

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah proses transformasi nilai yang dilaksanakan secara formal dalam bentuk kegiatan pembelajaran. Secara sederhana pendidikan di artikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan sumber daya manusia jangka Panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia dunia. Oleh sebab itu, hampir semua negara menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting utama dalam konteks pembangunan bangsa dan Negara, begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai suatu yang penting dan utama. Hal ini dapat di lihat dari isi pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, dalam hal ini lah peran guru sangat dibutuhkan. Masih ditemui guru yang kurang peduli kepada siswanya yang tidak mengikuti pembelajaran.

Guru dalam konteks Pendidikan mempunyai peranan yang besar dan strategis. Hal ini disebabkan guru lah yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Guru langsung berhadapan dengan peserta didik untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi sekaligus mendidik dengan nilai-nilai positif melalui bimbingan keteladanan. Hampir setiap orang mengalami Pendidikan, tetapi tidak setiap orang mengerti makna kata pendidikan, pendidik, dan mendidik. Sehingga untuk menjadi seorang guru bukanlah satu pekerjaan yang mudah karena memerlukan keahlian khusus dalam melaksanakan tanggung jawabnya. Guru merupakan anggota masyarakat yang memiliki kewajiban untuk dalam mengembangkan pendidikan yang lebih baik sehingga dapat menciptakan generasi yang berkualitas, diperlukan penanaman kedisiplinan terhadap siswa. Masih ditemui

guru yang tidak menanamkan sikap kedisiplinan kepada siswa dan masih adanya siswa yang tidak mengikuti peraturan yang ada di sekolah.

Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran yang kreatif, variatif, dan inovatif, dengan tujuan agar siswa dapat tertarik mengikuti proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan optimal. Masih ditemui guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga siswa tidak tertarik dalam pembelajaran. dan masih adanya siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan data *Survei United Nations Educational Scientific And Cultural Organization* (UNESCO) bahwa kualitas Pendidikan di Indonesia menempati peringkat 10 dari 14 negara-negara berkembang di Asia Pasifik, sedangkan kualitas para guru berada pada level 14 dari 14 negara berkembang salah satu faktor rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah karena lemahnya para guru dalam menggali potensi anak. Guru masih memaksakan pembelajaran tanpa memperhatikan kebutuhan minat dan bakat anak yang sesuai dengan kebutuhannya. Masih ditemui guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional, karena penggunaan model ini dinilai lebih praktis dari pada model pembelajaran lainnya dan masih adanya guru yang menyampaikan informasi melalui metode ceramah, sedangkan siswa hanya mencatat penjelasan guru, kemudian siswa mengerjakan tugas dan latihan.

Berbagai macam mata pelajaran yang dipelajari oleh sekolah membutuhkan cara-cara yang bervariasi dalam menyampaikan dan pengajarannya di dalam kelas. Salah satu mata pelajaran tersebut yaitu matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang di dapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran.

Pembelajaran Matematika juga termasuk pembelajaran yang abstrak, peserta didik memerlukan suatu alat bantu yang berupa media pembelajaran dan media yang

dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Pemakaian media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran.

Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari peranannya dalam berbagai kehidupan, misalnya berbagai informasi dan gagasan banyak dikomunikasikan atau disampaikan dengan bahasa matematik. Demikian pula tujuan pembelajaran matematika. Pelajaran Matematika merupakan salah satu pelajaran utama yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar (SD). Pelajaran Matematika sebagai wahana pendidikan tidak hanya untuk mencerdaskan siswa saja, tetapi juga untuk membentuk kepribadian siswa dengan keterampilan tertentu. Ilmu Matematika juga diharapkan dapat mengembangkan sifat siswa untuk dapat berfikir kritis, kreatif, logis, rasional dan sistematis serta dapat bekerja sama dengan lingkungan secara afektif.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan, karena mengembangkan pemikiran kritis, kreatif, sistematis dan logis.<sup>1</sup> Matematika juga memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari mulai dari hal-hal yang sederhana sampai hal yang kompleks dan abstrak. Namun pada kenyataannya, matematika sering dianggap mata pelajaran yang dianggap menakutkan. Dalam pembelajaran matematika siswa seringkali mengalami kesulitan dalam belajar, padahal matematika dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Sebagian besar materi dalam pembelajaran matematika membutuhkan logika yang baik, dan pemikiran yang kreatif dalam menyelesaikan soal-soal yang ada di dalamnya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas II tanggal 20 Agustus 2025, menyatakan bahwa: “Ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran antara lain di kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu, pada proses

pembelajaran siswa kurang aktif dalam pembelajaran, bahkan anak kurang dalam membaca dan berhitung, anak hanya mendengarkan dan mencatut materi yang diberikan gurunya saja. Penyampaian pembelajaran masih didominasi dengan berpusat pada guru (*Teacher Center*), oleh sebab itu siswa banyak yang merasa bosan sehingga menyebabkan siswa bermain sendiri dan mengobrol. Selain itu pada sekolah tersebut masih menggunakan media gambar yang ada didinding kelas dan hanya memanfaatkan buku yang telah disediakan saja sehingga terkadang siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang begitu saja. Serta penggunaan media dan metode yang kurang bervariasi dan hasil belajar matematika kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu belum semuanya mencapai KKTP 75.

