

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan bangsa, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat (1) yang menyatakan bahwa tiap warga negara mempunyai hak memperoleh pendidikan (Hafids, 2018). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar.

Kriteria kemampuan Matematika dasar yang wajib dikuasai oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran tidak sekedar menguasai materi Matematika, melainkan lebih menekankan pada kemampuan siswa dalam memahami lingkungan sekitar, sanggup berkompetisi, dan mencapai keberhasilan dalam hidup mereka (Susdarwono, 2020). Dalam kurikulum standar kompetensi meliputi penguasaan materi Matematika, kemampuan berkomunikasi, keterampilan bernalar dan memecahkan permasalahan, serta menumbuhkan ketertarikan yang positif terhadap pelajaran Matematika (Purnama *et al.*, 2020). Oleh karena itu, penguasaan Matematika sebagai disiplin ilmu dasar menjadi hal yang perlu dimiliki siswa sejak jenjang sekolah dasar (Febriyanti *et al.*, 2023).

Pembelajaran Matematika diarahkan untuk membekali siswa dengan pemahaman konsep Matematika yang bersifat abstrak, sehingga mereka mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Purnama *et al.*, 2020). Matematika sangat diperlukan untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi

perkembangan IPTEK (Hayati & Jannah, 2024). Matematika tidak hanya berperan dalam memperluas cara berpikir siswa, tetapi menumbuhkan kesadaran terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan kepada siswa, terutama di jenjang sekolah dasar. Keberhasilan pembelajaran Matematika terlihat dari tercapainya indikator pembelajaran yang telah ditetapkan (Purnama *et al.*, 2020).

Pembelajaran Matematika di sekolah, guru hendaknya memvariasikan berbagai strategi pembelajaran agar pembelajaran menarik dan memotivasi siswa belajar. Sehingga dengan siswa memiliki motivasi belajar, maka akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan antusias dalam belajar (Halim, 2020). Dengan begitu siswa akan terlibat dalam pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis dan menyelesaikan suatu masalah Matematika sehingga berdampak positif terhadap hasil belajarnya.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang dicapai siswa setelah menuntaskan rangkaian kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu (Artati *et al.*, 2023). Umumnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni sebab yang bersumber dari dalam diri yakni faktor fisiologis juga faktor psikologis yang bisa memengaruhi kemampuan belajar (Yudiana & Widiastini, 2021). Sedangkan faktor eksternal yakni sebab yang bersumber dari luar diri yaitu faktor lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang bisa memengaruhi kemampuan belajar (Astuti *et al.*, 2021).

Berlandaskan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang terkait pada hasil belajar, memerlukan kaitan sosial guna peserta didik memperoleh pemahaman,

yang maksudnya makin sering interaksi positif perihal materi pelajaran maka pemahaman dari sisi bahasa juga konten peserta didik pun makin bertambah (Artati *et al.*, 2023). Bila siswa belajar dalam lingkungan yang mendukung dengan bimbingan dari orang dewasa maupun interaksi antarsebaya, maka mereka bisa memperoleh bahasa yang dipakai pada keseharian sejalan pada jenjang tumbuh kembangnya (Putri *et al.*, 2021).

Pada relisasinya terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran Matematika di berbagai wilayah Indonesia. Berdasarkan penelitian oleh Khabibah *et al.* (2023), menunjukkan siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta dengan jumlah 32 orang siswa terdapat 19 siswa (59,38%) memiliki hasil belajar belajar Matematika yang rendah. Penelitian oleh Asih *et al.* (2024), juga menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SDN 14 Bongomeme Gorontalo yang terdiri dari 16 siswa terdapat 11 siswa (69%) memiliki hasil belajar Matematika yang rendah. Kemudian penelitian oleh Anggraeni *et al.* (2023), menunjukkan siswa kelas IV di SDN Bancong Jawa Timur yang terdiri dari 12 siswa terdapat 10 siswa (83,33%) yang memiliki hasil belajar Matematika yang rendah.

Penelitian oleh Sunedi (2023), juga menunjukkan siswa kelas IV di SDN 5 Panji Kabupaten Buleleng yang terdiri dari 28 siswa terdapat 24 siswa (86%) memiliki hasil belajar Matematika yang rendah. Penelitian oleh Rismawati & Ariani (2023), juga menunjukkan siswa kelas IV di SDN Sukamulia Lombok Timur yang terdiri dari 30 siswa terdapat 27 siswa (90%) memiliki hasil belajar Matematika yang rendah. Dari temuan tersebut bisa terjadi karena sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar rendah, pasif dalam kegiatan pembelajaran, dan guru mengajar menggunakan metode konvensional.

