

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Hubungan antara guru, siswa, dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. (Rusman, 2014:1). Sebab dalam konsep belajar-mengajar, siswa/anak adalah subjek belajar, bukan objek, sebagai unsur manusia yang “pokok” dan sentral, bukan pendukung atau tambahan. Yang penting dalam interaksi belajar-mengajar adalah guru sebagai pengajar tidak mendominasi kegiatan, tetapi membantu menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya, melalui kegiatan belajar. Diharapkan potensi siswa dapat sedikit demi sedikit berkembang menjadi komponen penalaran yang bermoral, manusia-manusia aktif dan kreatif yang beriman. (Sardiman, 2014:4). Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan

proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. (Rahmat Hidayat dan Abdillah, 2019:148). Hubungan antara guru dengan siswa dapat menimbulkan reaksi pada siswa dalam kegiatan belajar. Keterlibatan unsur fisik dan mental, sebagai wujud reaksi. Dalam hal ini fungsi dan peranan guru dalam mengajar lebih dominan, diharapkan pemahaman siswa akan bersifat kreatif.

Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Sehingga pengajarannya bersifat *teacher centered*, jadi gurulah yang memegang posisi kunci dalam proses belajar-mengajar di kelas. Guru menyampaikan pengetahuan, agar anak didik mengetahui tentang pengetahuan yang disampaikan oleh guru. (Sardiman, 2014:47). Guru dalam hal ini membimbing. Dalam membimbing dan menyediakan kondisi yang kondusif itu sudah barang tentu guru tidak dapat mengabaikan faktor atau komponen-komponen yang lain dalam lingkungan proses belajar-mengajar, termasuk misalnya bagaimana dirinya sendiri, keadaan siswa, alat-alat peraga atau media, metode dan sumber-sumber belajar lainnya. (Sardiman, 2014:48).

Dari sini, ada keterkaitan erat antara peningkatan mutu atau kualitas pendidikan dengan adaptasionis terhadap perubahan zaman. Tuntutan perubahan zaman itu sendiri salah satunya mencakup penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan yang saat ini merupakan sebuah keniscayaan di era globalisasi. Hal ini dilakukan agar pendidikan terus berkembang dan mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan zaman yang semakin cepat tidak terkendali. Dengan demikian,

sudah jelas bahwa penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah sebuah keharusan demi mencapai kemajuan dan kemudahan dalam dunia pendidikan. (Haryanto, 2015:2).

Teknologi adalah penerapan keilmuan yang mempelajari dan mengembangkan kemampuan dari suatu rekayasa dengan langkah dan teknik tertentu dalam suatu bidang. Pengertian lain menyatakan bahwa teknologi adalah proses, sistem, pengelolaan, dan mekanisme kontrol, baik yang menyangkut manusia atau bukan, dan lebih dari itu teknologi adalah suatu cara memandang permasalahan ditinjau dari sudut kepentingan kesulitan, kelayakan teknis pemecahannya dan nilai ekonomi. Dari beberapa pengertian teknologi di atas, berarti ada keterkaitan hubungan antar teknologi dengan dunia ilmu pengetahuan dan nilai-nilai sosial budaya. (Haryanto, 2015:8). Menurut Haryanto, 2015:11 dalam (Barbara B. Seels dan Rita C. Richey: 1994) mendefinisikan “Teknologi pendidikan sebagai sebuah teori dan praktik dalam desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar”. Meskipun sederhana dan singkat, namun definisi ini pada dasarnya adalah definisi yang sangat penting dalam perkembangan teknologi pendidikan, karena menjadi teknologi pendidikan ini sebagai bidang garapan dan profesi yang perlu didukung oleh landasan teori dan praktik. Selain itu, kehadiran teknologi juga memberi dampak yang positif dalam kehidupan. Dampak positifnya adalah dapat memudahkan kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi dijadikan sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan. Beberapa tahun belakangan dunia pendidikan sempat mengalami ketidakstabilan dengan adanya virus *Covid-*

19. Virus ini memberikan dampak yang besar bagi seluruh dunia termasuk dalam dunia pendidikan. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka di sekolah, melainkan dilaksanakan secara *daring* di rumah masing-masing. Dengan adanya perkembangan teknologi pada era globalisasi, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Dalam hal ini, kemajuan teknologi adalah pengaruh besar dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dengan demikian, dalam dunia pendidikan teknologi dijadikan sebagai proses, produk, dan sistem yang dikembangkan untuk mengatasi masalah pendidikan, yaitu masalah mutu, pemerataan, relevansi, efisiensi dan produktivitas, sehingga untuk mengatasi hal tersebut dikembangkan suatu disiplin keilmuan khusus, yaitu “teknologi pendidikan”. (Haryanto, 2015:14). Teknologi pendidikan dapat dikembangkan oleh guru melalui aplikasi *games* yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran.

Aplikasi *games* ini akan membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar dengan cara mengedukasinya. Edukasi merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Edukasi ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan dan mendidik peserta untuk memiliki akhlak mulia, mampu mengendalikan diri dan memiliki keterampilan. (Febri Haswan, 2017:33). Edukasi *games* akan lebih baik dilakukan pada pelajaran matematika. Pelajaran matematika merupakan pelajaran cenderung menghitung dan memiliki jawaban pasti. Saat mendengar matematika saja terkadang membuat siswa jenuh dan takut dalam mengerjakannya. Dengan perkembangan teknologi dan edukasi *games*

sangat membantu siswa lebih tertarik dalam belajar terlebih pada pelajaran matematika. Dengan adanya perkembangan teknologi, guru mesti aktif dalam penggunaannya. Penggunaan teknologi dapat dijadikan sebagai alat dan model pembelajaran interaktif.