Berdasarkan hasil nilai UAS yang dilakukan pada kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Hasil Nilai UAS pada Matematika kelas II A dan II B**

NO	Kelas	Nilai KKTP	Keterangan	jumlah
1	II A	$\geq 75$	Tuntas	13
2		$< 75$	Tidak tuntas	10
3	II B	$\geq 75$	Tuntas	9
4		$< 75$	Tidak tuntas	8
Jumlah				40

**Sumber: Guru kelas II A dan II B SD Negeri 104221 Desa Hulu**

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), KKTP pada mata pelajaran matematika yaitu 75. Di kelas II A yang berjumlah 23 siswa, siswa yang tuntas hanya 13 siswa dengan presentase 56,52% sedangkan siswa yang tidak tuntas atau yang nilainya dibawah 75 yaitu ada 10 siswa dengan presentase 43,48%. Di kelas II B yang berjumlah 17 siswa, yang tuntas atau nilainya diatas 75 ada 9 siswa dengan presentase 52,94% sedangkan siswa yang tidak tuntas atau yang nilainya dibawah 75 yaitu ada 8 siswa dengan presentase 47,06%. Jadi terlihat jelas bahwa nilai hasil belajar Matematika masih sangat rendah.

Dari persentase hasil belajar di atas banyaknya siswa yang tidak tuntas penyebabnya antara lain; kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi yang

disampaikan oleh guru, kurangnya media pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*) serta guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi di kelas.

Untuk mengatasi masalah di atas peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan di dalam kelas salah satunya menggunakan media pembelajaran Ular Tangga. Peneliti menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar berhitung penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu.

Media ular tangga merupakan media yang disertai dengan bermain, sehingga cocok dengan karakteristik siswa yang suka bermain. Media ular tangga adalah suatu media yang menyerupai permainan ular tangga, namun setiap petak berisi soal dimana setiap permainan harus melewati dan menjawab soal tersebut. Media ular tangga ini dapat memberikan pembelajaran yang tidak membosankan karena siswa dapat bermain sambil menerima materi dari guru. Adanya aktivitas siswa tersebut dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar dapat mengubah siswa yang pasif menjadi berkreaitivitas.

Permainan bagi anak merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya dengan permainan itu anak belajar hidup. Manfaat media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak baik, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, mengenal kalah dan menang serta belajar bekerja sama dan menunggu giliran.

Sebagai salah satu solusi permasalahan di SD Negeri 104221 Desa Hulu peneliti menggunakan media pembelajaran ular tangga. Pertama, media ular tangga sudah dikenal oleh siswa. Kedua, media ular tangga ini mudah didapatkan, dibuat, dan juga

dikembangkan. Ketiga, media ular tangga ini menyenangkan sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar sambil bermain. Sehingga media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Siswa Kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar berhitung siswa kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu
2. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi di kelas.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*)
4. Kurangnya media pembelajaran di kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini terarah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut: Masalah yang diteliti dibatasi pada rendahnya hasil belajar berhitung siswa kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang di atas, maka masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar berhitung penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu dengan menggunakan media ular tangga?
2. Bagaimana hasil belajar berhitung penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu tanpa menggunakan media ular tangga?

3. Apakah ada pengaruh signifikan pada penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar berhitung penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui hasil belajar berhitung penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu dengan menggunakan media ular tangga.
2. Untuk mengetahui hasil belajar berhitung penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu tanpa menggunakan media ular tangga.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar berhitung penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Sedangkan untuk manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a) Bagi peneliti, sebagai pengalaman untuk menambah wawasan dalam menerapkan praktek pembelajaran di kelas melalui media yang sesuai dengan pembelajaran.
- b) Bagi guru
  - a. Dapat dijadikan referensi dalam mengajarkan materi bagi siswa.
  - b. Menumbuh kembangkan kreatifitas dalam penggunaan media pembelajaran.
- c) Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan, seperti ular tangga, agar proses belajar lebih menyenangkan dan efektif.
- d) Bagi siswa
  - a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa
  - b. Meningkatkan pemahaman berhitung siswa