

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia guna mengembangkan potensi intelektual dan kreativitas siswa. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Dalam mencapai tujuan tersebut, guru memegang peranan vital sebagai mediator dan fasilitator yang bertanggung jawab menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Namun, pada kenyataannya, pembelajaran matematika masih menjadi tantangan besar, khususnya bagi siswa kelas II sekolah dasar. Matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit, terutama pada konsep dasar seperti penjumlahan bilangan bulat. Berdasarkan observasi di Kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah, rendahnya hasil belajar disebabkan oleh keterlibatan siswa yang minim akibat penggunaan metode ceramah yang monoton. Siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan karena karakteristik mereka yang masih berada pada fase bermain belum terakomodasi dengan baik.

Kondisi tersebut diperkuat oleh data hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah pada materi penjumlahan bilangan bulat berikut:

Table 1 Data Ketuntasan Hasil Belajar

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Presentasi	Laki-laki	Perempuan
75	$\leq$	8	53,33%	8	7
75	$>$	7	46,67%		
Total		15 Orang	100%	8	7

Sumber: Guru kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa dari 15 siswa, sebanyak 8 siswa (53,33%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Hal ini menunjukkan bahwa metode konvensional belum efektif dalam menanamkan pemahaman konsep penjumlahan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi model pembelajaran yang mampu menyelaraskan materi dengan dunia anak, yaitu *Game-Based Learning (GBL)*.

Dalam implementasi *Game-Based Learning* ini, peneliti menawarkan penggunaan Media Tangga Penjumlahan. Penerapan *Game-Based Learning* dalam penelitian ini dilakukan melalui pemanfaatan Media Tangga Penjumlahan yang didesain secara kompetitif. Siswa tidak hanya melihat media secara pasif, melainkan dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan tantangan soal yang tersedia di setiap anak tangga. Mekanisme permainan dilakukan dengan cara berlomba (kompetisi) antar kelompok, di mana siswa harus menjawab soal dengan benar untuk dapat melaju ke anak tangga berikutnya hingga mencapai puncak. Unsur kecepatan dan ketepatan dalam permainan ini bertujuan untuk memicu motivasi intrinsik siswa, mengubah stigma matematika yang membosankan menjadi sebuah tantangan yang seru, sehingga hasil belajar diharapkan dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa belum maksimal, belum mencapai KKTP yang di tentukan sekolah.
2. Siswa kurang terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika Terlebih pada materi penjumlahan bilangan bulat.
3. Penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi sehingga siswa mudah bosan dan sulit mengerti apa yang di terangkan oleh guru.
4. Siswa tidak fokus saat guru menerangkan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ditemukan di atas, maka penelitian perlu membatasi suatu permasalahan penelitian ini untuk memaksimalkan hasil penelitian, Pengaruh Model Game-Based Learning Terhadap Motivasi Hasil Belajar Siswa di Kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar Matematika siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning* di kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah.
2. Bagaimana hasil belajar Matematika siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning* di kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah.
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning* di kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah tanpa menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah tanpa menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning*.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 040508 Sarinembah

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat diharapkan memberikan mamfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam materri penjumlahan bilangan bulat, penelitian ini juga di diharapkan dapatt bermamfaat bagi berbagai pihak lain nya:

1. Bagi siswa, agar dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar matematika, khususnya dalam penjumlahan bilangan bulat, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Dan juga agar hasil belajar siswa lebih meningkat.
2. Bagi guru, peningkatan metode pengajaran, penelitian ini memberikan alternatif metode pengajaran yang inovatif, yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
3. Bagi sekolah, meningkatkan citra sekolah. Dengan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dapat meningkatkan reputasi dan citra positif di mata Masyarakat sebagai sekolah yang berkualitas. Hasil penelitian juga dapat

dijadikan sebagai dasar untuk pengembangan kurikulum yang lebih intraktif dan menarik, sejalan dengan kebutuhan siswa saat ini.

4. Bagi peneliti, kontribusi pada ilmu pendidikan . Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti yang lain yang ingin mengkaji lebih dalam tentang model *Game-Based Learning* dalam konteks Pendidikan, khususnya di tingkat dasar.
5. Bagi orang tua, peningkatan keterlibatan. Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua mengenai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak mereka, sehingga mereka dapat lebih terlibat dalam pendidikan.

