

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap peserta didik memerlukan pendidikan sebagai kebutuhan mendasar. Sesuai UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah suatu usaha yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar dan suatu proses yang melaluinya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam hal kekuatan agama dan spiritual, kepribadian, disiplin diri, etika luhur, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan untuk menunjang kehidupan. Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan sistematis untuk meningkatkan produktivitas siswa. Selanjutnya pendidikan bertujuan untuk membina perkembangan kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap) peserta didik.

Pendidikan juga memegang peran krusial dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan identitas individu maupun masyarakat. Di Indonesia, khususnya pada masyarakat sunda dengan mayoritas agama muslim, integrasi antara nilai-nilai keislaman dan kesundaan dalam pendidikan menjadi sangat relevan. Hal ini tidak hanya bertujuan untuk melestarikan warisan budaya dan agama, tetapi juga untuk menciptakan generasi yang berakhlak mulia, berpengetahuan, dan tetap mencintai kearifan lokal. Islam menekankan pentingnya pendidikan (tarbiyah) sebagai sarana untuk mengembangkan potensi insani, baik secara spiritual, intelektual dan sosial.

Menuntut ilmu adalah kewajiban setiap Muslim (QS. Al-‘Alaq ayat 1-5). Pendidikan harus membentuk karakter yang berbudi pekerti luhur, seperti kejujuran, amanah, dan kasih sayang. Ilmu tidak hanya untuk kemajuan duniawi, tetapi juga sebagai bekal kehidupan akhirat. Integrasi nilai islam dalam pendidikan bertujuan untuk menciptakan insan yang bertaqwa, cerdas, dan bermanfaat bagi sesama. Begitupun juga dengan masyarakat sunda memiliki falsafah hidup (*Silih Asah, Silih Asih, Silih Asuh*) yang menekankan hubungan harmonis antara individu melalui pendidikan, kasih sayang, dan saling menjaga. *Silih Asah* yang berarti saling mempertajam pemikiran dengan pendidikan harus mendorong diskusi dan peningkatan kapasitas intelektual. Sedangkan *Silih Asih* yang berarti saling mengasihi dengan menanamkan rasa empati dan gotong royong, serta *Silih Asuh*

yang berarti saling membimbing, contohnya pendidik atau guru dan masyarakat yang memiliki peran dalam membina generasi muda.

Kualitas pendidikan sekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari kualitas pendidik yang mengajar di dalam kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Seorang pendidik yang profesional dituntut untuk mampu mengelola proses pembelajaran, penguasaan materi, penggunaan metode dan alat peraga yang tepat serta memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga dapat tercipta kondisi belajar yang efektif dan efisien. Dampak ini memberikan tantangan kepada sekolah khususnya pendidik untuk mencari metode yang aktif, kreatif, dan interaktif. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam mencapai standar kompetensi lulusan, yakni dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Peserta didik dituntut mempunyai minat terhadap pembelajaran. Demikian juga dengan pendidik (guru) harus menguasai bahan yang akan diajarkan dan terampil dalam hal mengajar. Cara mengajar seorang pendidik sangat menentukan keberhasilan peserta didik. Jika peserta didik menyukai cara pendidik dalam mengajar maka pelajaran yang diajarkan pun akan cepat diserap oleh peserta didik. Oleh karena itu, seorang pendidik yang profesional dalam melaksanakan tugas mengajarnya harus mampu menerapkan berbagai media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah hasil belajar peserta didik di atas rata-rata KKM dan mengalami peningkatan setiap tahunnya. Dampak proses belajar mengajar terhadap perilaku peserta didik tercermin pada hasil belajar yang menandakan adanya transformasi sejati pada pengetahuan dan keterampilannya (Jihad dan Haris, 2010, hlm. 15). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat berupa aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai akibat dari belajar yang didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Tujuan utama hasil pembelajaran adalah untuk menilai tingkat pencapaian yang dicapai peserta didik setelah keterlibatan mereka dalam proses pendidikan. Keberhasilan tersebut dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk seperti huruf atau simbol. Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar sangat penting bagi keberhasilan

pendidikan mereka di masa depan dan juga sangat efektif dalam membentuk prestasi akademis jangka panjang, sehingga menjadikan tahun-tahun dasar sebagai periode penting untuk meningkatkan hasil pendidikan.

