

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peran sentral dalam kehidupan manusia. Proses pendidikan tidak hanya terjadi di lingkungan formal seperti sekolah dan perguruan tinggi, tetapi juga berlangsung di berbagai konteks kehidupan. Di Indonesia, jalannya pendidikan diatur secara sistematis melalui sebuah sistem yang menyeluruh dan terpadu. Sistem ini menjadi pijakan utama dalam mengelola berbagai aktivitas pendidikan di seluruh wilayah tanah air. Amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang disadari dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan suasana pembelajaran serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berkembang secara aktif. Tujuannya adalah siswa dapat mengoptimalkan potensi dirinya dalam Dalam rangka menciptakan suasana belajar yang membangun partisipasi aktif siswa, mengembangkan interaksi sosial, dan menyenangkan secara emosional..

Sistem pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai tantangan dan masalah, seperti kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, kualitas guru yang bervariasi, kurangnya akses pendidikan bagi masyarakat miskin dan terpencil, serta rendahnya minat siswa terhadap belajar. Pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan kualitas sistem pendidikan di Indonesia dengan melakukan reformasi pendidikan yang terus menerus. Jadi dalam hal ini diperlukan pendidikan yang dapat mendukung proses belajar siswa untuk mewujudkan amanat- amanat yang telah tercantum dalam UU tersebut.

Dalam konteks pembelajaran, matematika menjadi ilmu yang aplikatif karena banyak digunakan dalam berbagai situasi nyata dalam kehidupan siswa sehari-hari, karena di dalamnya terkandung proses penalaran logis dan penyelesaian persoalan yang berhubungan dengan bilangan (Zulfa, 2016). Dunia pendidikan, matematika menempati posisi yang strategis dan perlu diajarkan sejak jenjang sekolah dasar. Tujuannya adalah untuk melatih

ketrampilan berpikir kritis, logis, serta sistematis siswa. Persepsi sebagian siswa menunjukkan bahwa matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang kompleks dan membingungkan. Pembelajaran matematika tetap harus dilaksanakan karena memiliki fungsi penting sebagai alat dalam menyelesaikan persoalan nyata dalam kehidupan. Kegiatan belajar mengajar, penting bagi pendidik untuk memahami karakteristik siswa sebagai dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang tepat.

Membangkitkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika, Seorang pendidik diharapkan mampu merancang Pembelajaran idealnya dirancang tidak sekadar menyenangkan, namun juga mampu memberikan pemahaman yang mendalam bagi siswa. Pada pelajaran matematika, kegiatan belajar merupakan bentuk komunikasi dua arah antara guru dan murid yang melibatkan proses berpikir, pemecahan masalah, serta penggunaan logika, yang berlangsung dalam lingkungan belajar yang kondusif dan penuh variasi metode. Tujuannya adalah agar program pembelajaran matematika dapat berkembang secara optimal. Menurut teori behavioristik, pembelajaran berfokus pada perubahan perilaku sebagai akibat dari hubungan antara stimulus yang diberikan dan respons yang dihasilkan (Familius, 2016:99). Berdasarkan pandangan tersebut, peningkatan minat belajar peserta didik bergantung pada inovasi guru dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Diantaranya bisa menggunakan metode permainan edukatif. Permainan tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga mampu berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mendukung. Terutama bagi siswa sekolah dasar, pembelajaran melalui permainan memberi ruang bagi siswa untuk belajar dalam suasana menyenangkan, tidak menegangkan, serta mendukung keseimbangan emosional dan kognitif mereka (Fitriyani & Nurhayati, 2020; Safitri, 2018).

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik dan memiliki kontribusi penting dalam mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan mereka. Permainan yang sesuai bagi anak-anak adalah permainan yang mengandung nilai edukatif, karena melalui kegiatan tersebut,

siswa dapat mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan merupakan salah satu pendekatan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bebas dari tekanan dan paksaan. Belajar sambil bermain menjadi pendekatan yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Tanjung dan Nababan (2016:35–42) Hasil yang diperoleh mengindikasikan bahwa penerapan media berbasis permainan secara nyata berkontribusi terhadap peningkatan minat serta tujuan pembelajaran peserta didik dalam pelajaran matematika. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak maupun materi pelajaran yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara lisan.

