dengan gambar. Penggunaan media kartu domino pecahan dalam metode

pembelajaran *games based learning* menjadi kreasi baru dalam mata pelajaran matematika materi pecahan mengenal, menuliskan dan mengurutkan pecahan senilai.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode *game based learning* berbantuan media domino pecahan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 2 sekolah dasar. Adanya penelitian ini diharapkan dapat menciptakan sesuatu yang baru dalam mata pelajaran matematika pada materi pecahan pengenalan siswa sekolah dasar. Penggunaan metode pembelajaran *games based learning* dan penggunaan media domino pecahan akan berpotensi meningkatkan hasil belajar pecahan siswa sekolah dasar.

B. Batasan Masalah

Latar belakang masalah telah diuraikan terkait dengan masalah hasil belajar pecahan. Fokus pada penelitian ini diuraikan dalam batasan masalah sebagai berikut :

1. Materi pecahan yang digunakan pada penelitian ini meliputi indikator menjelaskan apa itu pecahan, memberikan contoh dan penulisan pecahan sesuai gambar.
2. Siswa yang berpartisipasi pada penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD.
3. Metode pembelajaran yang menjadi pusat aktivitas siswa adalah *game based learning*.

4. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan siswa adalah domino pecahan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok-pokok masalah yang diuraikan dalam latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh metode *games based learning* berbantuan media domino pecahan terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 2 SD?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh metode *games based learning* berbantuan media domino pecahan terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 2 SD.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan peneliti diharapkan dapat memberi manfaat. Tidak hanya untuk peneliti tetapi juga untuk pihak-pihak yang berkaitan didalamnya. Adapun manfaatnya sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep pecahan dan mengaplikasikan konsep-konsep pecahan dalam kehidupan sehari-hari
 - b. Dapat meningkatkan kemampuan berhitung khususnya dalam hal operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama.

c. Dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa akan meningkat dalam pembelajaran matematika.

2. Bagi Guru

a. Sebagai referensi bagi guru untuk menerapkan metode *game based learning* dan media kartu domino pecahan pada mata pelajaran matematika.

b. Sebagai inspirasi dari penggunaan media digital untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

a. Sebagai literatur untuk melakukan penelitian terakit penggunaan metode *games based learning* berbantuan media kartu domino pecahan pada materi pecahan mata pelajaran matematika.

b. Sebagai inspirasi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang laebih inovatif dan efektif, baik dalam konteks pecahan mapun mata pelajaran matematika lainnya.

F. Definisi Operasional Variabel

1. *Games Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan konteks pendidikan dengan permainan yang bertujuan agar dapat menarik minat siswa dalam belajar. Metode pembelajaran *games based learning* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, yaitu *games based learning digital (digital GBL)*, *game based learning non digital (non-digital GBL)*, *serious game*, *gamifaction*, *simulation*,

role playing games dan immersive game. Metode pembelajaran *games based learning* bertujuan membantu memudahkan proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi menarik dan mengasyikkan.

2. Media kartu domino pecahan adalah media permainan yang cenderung mengarah kedalam pembelajaran yang bersifat permainan sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Media kartu domino pecahan dilakukan oleh 2 - 4 orang. Media kartu domino pecahan dibuat menyerupai kartu domino yang sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari, namun dimodifikasi sedemikian rupa sehingga bisa digunakan sebagai alat edukatif untuk siswa.
3. Hasil belajar matematika adalah nilai atau skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan materi pecahan. Proses ini mencakup mengenal arti pecahan, menuliskan letak pecahan pada garis bilangan, membandingkan pecahan, mengurutkan pecahan dan menentukan pecahan senilai. Hasil belajar matematika pecahan siswa dibagi menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Dalam penelitian ini, fokus peneliti adalah pada hasil belajar pecahan siswa pada ranah kognitif.