

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan manusia dan masyarakat. Sejarah telah membuktikan bahwa pendidikan memiliki peranan krusial dalam membentuk seseorang yang memiliki wawasan luas, berkarakter baik, dan mampu berkontribusi positif bagi kemajuan masyarakat. Di era globalisasi ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk menghadapi tantangan yang kompleks dan dinamis. Menurut UNESCO tahun 2021, pendidikan adalah hak asasi manusia yang esensial untuk pengembangan pribadi dan sosial, serta merupakan fondasi untuk masa depan yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga mempromosikan nilai-nilai kemanusiaan, seperti toleransi, keadilan, dan penghargaan terhadap keberagaman. Pendidikan memiliki berbagai aspek penting yang diakui secara luas, sehingga banyak tantangan yang harus dihadapi. Beberapa di antaranya termasuk kesenjangan akses pendidikan, kualitas pendidikan yang bervariasi, dan kurangnya sumber daya. Di banyak negara berkembang, akses ke pendidikan yang memadai masih menjadi masalah serius. Dalam proses pembelajaran tidak luput juga dari yang namanya media, media sangat berpengaruh untuk memudahkan guru dalam memberikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah di pahami. Media juga sangat berpengaruh dalam mood belajar peserta didik, apabila media pembelajaran tidak menarik bagi peserta didik maka pembelajaran didalam kelas akan

menjadi tidak aktif dan suasana kelas menjadi sunyi.

Rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada materi perkalian bersusun di awal proses pembelajaran juga sering terlihat karena guru kurang menggunakan model pembelajaran yang menarik dan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan pada saat itu, guru lebih aktif dibandingkan peserta didiknya, dan pembelajaran yang monoton karena dalam proses pembelajaran tidak ada unsur permainannya, Sedangkan dilihat dari aspek peserta didik, peserta didik tidak tertarik dalam proses pembelajaran karena materi pembelajaran yang membuat mereka bosan, peserta didik malu dalam menyampaikan pendapatnya, dan pasif dalam proses pembelajaran. (Syam & Syarif, 2020). Akibatnya, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit karena capaian hasil belajar siswa masih kurang sehingga masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika. Dengan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan menyebabkan hasil belajar tidak maksimal dan tidak mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Pilangbango terkait masalah yang ada tentang materi perkalian bersusun yang ditunjukkan dengan nilai yang rendah serta banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik menjadikan siswa pasif, bosan, bahkan cenderung tidak memperhatikan. Oleh karena itu siswa kurang menguasai materi perkalian bersusun. Pembelajaran yang masih berpusat pada

guru juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar.

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran berbasis permainan menawarkan berbagai manfaat. Pertama, game dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penggunaan animasi, grafik, dan suara pada game dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik daripada metode tradisional. Kedua, game memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang dapat membantu mereka memahami kemajuan belajar dan memperbaiki kesalahan secara cepat. Ketiga, Game dapat mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat diantara siswa, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Luh et al., 2025). Berdasarkan masalah tersebut maka perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung dikelas, sehingga kecenderungan siswa untuk diam dan pasif akan berubah menjadi aktif dan siswa akan tertarik untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *puzzle* juga dapat membantu melaksanakan pembelajaran agar peserta didik lebih dulu terbawa pada suasana pembelajaran yang asik dan menyenangkan (Marga, 2024). Senada dengan pendapat diatas, permainan *puzzle* dapat merangsang kreativitas dan memori siswa dengan cara yang lebih mendalam, karena munculnya dorongan untuk terus mencoba memecahkan masalah. Selain

itu, permainan ini tetap menyenangkan karena dapat dimainkan berulang kali (Permai, 2025).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Priastuti et al., 2025) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat menjadi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan lebih baik. Penelitian selanjutnya oleh Rahayu (2024) membahas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis game (GBL) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar matematika siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian selanjutnya oleh Siti Rahmawati, (2022) menunjukan hasil bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas IV SD 22 Kendari.