Fenomena rendahnya hasil belajar Matematika juga terjadi di SD Gugus I Kecamatan Karangasem. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil observasi yang di mana sekolah menetapkan KKM mata pelajaran Matematika sebesar 75, yang menjadi standar hasil belajar yang harus dicapai siswa. Namun, kenyataannya masih banyak ditemukan nilai rata-rata siswa yang belum memenuhi syarat ketuntasan hasil belajar. Data pengolahan nilai hasil belajar sumatif tengah semester mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Gugus I Kecamatan Karangasem Tahun Ajaran 2024/2025 ada di Tabel 1.1 ini.

Tabel 1. 1
Nilai Hasil Belajar Sumatif Tengah Semester Matematika Siswa Kelas IV SD
Gugus I Kecamatan Karangasem Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang Mencapai KKM		Siswa yang Belum Mencapai KKM	
					Orang	%	Orang	%
1	SD Negeri 1 Karangasem	IV A	30	75	21	0.7	9	0.3
		IV B	32	75	25	0.78	7	0.22
2	SD Negeri 2 Karangasem	IV	7	75	1	0.14	6	0.86
3	SD Negeri 3 Karangasem	IV	11	75	4	0.36	7	0.64
4	SD Negeri 4 Karangasem	IV	14	75	7	0.5	7	0.5
5	SD Negeri 5 Karangasem	IV A	18	75	13	0.72	5	0.28
		IV B	19	75	10	0.53	9	0.47
6	SD Negeri 10 Karangasem	IV	5	75	1	0.2	4	0.8
7	SD Negeri 12 Karangasem	IV	21	75	12	0.57	9	0.43
Total					94	4.51	63	4.49
Rata-rata						0.50		0.50

Dari tabel di atas menunjukkan rata-rata perolehan hasil belajar sumatif siswa kelas IV SD Gugus I Kecamatan Karangasem pada mata pelajaran Matematika sekitar 0,50%, yang di mana ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum mampu melampaui syarat ketuntasan minimal nilai KKM yakni 75. Adanya hal ini mengindikasikan perolehan hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Karangasem tergolong rendah.

Penyebab rendahnya perolehan hasil belajar Matematika ini diperkuat oleh hasil wawancara bersama guru wali kelas yang menginformasikan bahwa; 1) Siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. 2) Minat dan motivasi belajar siswa rendah. 3) Anggapan bahwa Matematika sulit sehingga ketakutan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru. 4) Sebagian besar siswa menganggap Matematika membosankan dan tidak menarik sehingga mudah teralih fokus belajarnya. 5) Sekolah belum menggunakan media pembelajaran. 6) Sebagian besar guru masih menggunakan metode pengajaran yang kurang variatif dan tidak memperhatikan perbedaan individu siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Lebih lanjut, guru juga mengungkapkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi perkalian bilangan cacah pada mata pelajaran Matematika masih tergolong lemah akibat besarnya tingkat kesulitan yang mereka alami. Adanya faktor penyebab ini tentunya berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dalam menjawab permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pendekatan pengajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa agar mencapai peningkatan hasil belajar Matematika (Dhera *et al.*, 2024). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pendekatan berdiferensiasi berbasis

gamifikasi. Pendekatan ini menggabungkan penyesuaian materi dan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa serta penggunaan elemen permainan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi muncul sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan berdiferensiasi adalah pendekatan yang menyesuaikan materi, proses, dan produk pembelajaran sesuai dengan kesiapan, minat dan gaya belajar masing-masing siswa, sehingga memungkinkan setiap individu untuk belajar secara optimal. Penelitian oleh Karomah *et al.* (2025), menunjukkan bahwa pendekatan berdiferensiasi memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD IT Annur Cilawu, Kabupaten Garut. Di mana siswa yang memiliki minat belajar yang baik akan berpengaruh positif terhadap hasil belajarnya.

Kemudian penelitian oleh Ardani *et al.* (2024), menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa kelas IV di dSDN Gugus I Kota Bengkulu. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berdiferensiasi efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Penelitian oleh Shintia *et al.* (2024), juga menunjukkan pendekatan berdiferensiasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SDN Gugus III Kota Bengkulu.

Selain itu, gamifikasi dalam pembelajaran Matematika juga telah diterapkan untuk mengoptimalkan dorongan motivasi dan hasil belajar siswa. Gamifikasi melibatkan penggunaan elemen permainan dalam konteks pendidikan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian

oleh Hana *et al.* (2024) di SDN 1 Kayuambon memperoleh bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV. Kemudian penelitian oleh Irnawati *et al.* (2024), menunjukkan pembelajaran berbasis gamifikasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Matematika siswa pasca pandemi Covid-19. Penelitian oleh Billa & Malasari (2024), juga menunjukkan bahwa gamifikasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa Sekolah Dasar di Indonesia.

