BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar siswa yang memuaskan mencerminkan kualitas pendidikan yang baik. Hal ini dapat dicapai melalui dasar yang kokoh yang bisa didapatkan melalui pendidikan dasar. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan langkah awal pendidikan yang harus ditempuh sebelum melangkah ke tingkat berikutnya yang lebih kompleks setelah melewati tahapan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pada tingkat Pendidikan ini, pembelajaran difokuskan untuk pengembangan kemampuan peserta didik, seperti peningkatan keterampilan berpikir dan pemahaman konsep.

Satu dari lima mata pelajaran inti yang diajarkan di tingkat sekolah dasar adalah pelajaran matematika. Menurut Mailani (2018, h. 1) Pembelajaran matematika merupakan pondasi penting dalam perkembangan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep-konsep matematika dasar. Bangun datar adalah salah satu pokok pembelajaran matematika yang membutuhkan pemahaman yang kuat untuk perkembangan kemampuan matematika lebih lanjut. Materi pada bangun datar menyumbang salah satu konsep matematika yang penting, akan tetapi seringkali dianggap sulit oleh siswa kelas V SD. Konsep seperti persegi, segitiga, persegi panjang, dan lainnya memerlukan pemahaman yang kuat, tetapi seringkali sulit untuk diserap oleh siswa dalam format pembelajaran yang konvensional.

Pada era perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini memungkinkan guru dan murid untuk memperluas cara belajar mereka dengan memanfaatkan sarana yang diberikan oleh sistem. Lumban Gaol dan Simanjuntak (2023, h. 2442) menyatakan bahwa perkembangan teknologi memungkinkan murid untuk belajar secara mandiri, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih bervariasi. Teknologi juga membawa manfaat yang positif bagi peserta didik karena materi yang diterima menjadi lebih interaktif dan menghibur, menyebabkan murid lebih aktif saat proses pembelajaran dilakukan dengan pendekatan berbasis teknologi, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis game dan pemanfaatan gambar kreatif. Pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk diterapkan. Namun, banyak tenaga pendidik masih menggunakan metode pembelajaran tradisional dengan memanfaatkan sarana yang sudah ada saja.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk mengirimkan pesan pembelajaran. Menurut Susilawati dkk. (2023, h. 2), menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu pendidik dalam memfasilitasi proses pembelajaran dan mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Sedangkan menurut Silmi & Hamid (2023, h. 46) media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan komunikasi dua arah, sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses tersebut.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas kelas V di SD Negeri 101775 Sampali ditemukan bahwa, sering terdapat miskonsepsi

THE Character Building UNIVERSITY

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Kelas V Semester Genap

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	< 70	Tidak Tuntas	18	64%
2	≥ 70	Tuntas	10	36%
	Jumlah		28	100%

Data di atas, menyatakan bahwa hanya terdapat 10 orang siswa dari total 28 siswa kelas V di SD Negeri 101775 Sampali atau sekitar 36% yang berhasil mencapai nilai ketuntasan minimal pada mata pelajaran matematika. Terdapat sebanyak 18 siswa yang masih belum mencapai nilai ketuntasan minimal dengan persentase sebesar 64%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V masih mengalami kesulitan belajar terlebih dalam pembelajaran matematika. Siswa masih kesulitan dalam memahami dan menemukan konsep dalam menghitung luas permukaan dan keliling dari bangun datar. Jika hal ini terus dibiarkan, maka akan menyebabkan keterhambatan pemahaman materi yang lebih kompleks untuk kedepannya.

Langkah awal yang dapat diambil agar siswa mampu menemukan sendiri konsep dari perhitungan luas dan keliling bangun datar yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa serta pemberian latihan soal. Pemberian latihan soal ini bertujuan agar siswa mampu menemukan sendiri konsep yang dibutuhkan dalam memahami materi pembelajaran bangun datar. Berdasarkan studi literature awal yang telah dilaksanakan oleh peneliti, ditemukan bahwa terdapat sebuah permainan yang mampu mengasah kemampuan mereview materi pada siswa melalui sebuah permainan. Permainan tersebut adalah permainan ular tangga yang disertai dengan quis interaktif. Penerapan dari literature awal juga menyajikan peningkatan kemampuan pemahaman siswa pada

materi yang sedang dipelajari. Oleh sebab itu, peneliti tertarik mengembangkan inovasi permainan yang dihubungkan dengan matapelajaran matematika terutama pada materi bangun datar. Solusi yang dapat dikembangkan oleh peneliti adalah pengembangan permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan permainan dengan berbantu proyektor yang tersedia di SD Negeri 101775 Sampali. Hal ini dikarenakan tidak memungkinkannya penggunaan media elektronik *smart phone* dalam proses pembelajaran serta keterbatasan kepemilikan media elektronik *smart phone* yang dipengaruhi oleh kondisi pendapatan orang tua siswa di SD Negeri 101775 Sampali menengah kebawah. Namun SD Negeri 101775 Sampali sedang membenahi sarana dan prasarana guna memajukan kualitas dari sekolah ini. Salah satu hal yang telah terbenahi dalam mendukung proses pembelajaran disekolah ini adalah terdapatnya proyektor dan speaker yang pada saat ini sangat dibutuhkan terutama dalam memenuhi tuntutan pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian dengan judul **"Pengembangan Permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran masih konvensional yang menyebabkan siswa mudah merasa jenuh.
2. Guru tidak memanfaatkan dengan maksimal sarana yang disediakan oleh sekolah untuk mendukung proses pembelajaran.
3. Masih terdapat hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dilakukan pembatasan masalah yang akan diteliti yaitu pengembangan permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi perhitungan keliling, luas serta sifat-sifat bangun datar persegi dan persegi panjang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD?
2. Bagaimana kepraktisan permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD?
3. Bagaiman keefektifan permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.
2. Untuk mengetahui kepraktisan permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.
3. Untuk mengetahui keefektifan permainan *E-Mathematics Snakes and Ladders* pada materi bangun datar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Hasil temuan dari penelitian ini bisa menjadi sumber referensi atau pedoman bagi mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam mengembangkan media pembelajaran matematika yang lebih kreatif dan inovatif serta mampu bersaing dengan perkembangan zaman yang lebih modern.
   b. Dapat memperkaya khasanah keilmuan, terutama dalam menghasilkan inovasi untuk menciptakan media pembelajaran matematika yang lebih mudah dijangkau oleh peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

1) Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu sumber pembelajaran bagi siswa, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.
2) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101775 Sampali.

b) Bagi Guru

1) Sebagai masukan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dalam pembelajaran matematika.
2) Sebagai pertimbangan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih unggul dan bersaing tinggi serta mampu menunjang pemahaman siswa di tengah perkembangan zaman.

c) Bagi Sekolah

Menjadi acuan kepada sekolah untuk lebih meningkatkan kualitas sekolah terlebih dalam hal pemanfaatan media ajar yang lebih berkembang dan pemanfaatan sarana yang telah disediakan dengan lebih maksimal.

d) Bagi Peneliti

Sebagai penambah pengalaman dan ilmu serta pengetahuan baru untuk menjadi guru SD yang berkualitas dan kreatif.