

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum pendidikan adalah suatu proses menumbuhkembangkan potensi, keterampilan, pengetahuan, serta sikap seseorang agar menjadi manusia yang berilmu, berakhlak mulia, mandiri dan bertanggung jawab. Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta 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, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan tuntunan dalam hidup tumbuhnya anak-anak, maksudnya pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Jadi pendidikan bukan hanya transfer ilmu, tetapi juga pembentukan karakter, keterampilan, dan nilai-nilai yang berguna dalam kehidupan.

Tujuan dan fungsi pendidikan nasional, yang terdapat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2008 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi siswa yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah selalu melibatkan guru sebagai pendidik dan sebagai fasilitator pembelajaran sehingga sudah seharusnya guru harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dengan merancang

strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa tidak merasa bosan dengan materi pembelajaran. Maka untuk mewujudkan hal tersebut, multimedia dapat menjadi salah satu pilihan guru dalam menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, dan video dengan menggunakan komputer.

Dalam proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua unsur ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih suatu media dalam pembelajaran. Seperti tujuan, jenis tugas, dan respon yang diharapkan pebelajar kuasai setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik pebelajar. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata diciptakan oleh guru (Gafur, 1979:5).

Sejalan dengan pendidikan dan pembelajaran, terdapat beberapa permasalahan umum dalam Pendidikan Matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa di tingkat pendidikan dasar, termasuk siswa kelas IV SD. Meskipun matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pembentukan dasar pengetahuan siswa, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, seperti operasi hitung dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian), pengenalan pola, dan geometri. Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang terkesan kaku dan tidak mampu menarik minat siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak dan rumit untuk dicerna secara langsung oleh anak-anak.

Sebagian besar guru menggunakan pendekatan konvensional dalam mengajarkan matematika, seperti ceramah, latihan soal, dan penggunaan buku teks yang kurang variatif. Metode ini cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat berdampak negatif terhadap motivasi siswa untuk belajar, serta pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Banyak siswa yang merasa kesulitan untuk melihat

relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka kehilangan minat untuk mempelajarinya.

Dalam konteks ini, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran menjadi sangat penting. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Sebagai upaya untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan edukasi, seperti permainan papan ular tangga yang sudah tidak asing lagi di kalangan anak-anak. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai alat untuk memperkenalkan konsep matematika melalui cara yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Seperti yang kita ketahui bahwa pada saat pembelajaran matematika berlangsung banyak siswa yang kurang aktif dan kurang berminat mengikuti proses pembelajaran, siswa yang memiliki kesibukan masing-masing ketika pembelajaran seperti mengganggu sesama teman dan keluar masuk kelas saat jam pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan siswa merasa pembelajaran matematika itu bosan, mengantuk dan tidak memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Mata pelajaran Matematika bagi banyak siswa-siswi sebagai salah satu mata pelajaran yang membosankan. Hal ini dikarenakan siswa merasa matematika tidak menarik atau tidak berguna dalam kehidupan sehari-hari, banyak juga siswa sudah merasa takut duluan sebelum mencoba, karena menganggap matematika itu sulit. Jika guru hanya menjelaskan dengan satu cara satu arah misalnya dengan metode ceramah siswa akan cepat bosan.

Media bisa jadi dianggap sebagai salah satu faktor yang dapat membantu mencapai efektifitas dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan perhatian, peserta didik dalam belajar. Daya visualisasi peserta didik pun terbantu dari materi yang mungkin masih abstrak yang akan diajarkan, sehingga dapat memudahkan pemahaman peserta

didik. Selain itu, media juga mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik.

Penggunaan permainan edukatif seperti ular tangga dalam pembelajaran matematika berpotensi untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dasar dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dalam permainan ini, konsep-konsep matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan konsep urutan angka dapat diperkenalkan secara praktis dalam konteks yang menyenangkan dan interaktif.

Namun, meskipun permainan ular tangga menawarkan potensi yang besar sebagai alat bantu belajar, media ini belum banyak dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD. Biasanya, permainan ular tangga hanya digunakan dalam konteks hiburan atau sebagai permainan santai tanpa adanya tujuan pembelajaran yang jelas. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan baru yang mengintegrasikan permainan ular tangga dengan pembelajaran matematika secara edukatif dan terstruktur.

Berdasarkan uraian serta permasalahan diatas, penelitian ini diokuskan untuk menguji “Pengaruh Media Ular Tangga Edukatif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah Tahun Ajaran 2025/2026”. Dengan penelitian ini penulis berharap dapat mengembangkan dan menguji media ular tangga edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran Matematika yang lebih efektif, khususnya dalam hasil belajar matematika di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dihadapi dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Minat belajar siswa terhadap matematika masih rendah.

2. Siswa menganggap belajar Matematika sulit sehingga menurunkan motivasi belajar mereka
3. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih terbatas pada buku paket dan lembar kerja siswa, belum ada media permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.
4. Diperlukan media pembelajaran berupa permainan edukatif, seperti ular tangga yang dapat menggabungkan unsur belajar sambil bermain untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 040508 Sarinembah Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Penerapan media ular tangga edukatif dibatasi pada kegiatan pembelajaran Matematika pada materi bangun datar.

1.4 Rumusan masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Matematika dengan Tema rumus bangun datar :

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah sebelum menggunakan media ular tangga edukatif ?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IV SD negeri 040508 Sarinembah setelah menggunakan media ular tangga edukatif ?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian Pengembangan media ular tangga edukatif bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah sebelum menggunakan media ular tangga edukatif.

2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas IV SD negeri 040508 Sarinembah setelah menggunakan media ular tangga edukatif.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga edukatif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah.

1.6 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini dapat diharapkan memberikan manfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran Matematika, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain :

1. Bagi Guru, sebagai bahan masukan untuk mengajar di kelas menggunakan media pembelajaran ular tangga ini dan dapat mengetahui berbagai strategi pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran dikelas.
2. Bagi siswa, lebih tertarik pada pembelajaran yang menyenangkan. Permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih santai, interaktif, dan penuh tantangan. Dengan demikian, siswa akan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih termotivasi untuk mencapai tujuan belajar.
3. Bagi Sekolah, dapat memberikan sumbangan dan arahan dalam upaya meningkatkan hasil belajar.
4. Bagi Penulis, menambah wawasan dan pengetahuan serta sebagai bahan masukan bagi penulis lainnya.