Adanya pemanfaatan elemen gamifikasi dalam pembelajaran bukan hanya memicu antusias dan partisipasi siswa, tetapi juga memberikan stimulus untuk meningkatkan hasil belajar, karena membuat siswa merasa lebih terinspirasi dan terhubung dengan materi pelajaran (Srimuliyani, 2025). Dengan demikian, gamifikasi dapat dianggap sebagai alat yang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat (Yudiana & Sudiartini, 2024). Dengan merujuk pada keberhasilan penelitian mengenai pendekatan berdiferensiasi dan gamifikasi, maka penelitian ini menawarkan kebaruan melalui penggabungan keduanya sebagai solusi yang baik dalam menjawab permasalahan hasil belajar Matematika. Menggabungkan pendekatan berdiferensiasi dan gamifikasi, diharapkan proses pembelajaran Matematika menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Melalui ini diharapkan dapat meningkatkan minat sehingga berpengaruh positif pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika.

Implementasi pendekatan berdiferensiasi berbasis gamifikasi ini memerlukan peran aktif guru dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam menerapkan pendekatan berdiferensiasi guru

perlu memahami perbedaan individu siswa dan mampu mengintegrasikan elemen gamifikasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan orang tua juga penting dalam mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif.

Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di SD Gugus I Kecamatan Karangasem. Melalui penerapan yang tepat, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik dalam mata pelajaran Matematika.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah bisa dipahami persoalan-persoalan di bawah ini.

- 1) Hasil belajar Matematika siswa kelas VI SD di Gugus I Kecamatan Karangasem tergolong rendah.
- 2) Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa.
- 4) Anggapan bahwa Matematika sulit sehingga ketakutan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
- 5) Sebagian besar siswa menganggap Matematika membosankan dan tidak menarik sehingga mudah teralihkan fokus belajarnya.
- 6) Guru belum menggunakan media pembelajaran.
- 7) Sebagian besar guru masih menggunakan metode pengajaran yang kurang variatif dan tidak memperhatikan perbedaan individu siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

- 8) Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi perkalian bilangan cacah pada mata pelajaran Matematika.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan persoalan yang begitu kompleks pada identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pendekatan berdiferensiasi berbasis gamifikasi difokuskan pada penerapan diferensiasi konten berdasarkan gaya belajar untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Gugus I Kecamatan Karangasem.
- 2) Penerapan diferensiasi konten berbasis gamifikasi difokuskan pada pembelajaran Matematika, khususnya materi perkalian bilangan cacah sampai 100.
- 3) Hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Gugus I Kecamatan Karangasem diukur melalui penguasaan materi dalam ranah kognitif (pengetahuan) dengan menggunakan tes.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah ditentukan, maka rumusan masalahnya adalah:

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pendekatan berdiferensiasi berbasis gamifikasi dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus I Kecamatan Karangasem Tahun Pelajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar Matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pendekatan berdiferensiasi berbasis gamifikasi dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus I Kecamatan Karangasem Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Umumnya hasil penelitian ini diharapkan bisa berguna pada dunia pendidikan, baik pada sisi teoretis ataupun sisi praktis.

1) Manfaat Teoretis

Dengan teoretis penelitian ini dikehendaki dapat memberi kontribusi wawasan dan memperkaya pengetahuan perihal pendekatan belajar yang terbaru yang juga kreatif guna mengoptimalkan hasil belajar Matematika. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan dalam jurnal ilmiah, sehingga dapat diakses secara luas dan memperkaya literatur di bidang pendidikan.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini memberi pengalaman belajar yang lebih berarti hingga siswa menjadi memahami materi yang disampaikan saat belajar, terutama terkait pada pengoptimalan hasil belajar Matematika.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dikehendaki dapat berkontribusi pada pengembangan pendekatan pembelajaran yang inovatif, dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, dan nantinya dapat digunakan sebagai referensi dalam pengelolaan pembelajaran Matematika guna meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Bagi Kepala Sekolah

Dikehendaki bisa membagikan informasi yang bermanfaat terkait manajemen belajar guna mengoptimalkan efektivitas guru dan mengoptimalkan kualitas pembelajaran, serta dapat dipakai bahan pertimbangan dan acuan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dikehendaki memberikan kontribusi sebagai sumber atau referensi teoretis sekaligus sebagai acuan dasar bagi para peneliti lain dibidang pendidikan dalam meneliti objek pengkajian yang serupa.