Guru memiliki peran penting dalam mengajarkan peserta didik di sekolah. berdasarkan wawancara dengan ibu Putu Mita Oktaviari, S.Pd pada tanggal 10 Februari 2023 yang berlokasi di SD Negeri 26 Pemecutan, beliau mengatakan bahwa:

“Belum ada penggunaan model pembelajaran yang biasanya diterapkan saat pembelajaran matematika di sekolah, hanya saja menggunakan metode ceramah seperti guru memberikan materi lalu siswa menjawab soal dan dipresentasikan di depan kelas. Media yang digunakan juga melalui buku pelajaran dan alat peraga. Beberapa tahun belakangan karena adanya dampak *Covid-19* pembelajaran dilakukan kurang maksimal dan terbatas sehingga belum menggunakan model pembelajaran. Hal ini menyebabkan nilai siswa masih rendah di bawah KKM. Begitu banyak model pembelajaran yang bisa digunakan, tetapi guru sangat jarang menggunakan model pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi sehingga siswa perlu mengetahui bahwa pembelajaran matematika akan sangat menyenangkan dengan menggunakan teknologi yang canggih seperti sekarang.”

Menurut Rusman, 2014:132 dalam (Joyce dan Weil: 1980) berpendapat bahwa “Sedangkan model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung”. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Rusman, 2014:133 dalam (Joyce dan Weil, 1980:1) berpendapat bahwa “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka



panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Penggunaan model pembelajaran ini diberikan agar siswa dapat meningkatkan penguasaan pengetahuan matematika, karena nilai siswa masih rendah di bawah KKM. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam berkembangnya teknologi salah satunya model *instructional games*. *Instructional games* merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuan *instructional games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik. *Instructional games* tidak perlu menirukan realita, namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. *Instructional games* dapat terlihat dengan mengenali pola pembelajaran melalui permainan yang dirancang sedemikian rupa, sehingga pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan. Keseluruhan permainan memiliki komponen dasar sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu yang diharapkan, yaitu tujuan pembelajaran. (Rusman, 2014:313). Model ini akan lebih baik diberikan dalam meningkatkan penguasaan pengetahuan siswa yang sebelumnya cenderung pembelajaran yang terjadi membosankan karena model pembelajaran yang digunakan sangat biasa, contohnya model pembelajaran ceramah dan diskusi. Dengan demikian, model *instructional games* akan membuat peningkatan penguasaan belajar siswa akan lebih meningkat

sebab pembelajaran yang dilakukan tidak biasa yaitu dengan menggunakan aplikasi *games*.

Berdasarkan uraian tersebut maka dilakukan penelitian eksperimen dengan menerapkan model *instructional games* dalam penguasaan Matematika dengan judul “Pengaruh Model *Instructional Games* Terhadap Penguasaan Pengetahuan Matematika Siswa Kelas VI SDN Gugus R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2022/2023”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1) Guru belum menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan matematika siswa
- 2) Nilai rata-rata siswa pada pelajaran Matematika masih di bawah KKM
- 3) Kurangnya peningkatan penguasaan pengetahuan Matematika siswa dalam proses pembelajaran
- 4) Rendahnya pemahaman materi pembelajaran Matematika pada siswa dalam proses pembelajaran

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, keseluruhan dapat diselesaikan dengan menggunakan model *instructional games* terhadap penguasaan matematika siswa. Maka penelitian ini hanya terbatas pada pengaruh model *instructional games*

terhadap penguasaan pengetahuan matematika siswa kelas VI SDN Gugus R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimanakah penguasaan pengetahuan siswa pada kelompok yang belajar dengan model *Instructional Games* pada siswa kelas VI SDN Gugus R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2022/2023?
- 2) Bagaimanakah penguasaan pengetahuan siswa pada kelompok yang tidak belajar dengan model *Instructional Games* pada pelajaran Matematika siswa kelas VI SDN Gugus R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2022/2023?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Instructional Games* terhadap penguasaan pengetahuan belajar siswa kelas VI Gugus R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2022/2023?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari dilakukanya penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui penguasaan pengetahuan siswa pada kelompok yang belajar model *Instructional Games* pada pelajaran Matematika siswa kelas VI SDN Gugus R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2022/2023



- 2) Untuk mengetahui penguasaan pengetahuan siswa yang tidak belajar model *Instructional Games* pada pelajaran Matematika siswa kelas VI SDN Gugus R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2022/2023
- 3) Untuk mengetahui terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Instructional Games* pada pelajaran Matematika terhadap penguasaan pengetahuan siswa kelas VI SDN Gugus R.A. Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Pelajaran 2022/2023

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu penguasaan pengetahuan dan ilmu tentang pembelajaran *Games* Matematika.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lainnya seperti:

#### **a. Bagi Guru**

Guru akan banyak mengetahui informasi mengenai upaya pembentukan kualitas pembelajaran yang baik, serta bagaimana caranya meningkatkan penguasaan pengetahuan belajar siswa selama dikelas dengan menerapkan pola berfikir kritis dalam memecahkan masalah Matematika.

#### **b. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar sebagai bahan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan pengetahuan dan menambah pengalaman guru

terhadap berbagai inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini bagi peneliti lain untuk mengambil penguasaan pengetahuan untuk memperkuat materi pembelajaran *Games* Matematika.

