

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan telah berlangsung sejak awal peradaban dan budaya manusia. Bentuk dan cara pendidikan itu telah mengalami perubahan, sesuai dengan perubahan zaman dan tuntutan kebutuhan. Melalui pendidikan diharapkan bangsa ini dapat mengikuti perkembangan dalam bidang sains dan teknologi yang semakin berkembang. Dalam pendidikan juga memerlukan 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 masyarakat, bangsa dan Negara. Misalnya dengan mata pelajaran matematika dapat melatih cara anak berpikir secara kreatif dan inovatif.

Sehubungan dengan hal tersebut, bahwa pengajaran matematika menunjang kemajuan perkembangan teknologi. Keberhasilan pengajaran matematika ditentukan oleh berbagai hal, antara lain yaitu kemampuan siswa dan kemampuan guru itu sendiri didalam melaksanakan proses belajar mengajar yang bermakna sesuai dengan tujuan pengajaran matematika yang terdapat pada kurikulum. Siswa sebagai objek pengajaran, yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Mata pelajaran yang diberikan di SD salah satunya adalah matematika. Pembelajaran matematika di SD menekankan pada pemberian langsung untuk mengembangkan cara menghitung siswa dimana siswa harus mengerti tentang bilangan 1 sampai 100. Dalam pembelajaran matematika di SD seorang guru harus memperhatikan tahap perkembangan anak dan memperhatikan cara penyajiannya dalam proses pembelajaran, agar fungsi dan tujuan matematika di SD dapat tercapai. Pembelajaran disekolah sering menggunakan buku dimana siswa terkadang hanya menyalin apa yang ada dibuku tanpa mengerti tentang apa yang sedang dipelajari dan kurangnya guru terfokus dengan adanya perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan.

Saat proses pembelajaran berlangsung sedikit siswa memberikan pertanyaan dari guru, sehingga permasalahan muncul disetiap siswa dan kurang aktif selama pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa belum mengajukan pertanyaan yang kritis berkaitan dengan materi yang dipelajari dan jawaban dari setiap pertanyaan masih sebatas ingatan dan pengetahuan saja, sehingga pembelajaran menjadi pasif dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Hasil wawancara dengan guru kelas II SDN 101804 Gedung Johor, ditemukan permasalahan pada pembelajaran matematika yaitu hasil belajar matematika siswa belum optimal, siswa kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru, saat guru bertanya masih banyak siswa yang belum dapat menjawab, rendahnya pemahaman konsep matematika siswa, dan guru kurang menggunakan media pembelajaran dikarenakan kurangnya sarana pembelajaran disekolah.

Permasalahan tersebut memerlukan solusi dengan menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar pada pembelajaran matematika. Namun kenyataannya sampai saat ini mata pelajaran matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan, kurang menarik sehingga menyebabkan siswa kurang aktif belajar selama proses pembelajaran. Hal ini disajikan dari hasil persentase nilai semester pada tabel berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Ujian Harian Matematika Siswa Kelas II SDN 101804 Gedung Johor**

Kelas	KKTP	Siswa		Jumlah siswa	Presentase %	
		Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas
II-A	75	10	15	25	40 %	60 %
II-B		9	16	25	36 %	64 %

Sumber : Guru kelas II di SDN 101804 Gedung Johor

Berdasarkan data tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas II di SDN 101804 Gedung Johor saat ujian bulanan siswa masih rendah dan belum tuntas secara klasikal. Hasil belajar ini

menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan.

Media papan monopoli merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Oleh karena pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam pikirannya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang sekitarnya. Dengan menggunakan media papan monopoli dapat memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah siswa dalam belajar dengan lebih baik dibandingkan pendekatan yang lain.

Mengatasi permasalahan tersebut guru mempunyai peran penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif belajar dan memicu rasa ingin tahunya. Dengan demikian, siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari matematika selain guru menciptakan kondisi yang dapat mendorong siswa untuk aktif, guru dapat memilih penggunaan media pembelajaran yang sesuai agar lebih menarik. Dengan adanya media papan monopoli dapat mendorong siswa agar aktif dan fokus dalam pembelajaran, karena media papan monopoli diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu pembelajaran media papan monopoli dapat menambah minat siswa dalam belajar pelajaran matematika dan nilai ujian siswa dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam peneliti ingin mengetahui pengaruh media papan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dikelas II SD melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Media Papan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa ada Mata Pelajaran Matematika Dikelas II SDN 101804 Gedung Johor Tahun Ajaran 2025/2026”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang tersebut dapat di identifikasikan ada 3 masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Siswa kurang bertanya saat proses belajar
2. Hasil belajar ujian harian siswa masih tergolong rendah
3. Kurangnya guru memanfaatkan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini memfokuskan pada Pengaruh Media Papan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dikelas II SDN 101804 Gedung Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media papan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dikelas II SDN 101804 Gedung Johor Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media papan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dikelas II SDN 101804 Gedung Johor Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan media papan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dikelas II SDN 101804 Gedung Johor Tahun Ajaran 2025/2026?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media papan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dikelas II SDN 101804 Gedung Johor Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media papan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dikelas II SDN 101804 Gedung Johor Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pada pengaruh media papan monopoli terhadap hasil belajar siswa ada mata pelajaran matematika dikelas II SDN 101804 Gedung Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat:

### 1. Manfaat Teoritis

Adapun dalam penelitian ini, selain memiliki manfaat teoritisnya penelitian memaparkan manfaat teoritis dari penelitian yang dilakukan, diantaranya :

- a) Hasil penelitian ini diharapkan membantu dalam mendeskripsikan penelitian hal lain yang memang korelasinya dengan penelitian ini.
- b) Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang baik bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- c) Penelitian ini dapat menjadi referensi dan pertimbangan khusus dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat bagi guru maupun calon guru.

### 2. Manfaat Praktis

Adapun dalam penelitian ini, selain memiliki manfaat praktisnya penelitian memaparkan manfaat praktis dari penelitian yang dilakukan, diantaranya:

- a) Manfaat Akademis Bagi Universitas Quality yaitu, penelitian ini diharapkan bisa menjadi penambah buku bacaan dari sekian banyak buku yang ada, selain itu sebagai literatur bagi mahasiswa secara umum, dan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- b) Manfaat untuk Peneliti Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi semua kalangan khususnya bagi peneliti sendiri dimana sebagai pengalaman dan pembelajaran dalam mengaplikasikan pemahaman pemahaman mengenai Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan dalam mengkaji dan memberikan pemahaman