Berdasarkan hasil survei pengamatan di lapangan peneliti memperoleh data hasil belajar matematika peserta didik kelas II SDN Babakan Wangi cukup rendah yaitu:

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SDN
BABAKAN WANGI

Peserta didik	Sudah mencapai KKM	Belum mencapai KKM
Kelas II A	15	9
Kelas II B	14	10
Kelas II C	17	6
Jumlah	46	25

Data tabel menunjukkan peserta didik kelas II SDN Babakan Wangi berjumlah 71 orang yang terbagi dalam 3 kelas. Pada kelas IIA terdapat 24 siswa, yang telah memenuhi syarat KKM berjumlah 15 orang , yang belum memenuhi syarat KKM berjumlah 9 orang. Pada kelas IIB terdapat 24 siswa, yang telah mencapai KKM berjumlah 14 orang, yang belum mencapai KKM berjumlah 10 orang. Selanjutnya, pada kelas IIC terdapat 23 siswa, yang memenuhi syarat KKM berjumlah 17 orang, yang belum memenuhi syarat KKM berjumlah 6 orang. Hasil data di lapangan inilah yang menunjukkan bahwa ternyata sebagian besar masih terdapat peserta didik di kelas II sekolah dasar negeri Babakan Wangi yang memperoleh nilai ulangan matematika rendah atau belum mampu menguasai Pelajaran matematika. Berdasarkan hasil survei dan data di lapangan tersebut ditemukan penyebab masalah pada situasi rendahnya pemerolehan hasil belajar peserta didik ini terutama pada pembelajaran matematika dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti sumber daya pengajaran yang tidak memadai, kurangnya dukungan pendidikan khusus untuk siswa yang kesulitan, dan pelatihan guru yang tidak memadai.

Hal ini terungkap melalui observasi dengan melakukan wawancara langsung kepada beberapa pendidik di SDN Babakan Wangi Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung, menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional atau model tradisional yang digunakan di sekolah dasar. Tidak adanya penerapan model pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik kurang aktif karena merasa bosan, mengantuk, bahkan frustrasi dalam menghadapi pembelajaran. Proses pembelajaran semacam ini didominasi oleh pendidik dan tidak memberi akses terhadap peserta didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya sehingga murid menjadi pasif. Pada penelitian yang lain, (Waskitoningtyas, 2016) menganalisis kesulitan belajar siswa kelas V SD pada materi satuan waktu. Sementara itu, (Triyono, 2011) mengidentifikasi kesulitan belajar matematika di kelas rendah sekolah dasar di Kota Blitar.

Menurut Istarani (2019, hlm. 1) bahwa model pembelajaran adalah rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dan tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Purnamawati dan Eldarni (2001, hlm. 4) menyatakan bahwa, “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat murid sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada pendidikan dasar. Hal ini memberikan peserta didik alat visual dan interaktif yang membantu mereka memahami konsep pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan menggabungkan berbagai bentuk media seperti video, permainan edukatif, dan simulasi virtual, pendidik dapat memenuhi gaya belajar yang berbeda dan melibatkan peserta didik secara lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Model *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis permainan. Model pembelajaran ini diharapkan pembelajaran yang dilakukan dapat

lebih mudah, untuk membantu peserta memahami pembelajaran, membuat pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi lebih menarik, bahkan bisa meningkatkan keberhasilan pembelajaran yang sedang dilakukan. Seperti yang dijelaskan oleh Maiga (2009, hlm.198) , permainan mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap iklim pembelajaran karena dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, membuat pembelajaran lebih menarik, dan menghibur individu. Model Game Based Learning ini dapat dimanfaatkan pada beberapa mata pelajaran, juga dapat digunakan dalam praktik pembelajaran saat ini bermacam-macam, mulai dari model pembelajaran biasa (tanpa menggunakan peralatan), permainan fisik, dan model pembelajaran berbasis game dengan menggunakan smartphone.

