

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memberikan peluang bagi anak untuk bersaing dan mengembangkan potensi dirinya. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Kholidi dan Saragih, 2012:166).

Dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya pendidikan, guru merupakan komponen sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan terus-menerus. Potensi sumber daya guru itu perlu terus-menerus bertumbuh dan berkembang agar dapat melakukan fungsinya secara profesional. Selain itu, pengaruh perubahan yang serba cepat mendorong guru-guru untuk terus-menerus belajar menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berangkat dari fenomena di atas maka seorang guru haruslah mampu menyesuaikan strategi, pendekatan serta metode yang digunakan dalam mengajar agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan menghadapi pelajaran yang diajarkan oleh guru, karena keberhasilan dari proses pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran, dan keberhasilan tujuan pembelajaran tergantung pada strategi yang digunakan ketika melakukan kegiatan pembelajaran.

Marti (dalam Sundayana, 2016: 3) berpendapat bahwa, “obyek matematika yang bersifat abstrak tersebut merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika”. Konsep-konsep matematika dapat dipahami dengan mudah bila bersifat konkret. karenanya pengajaran matematika harus dilakukan secara bertahap. Pembelajaran matematika harus dimulai dari tahapan konkret. Lalu diarahkan pada tahapan semi konkret, dan pada akhirnya peserta didik dapat berpikir dan memahami matematika secara abstrak.

Dalam proses belajar mengajar matematika, pengetahuan matematika tidak dapat diberikan kepada anak begitu saja. Pemahaman konsep matematika peserta didik akan berkembang apabila mereka ikut serta dalam aktivitas matematika, seperti mencoba membuat penjelasan dari yang mereka lihat atau dengar. Permasalahan yang sering terjadi adalah menurunnya semangat belajar peserta didik yang mengakibatkan beberapa dari mereka tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak mengerjakan tugas. Mukminah (2021) menyatakan bahwa salah satu kesulitan yang dialami peserta didik adalah kemampuan berhitung dalam

memahami konsep matematika yang rendah. Kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik seperti Kesulitan dalam operasi matematika yang melibatkan simbol perkalian (\times) dan penambahan (+), serta kesulitan dalam melaksanakan pembagian. Kemampuan berhitung yang rendah dapat diatasi dengan menerapkan berbagai strategi dan metode yang tepat dalam pembelajaran serta selalu memperhatikan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan pada peserta didik sebagai persiapan bagi kehidupan mereka di masa depan dan saat ini adalah kemampuan berhitung. Menurut Susanto, kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik untuk mengembangkan potensinya. Karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekat dengan peserta didik, dan seiring dengan perkembangan kemampuannya, anak dapat meningkatkan pemahamannya tentang konsep jumlah, yang melibatkan keterampilan penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011). Beberapa faktor yang menyebabkan menurunnya semangat peserta didik diantaranya perasaan bosan dan jenuh atau model pembelajaran dari guru yang tidak cocok dengan peserta didik (Hotang, 2019). Maka dari itu, sangat penting bagi guru untuk berusaha meningkatkan daya paham peserta didik terhadap suatu konsep materi ajar matematika. Hal tersebut bisa ditanggulangi dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Pembelajaran matematika dengan menerapkan media pembelajaran akan lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya terpaku pada buku. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu memperjelas, memudahkan, dan membuat menarik pesan pembelajaran yang disampaikan guru kepada murid, sehingga dapat memotivasi peserta didik. Motivasi merupakan proses yang mendasar dan merupakan salah satu unsur yang dapat menjelaskan perilaku seseorang. Sardiman (2006: 83), mendefinisikan motivasi sebagai sebuah faktor yang mendorong seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu. Dalam dunia pendidikan, motivasi sangat diperlukan karena dapat mendorong peserta didik untuk mencapai tingkat kompetensi tertentu. Motivasi dapat dimunculkan dengan menggunakan media, metode, dan model pembelajaran yang digunakan.

Hamalik (2019) menyatakan pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang dikelola guru dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Darihastining, Aini, & Maesaroh (2020, 22) memaparkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memberi stimulus informasi dan sikap yang dapat meningkatkan koordinasi penerimaan informasi peserta didik. Media pembelajaran yang menarik memudahkan peserta didik untuk mengingat informasi yang diperoleh. media pembelajaran memiliki banyak jenis media yang digunakan oleh sekolah pada umumnya, diantaranya media audio (pendengaran), media visual

(penglihatan), dan media audio visual, yang masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan dalam penggunaannya (Susanti & zulfiana 2022).

