

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah dasar adalah matematika. Matematika tidak hanya sekadar ilmu hitung, tetapi juga merupakan alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis siswa. Melalui pembelajaran matematika, siswa diajak untuk memahami pola, hubungan, serta memecahkan masalah secara sistematis. Oleh karena itu, penguasaan matematika sejak dini sangat penting sebagai bekal dalam menghadapi tantangan akademik dan kehidupan sehari-hari (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2020).

Pada tingkat sekolah dasar, khususnya kelas II, siswa mulai diperkenalkan dengan konsep-konsep matematika yang lebih kompleks, seperti operasi penjumlahan dan pengurangan. Namun, pembelajaran matematika seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa usia dini, sehingga menimbulkan tantangan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2020).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu yang dapat mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Namun, dalam praktiknya, masih banyak kendala yang dihadapi, seperti penggunaan metode yang monoton, kurangnya variasi media pembelajaran, serta rendahnya motivasi belajar siswa. Kendala-

kendala ini menyebabkan pembelajaran matematika kurang efektif dan menyenangkan bagi siswa (Putri & Desyandri, 2019).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami perubahan signifikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif, misalnya, dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Sari et al., 2021).

Melalui observasi awal yang dilakukan di sekolah dasar, ditemukan bahwa masih banyak siswa kelas II yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Kesulitan ini disebabkan oleh beberapa faktor, yakni metode pembelajaran yang masih konvensional dan monoton, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika (Putri & Desyandri, 2019).

Salah satu media interaktif yang menjadi solusi adalah *Baamboozle*, sebuah *platform game* berbasis *web* yang dirancang untuk mendukung kegiatan edukasi. Melalui fitur kuis, *timer*, poin, dan tampilan visual yang menarik, *Baamboozle* dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka belajar dengan cara yang lebih menyenangkan (Rahman et al., 2022). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas media game interaktif, misalnya Amelia & Saputra (2023) yang menemukan adanya peningkatan pemahaman matematika sebesar 25% melalui *game* interaktif, serta Fitriani et al. (2021) yang membuktikan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran.

Namun, berdasarkan pengamatan di kelas II SD 026793 Binjai Utara, terdapat beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika. Siswa menganggap mata pelajaran matematika rumit dan membosankan karena hanya berfokus pada angka dan rumus yang sulit dipahami oleh anak yang belum mampu berpikir logis dan kritis. Selain itu, pengelolaan kelas yang kurang tepat, dengan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), turut

berkontribusi terhadap rendahnya nilai matematika siswa. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data hasil belajar tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1 Data Nilai Harian Matematika Siswa kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara

KKTP	Nilai	Jumlah siswa	Persentase
65	\leq	29	65,12 %
	\geq	15	34,88%
	Jumlah	44	100%

Sumber: Guru kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara

Berdasarkan tabel 1.1 data nilai harian di kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara, masih banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Misalnya, dari 44 siswa, hanya 15 siswa (34,88%) yang memenuhi KKTP, sementara 29 siswa (65,12%) belum mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh media *game* Interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan untuk siswa kelas II SD 026793 Binjai Utara.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai Berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dikarenakan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan *Teacher-Centered*.

3. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran matematika yang mengakibatkan pembelajaran yang kurang aktif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan mengenai pengaruh media *game* interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan untuk siswa kelas II SD Negeri 026793 Binjai Utara.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan media *game* interaktif *Baamboozle*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan tanpa menggunakan media *game* interaktif *Baamboozle*?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *game* interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan?

1.5 Tujuan Penelitian

Bagian utama yang diharapkan dari dilakukannya penelitian ini adalah penerapan media *game* interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan media *game* interaktif *Baamboozle*.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan tanpa menggunakan media game interaktif *Baamboozle*.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media game interaktif *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk meningkatkan pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran matematika.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan cara belajarnya, serta dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Manfaat bagi Guru, Hasil penelitian ini diharapkan dapat masukan kepada guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat hasil belajar pada siswa dan sadar akan hasil peningkatan belajar bagi siswa.
- c. Manfaat bagi Sekolah, Penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman guru mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas, serta dapat menggunakan media atau fasilitas media yang telah di sediakan oleh sekolah.