Beberapa sekolah masih banyak ditemukan praktik pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan sesi tanya jawab dalam menyampaikan materi di kelas, di mana kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh peran aktif guru. Suasana belajar terkesan kaku karena yang lebih banyak berperan di kelas adalah guru sehingga penalaran pemahaman, kebiasaan, persepsi, kesenangan minat dan bakat siswa menjadi terhambat karena siswa jarang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Keadaan ini menimbulkan masalah baru diantaranya siswa menjadi cepat bosan, mengantuk, tidak memperhatikan, dan kelas menjadi sulit terkontrol disebabkan tidak fokus mengikuti pembelajaran dan arahan dari gurunya.

Permasalahan ketidakfokusan dan keaktifan serta Capaian belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Kenyataannya, proses belajar masih banyak didominasi oleh pendekatan yang terpusat pada guru, yang menyebabkan partisipasi aktif siswa menjadi kurang optimal. Di samping itu, penggunaan metode yang bersifat repetitif dan minim inovasi juga turut berkontribusi terhadap rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa secara menyeluruh, sehingga

keterlibatan mereka dalam proses belajar dapat meningkat melalui metode tersebut minat belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

Teori behavioristik yang dikemukakan oleh Skinner, pembelajaran dapat terjadi melalui hubungan stimulus-respons. Dengan memberikan stimulus yang menyenangkan seperti permainan, diharapkan akan muncul respons positif berupa peningkatan minat dan keaktifan belajar siswa (Slavin, 2000). Diperlukan proses pembelajaran yang menarik keaktifan siswa sehingga siswa mampu mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan fokus. Dengan menerapkan metode permainan, pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik serta mampu menjaga minat belajar mereka, terutama dalam konteks pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan. Metode permainan sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran matematika mengingat bahwa matematika adalah pembelajaran yang terbilang sedikit disukai oleh siswa.

Peneliti melakukan pra-observasi untuk menganalisis permasalahan tersebut secara lebih mendalam. Berdasarkan hasil analisis tersebut, solusi yang dianggap tepat adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Salah satu strategi yang bisa diterapkan yaitu metode permainan. Penggunaan metode permainan memungkinkan siswa untuk lebih aktif secara fisik maupun mental, sehingga mereka tidak hanya duduk pasif yang berpotensi menimbulkan kejenuhan dan rasa kantuk selama pembelajaran berlangsung. Salah satu bentuk permainan yang relevan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran matematika adalah permainan ular tangga. Berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan sekolah, permainan ular tangga tergolong akrab dan sering dimainkan oleh siswa. Integrasi permainan ular tangga dalam pembelajaran diharapkan Memberikan dorongan semangat dan motivasi belajar pada siswa, sehingga secara bertahap meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran matematika.

Mengacu pada permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti terdorong untuk melakukan pengkajian lebih lanjut melalui penelitian ini, **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pelajaran**

Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Berpikir Kritis Siswa SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran matematika di kelas III SDN 2 Banteran, maka permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Metode dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi
2. Guru menjadi pusat pembelajaran.
3. Guru tidak mengkreasikan pembelajaran dengan permainan
4. Kurangnya minat dan berikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika
5. Banyaknya siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.
6. Pencapaian akademik siswa dalam bidang matematika menunjukkan hasil yang belum optimal..

C. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang, identifikasi serta batasan masalah yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa dan berpikir kritis kelas III SDN 2 Banteran?
2. Bagaimana kelayakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar dan berpikir kritis siswa kelas III SDN 2 Banteran?
3. Bagaimana keefektifan belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga?
4. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembang media pembelajaran permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa dan berpikir kritis kelas III SDN 2 Banteran?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, yaitu:

1. Menghasilkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 2 Banteran
2. Menguji kelayakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 2 Banteran.
3. Menguji keefektifan minat belajar dan berpiir kritis siswa sesudah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga
4. Untuk menganalisis respon guru dan siswa media terhadap pembelajaran permainan ular tangga dalam meningkatkan minat belajar siswa dan berpikir kritis kelas III DN 2 Banteran?