Handriyantini (2009) menjelaskan game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Media game edukasi diterapkan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif. Hal ini diperkuat berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hidayatulloh (2020: 205) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menerapkan media game mampu menambah pemahaman peserta didik serta meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di Gugus Antasari yang terdiri dari 8 sekolah dan diperoleh data beberapa peserta didik yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran matematika. Adanya faktor yang menghambat peserta didik sulit memahami apa yang disampaikan oleh guru sehingga pemberian tugas yang dijadikan sebagai bahan evaluasi tidak dapat dipahami dengan baik oleh peserta didiknya. Salah satu faktornya adalah ketidaktersediaannya media atau alat bagi guru sehingga dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak peserta didik terkadang jenuh saat proses belajarnya. Padahal peranan media berkontribusi positif

dalam proses pembelajaran terlebih lagi pada mata pelajaran Matematika yang kajiannya bersifat abstrak.

Dalam observasi tersebut, pada saat pembelajaran matematika materi perkalian beberapa peserta didik yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan nilai yang diperoleh peserta didik tersebut kurang maksimal. Hal-hal yang biasanya dibingungkan atau kurang dipahami peserta didik adalah bagaimana cara berhitung. Kenyataan tersebut mendorong guru sebagai pelaksana pendidikan yang bertanggung jawab langsung terhadap kemajuan belajar peserta didik harus pandai-pandai memilih media agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan, termotivasi, dan sungguh-sungguh sehingga hasil belajarnya menjadi optimal.

Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menanamkan pengenalan konsep, yaitu dengan menggunakan *smart box* digital perkalian. Media pembelajaran ini sengaja dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun untuk membantu menanamkan konsep-konsep dalam materi perkalian. Media tersebut dibuat untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Selain itu juga dapat mendorong aktifitas dan kreatifitas anak, serta mengandung nilai pendidikan.

Media *smart box* digital termasuk dalam aplikasi game edukasi. Media tersebut mengarahkan peserta didik pada proses pembelajaran yang menyenangkan dengan pola belajar sambil bermain. Dengan pertimbangan usia peserta didik,

media *smart box* digital dipilih karena dekat dengan karakteristik peserta didik yang menyukai permainan dan pada usia peserta didik tersebut menyukai proses pembelajaran yang tidak kaku, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan media game edukasi tersebut.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik mengimplementasikan media game edukasi berbasis *smart box* digital pada peserta didik kelas III sekolah dasar Gugus Antasari, Kabupaten Purbalingga. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berjudul “*Implementasi Game Edukasi Berbasis Permainan Smart Box Digital terhadap Kemampuan Perkalian dan Motivasi Belajar*”. Melalui penelitian ini, peneliti berharap melihat pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik kelas III Gugus Antasari, Kabupaten Purbalingga.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh implementasi Game Edukasi Berbasis berbasis *Smart Box* Digital terhadap kemampuan perkalian?
2. Bagaimanakah pengaruh implementasi Game Edukasi Berbasis berbasis *Smart Box* Digital terhadap motivasi belajar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pengaruh implementasi Game Edukasi Berbasis berbasis *Smart Box* Digital terhadap kemampuan perkalian.
2. Mendeskripsikan pengaruh implementasi Game Edukasi Berbasis berbasis *Smart Box* Digital terhadap motivasi belajar

D. Manfaat Penelitian

Penelitian dapat memberikan manfaat di berbagai bidang, adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan suatu kajian ilmiah mengenai implementasi *Smart Box* Digital Perkalian pada Pembelajaran Matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan terkait pengimplementasian media *Smart Box* Digital Perkalian pada Pembelajaran Matematika sebagai bekal untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan efektif.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini sebagai masukan bagi guru dalam menerapkan media *Smart Box* Digital Perkalian pada Pembelajaran Matematika.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat menambah motivasi dan minat belajar peserta didik untuk mengembangkan keterampilan perkalian

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi pelaksanaan penerapan media dalam pembelajaran perkalian.