Matematika merupakan ilmu yang sarat dengan materi-materi yang memerlukan pemikiran atau penalaran logis dan sistematis (Pramesti, 2019). Sedangkan menurut (Hasratuddin, 2014) “matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri melihat dan menggunakan hubungan- hubungan”. Sehingga jika kemampuan seseorang dalam belajar matematika baik, maka seseorang tersebut akan mampu berpikir secara logis dan sistematis, mampu menghitung dengan baik, serta mampu menyelesaikan masalah dengan beberapa kemungkinan. Namun analisis faktor penyebab pada kenyataannya dalam mempelajari matematika, masih ditemukan pebelajar yang mengalami kesulitan.(Pramesti & Prasetya, 2021). Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang paling penting implementasinya pada kehidupan sehari-hari, terlebih lagi tentang hitung-hitungan perkalian dan pembagian yang pasti dipakai dalam kegiatan sehari-hari. Matematika juga salah satu mata pelajaran yang ditakuti bahkan dihindari oleh kebanyakan siswa, karena berisi tentang perhitungan dengan menggunakan cara yang relatif rumit (Meilida, 2022).

Kesulitan belajar matematika yang dialami siswa jika dibiarkan begitu saja akan berakibat buruk bagi siswa. Siswa akan semakin kurang berminat dalam

mempelajari matematika. Matematika akan terus berlanjut menjadi mata pelajaran yang paling dihindari bagi siswa. Masalah kesulitan dalam belajar merupakan masalah umum yang dapat terjadi di dalam kegiatan pembelajaran. Kesulitan belajar dalam hal ini dapat diartikan sebagai kesukaran siswa dalam menerima atau menyerap pelajaran di sekolah. Karena aktivitas belajar bagi setiap individu tidak selamanya berjalan dengan baik, perlu adanya perhatian khusus bagi guru dalam melakukan pembelajaran agar tidak terjadi kesalahpahaman yang terus-menerus sehingga dari kekeliruan tersebut dapat berakibat kesalahan pada penerapan konsep-konsep lainnya yang merupakan pengembangan dari konsep tersebut. (Mukminah et al., 2021). Untuk melihat rendahnya hasil belajar matematika yang membuat siswa kurang berprestasi dalam belajar matematika, yang membawa banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi faktor-faktor rendahnya hasil belajar matematika. Peran guru dalam mengembangkan pembelajaran matematika siswa sangat penting untuk memotivasi siswa dalam mempelajari dan menerapkan konsep pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Mengubah keadaan di atas, dalam peningkatan nilai KKM dapat dicapai melalui peran pendidik dalam membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. pendidik dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menciptakan kondisi belajar yang efektif dan menyenangkan. Hal ini tentu akan memicu ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memberikan media-media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan optimalisasi media yang berfungsi dari sisi aktivitas peserta didik secara aktif terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Disamping itu juga, berdampak pada

peningkatan ketertarikan peserta didik pada proses pembelajaran dan memberikan pengalaman nyata yang menyenangkan bagi peserta didik dan tentunya akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya. Untuk memenuhi hal tersebut, penggunaan media yang menerapkan konsep belajar sambil bermain menjadi pilihan menarik. Metode permainan merupakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Permainan dapat memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi dengan cara yang lebih dinamis, meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan yang lebih baik. Selain itu, dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, dan kerja tim kolaboratif.

Salah satu inovasi media pembelajaran pada era modern ini adalah permainan Sakola Go, sebuah permainan pendidikan yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran bagi peserta didik di sekolah dasar. Sakola Go adalah metode permainan fisik yang memiliki sifat pembelajaran dengan menghibur, mudah dilakukan oleh peserta didik, dan menyenangkan. Dalam permainan ini diharapkan seluruh peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Permainan ini dimodifikasi dengan kartu-kartu soal yang berisi pertanyaan tentang materi Pengalamanku, serta permainan ini menunjang anak untuk mencapai kompetensi komunikatif, kolaboratif, percaya diri, peduli, dan santun.