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghadirkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif “Ular Tangga BARUNG” (Bangun Ruang), yang didesain secara khusus untuk peserta didik kelas III SD pada pokok bahasan bangun ruang. Permainan ini merupakan pengembangan dari ular tangga konvensional yang telah dimodifikasi secara menyeluruh, agar sesuai dengan konteks pembelajaran. Media ini dirancang secara visual menarik, kontekstual, dan mengintegrasikan komponen literasi serta kemampuan berpikir kritis siswa guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Adapun spesifikasi dari media pembelajaran ini :

1. Nama Produk:

Media Permainan Ular Tangga —BARUNG| (Bangun Ruang)

2. Bentuk Produk:

Produk berupa satu set permainan ular tangga yang dikemas dalam kotak berukuran 32 cm × 26 cm. Media tersebut terdiri atas elemen-elemen yang saling terhubung, yaitu papan permainan, dadu, pion, serta kartu edukatif.

3. Papan Permainan:

- a. Berukuran $30 \text{ cm} \times 25 \text{ cm}$
- b. Terdiri atas 25 kotak petak yang masing-masing memuat gambar bangun ruang
- c. Di beberapa kotak terdapat fitur: tangga naik, ular turun, dan kotak bonus kartu
- d. Desain visual full-color, bergambar, dan ramah anak

4. Pion Pemain:

- a. Berjumlah 6 buah
- b. Berbentuk model 3D dari bangun ruang (kubus, balok, tabung, kerucut, bola, prisma)
- c. Setiap pion mewakili satu jenis bangun ruang, sebagai identitas pemain

5. Dadu Bangun Ruang:

- a. Tidak menggunakan angka
- b. Setiap sisi dadu menampilkan gambar bangun ruang (6 sisi = 6 jenis bangun ruang)
- c. Fungsi dadu adalah menunjukkan kotak tujuan pemain, bukan jumlah langkah

6. Jenis Kartu Edukatif:

- a. Kartu Kuis: berisi soal pilihan ganda tentang bangun ruang
- b. Kartu Pintar: berisi soal isian singkat
- c. Kartu Materi: berisi rangkuman konsep
- d. Kartu Keberuntungan: berisi instruksi acak untuk maju/mundur
- e. Kartu Poin: berisi nilai bonus 1–5 poin
- f. Kartu Aturan Bermain: panduan ringkas untuk siswa

7. Ukuran Kartu:

Seluruh kartu berukuran **10 cm × 7.5 cm**, dicetak full-color, dilaminasi.

8. Jumlah Pemain:

Media dirancang untuk dimainkan oleh **3–6 orang siswa** dalam satu sesi pembelajaran.

9. Fungsi Media:

- a. Meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan bermain
- b. Melatih berpikir kritis dengan memecahkan soal pada kartu
- c. Membantu memahami konsep bangun ruang secara konkret dan visual

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, khususnya bagi para pembaca dan seluruh pihak yang berkecimpung di bidang pendidikan. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan menjadi referensi awal bagi penelitian lanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran matematika. Dapat juga dijadikan sebagai alternatif yang relevan dalam memperkuat interaksi belajar mengajar di kelas, serta memperkaya wawasan mengenai penerapan pembelajaran matematika berbasis media permainan edukatif.

Manfaat penelitian ini dilihat dari sisi praktis dapat dirasakan oleh beberapa pihak. Bagi guru, penelitian ini membuka peluang untuk mengenal variasi metode pembelajaran yang kreatif dalam mengenalkan materi matematika melalui media permainan ular tangga. Guru juga memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan yang dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Bagi peserta didik, media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi sarana yang menyenangkan untuk belajar, mendorong mereka sehingga peserta didik menjadi lebih

bersemangat, terlibat aktif, serta mampu berpikir secara kreatif dalam mempelajari konsep-konsep matematika secara mendalam.