Berdasarkan penelitian yang relevan dengan media *puzzle* yang dilakukan oleh (Putri, 2024) yang menyebutkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *puzzle* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Nilai *post-test* yang dilakukan setelah penggunaan media *puzzle* menunjukkan angka yang lebih tinggi dibandingkan *pre-test*. Penelitian selanjutnya oleh (Ritonga et al., 2026) menyebutkan bahwa media *puzzle* sangat efektif digunakan sebagai salah satu alternatif pada media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan maka dapat ditarik kesimpulan yakni media pembelajaran *puzzle* sangat sesuai dengan model pembelajaran (GBL) karena dapat memicu aktivitas pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi. siswa, agar mereka terdorong dalam pembelajaran. *Puzzle* menantang kreativitas dan ingatan siswa, serta memotivasi mereka untuk terus mencoba memecahkan masalah. Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran melatih keterampilan kognitif seperti konsentrasi, ketelitian, kesabaran, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan untuk mencocokkan dan menyusun bagian bagian menjadi satu gambar utuh. Oleh karena itu, permainan *puzzle* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan berbagai keterampilan penting bagi siswa.

Masalah hasil belajar perkalian mendukung pendekatan ini dengan menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman nyata, dan GBL tafsiran menawarkan konteks yang tepat untuk menerapkan konsep yang sedang dipelajari. Selain itu, teori belajar aktif menegaskan pentingnya aktivitas interaktif dalam memotivasi siswa, di mana penggunaan *puzzle* juga dapat melatih keterampilan pemecahan masalah serta berpikir kritis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali lebih dalam tentang pengaruh penerapan model GBL yang berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV, khususnya dalam materi perkalian bersusun, serta mengidentifikasi seberapa efektif media *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa secara keseluruhan. Inisiatif ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga untuk

meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap matematika dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka peneliti akan menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *puzzle* untuk mengetahui apakah hasil belajar kognitif lebih baik pada materi perkalian bersusun. Siswa akan mengetahui cara menghitung perkalian bersusun dengan menggunakan media *puzzle*. Hasil belajar kognitif pada materi perkalian bersusun akan tercapai dengan cara ini.

B. Batasan Masalah

Untuk membatasi penelitian ini agar tidak terlalu luas maka peneliti membatasi permasalahan diantaranya:

1. Model pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).
2. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas IV SDN 1 Pilangbango pada semester ganjil tahun pelajaran berjalan.
3. Mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian adalah Matematika dengan fokus pada materi perkalian bersusun kelas IV sesuai kurikulum yang berlaku.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif materi perkalian bersusun siswa kelas IV Sekolah Dasar?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Puzzle* terhadap hasil belajar kognitif materi perkalian bersusun siswa kelas IV Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan matematika dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penguatan teori tentang pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi perkalian bersusun siswa kelas IV

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang model dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi sarana penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa dapat menjadi bagian dari strategi peningkatan mutu pendidikan sekolah secara menyeluruh, serta mendukung pencapaian tujuan kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis proyek di lingkungan sekolah dasar.

F. Definisi Operasional Variabel

Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan :

1. Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *puzzle*

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *puzzle* adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan permainan berupa *puzzle* sebagai media utama untuk menyampaikan materi pelajaran, mengasah keterampilan, dan mengevaluasi pemahaman siswa.

Dalam penelitian ini model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *puzzle* diterapkan pada materi perkalian bersusun siswa kelas IV Sekolah Dasar untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

Langkah-langkah model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *puzzle* yang diterapkan dalam proses pembelajaran, yaitu : 1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran, 2) guru menjelaskan aturan permainan serta penggunaan media *puzzle* kepada siswa, 3) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok agar dapat bekerja sama, 4) guru memberikan soal terkait materi perkalian bersusun kepada siswa, 5) siswa berdiskusi bersama kelompok untuk menyelesaikan soal terkait materi perkalian bersusun dengan media *puzzle* yang telah dibagikan guru, 6) guru menunjuk tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka di depan kelas, 7) siswa diberikan penghargaan atau apresiasi oleh guru karena telah berhasil menyelesaikan soal terkait materi perkalian bersusun, 8) guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil Belajar Kognitif adalah kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, menerapkan, dan menyelesaikan soal terkait materi pembelajaran setelah proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai tingkat penguasaan siswa kelas IV terhadap materi perkalian bersusun melalui *post-test* yang berupa soal pilihan ganda setelah dilakukan proses pembelajaran dengan penerapan

model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *puzzle*.