Berkaitan dengan masalah tersebut, dengan penggunaan beragam media dalam proses pembelajaran diharapkan akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar murid khususnya kemampuan kognitif termasuk halnya dalam Tema Pengalamanku pembelajaran matematika. Dengan adanya media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep pelajaran dan memotivasi mereka untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas Sakola Go sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar, yang dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif di masa depan.

Dari uraian di atas, penulis termotivasi untuk mengkaji dan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Game Based Learning* dengan Media Permainan Sakola Go Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas bahwa dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional.
2. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar matematika peserta didik cukup rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada model pembelajaran *game based learning* dengan media permainan Sakola Go terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi pengukuran, muatan tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalaman di sekolah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran model *game based learning* dengan media permainan Sakola Go dan pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika peserta didik kelas II SDN Babakan Wangi Kabupaten Bandung?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* dengan media permainan Sakola Go terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SDN Babakan Wangi Kabupaten Bandung?
3. Apakah peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *game based learning* dengan media permainan Sakola Go lebih tinggi daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran model *game based learning* dengan media permainan Sakola Go dan pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika pada peserta didik kelas II SDN Babakan Wangi Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* dengan media permainan Sakola Go terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SDN Babakan Wangi Kabupaten Bandung.
3. Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* dengan media permainan Sakola Go lebih tinggi daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran matematika muatan tema pengalamanku berupa model pembelajaran *game based learning* dengan media permainan Sakola Go.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas II dalam belajar matematika materi pengukuran muatan tema pengalamanku.
- b. Bagi guru, model pembelajaran *game based learning* dengan media permainan Sakola Go dapat dijadikan media pembelajaran yang inovatif dan membantu siswa dalam belajar matematika materi pengukuran muatan tema pengalamanku.
- c. Bagi sekolah, peneliti ini berpartisipasi dalam menambah model pembelajaran *game based learning* dengan media permainan Sakola Go pada muatan

matematika materi pengukuran muatan tema pengalamanku yang dapat menumbuhkan pengetahuan siswa.

- d. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam membuat model pembelajaran *game based learning* dengan media permainan Sakola Go pada muatan matematika materi pengukuran muatan tema pengalamanku.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dalam penelitian ini mengenai istilah-istilah yang terdapat pada rumusan masalah, maka dikemukakan definisi operasional sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Model pembelajaran GBL (*Game Based Learning*) adalah model pembelajaran berbasis permainan. Model pembelajaran ini diharapkan pembelajaran yang dilakukan dapat lebih mudah, membantu peserta didik untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran, membuat pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi lebih menarik, bahkan bisa meningkatkan keberhasilan pembelajaran yang sedang dilakukan. Adapun sintaks model GBL (*Game Based Learning*) yaitu memilih game yang sesuai topik pembelajaran, penjelasan konsep, penyampaian aturan main game, pelaksanaan game, merangkum pengetahuan, dan melakukan refleksi.

2. Media Permainan Sakola Go

Sakola Go adalah salah satu inovasi media pembelajaran berupa permainan pendidikan yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif bagi peserta didik di sekolah dasar. Sakola Go merupakan permainan fisik yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik. Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang menyangkut aspek indikator hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika. Adapun indikator hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini menjelaskan tentang bab-bab yang ada di dalam skripsi, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN Pada bab I berisi tentang pendahuluan, latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model GBL (*game based learning*) dengan Media Permainan Sakola Go Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di Sekolah Dasar”.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN Pada bab II berisi kajian teori dan kerangka berpikir. Teori-teori yang berkaitan dengan skripsi yaitu Model GBL (*game based learning*), media permainan Sakola Go, hasil belajar matematika, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN Pada bab III menjelaskan mengenai metode penelitian secara rinci mengenai jenis metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, waktu dan tempat pelaksanaan penelitian serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN Pada bab IV menyampaikan mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan masalah peneliti dan pembahasan penelitian untuk menjawab semua pertanyaan yang telah dirumuskan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN Pada bab V menjelaskan mengenai pemaknaan terhadap hasil analisis pada penelitian yang telah dilakukan kemudian disimpulkan menjadi kesimpulan dan saran.