

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan bagi peranannya di masa yang akan datang (UU No. 20, 2003). Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar serta terencana guna mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan Matematika di Indonesia masih mengalami banyak tantangan, salah satunya adalah rendahnya kemampuan pemahaman konsep Matematika peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil studi internasional, seperti *Program for International Student Assessment (PISA)* dan *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)*, yang menempatkan Indonesia di peringkat yang rendah dalam hal kemampuan matematika peserta didik. Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan matematika peserta didik adalah kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dari permasalahan tersebut, maka metode pembelajaran yang digunakan harus divariasikan. Hal ini bertujuan agar lebih membangkitkan semangat belajar peserta didik.

Dengan metode belajar yang kurang menarik dalam pembelajaran matematika, mengakibatkan peserta didik merasa cepat bosan sehingga fokus dalam belajarnya menjadi kurang. Untuk mengembangkan kemampuan diri, maka peserta didik wajib untuk mengenal ilmu dasar matematika dari bangku sekolah dasar. Dari berbagai mata pelajaran yang ada, matematika merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai peserta didik dari bangku sekolah dasar untuk lanjut ke jenjang yang lebih tinggi. Secara garis besarnya pembelajaran matematika di sekolah dasar mempunyai tujuan yakni agar peserta didik mampu dan terampil dalam menggunakan matematika, selain itu matematika juga dapat memberikan tekanan dalam penalaran penerapan matematika. Jadi, pembelajaran matematika suatu proses pembelajaran yang dapat mengajak peserta didik secara kritis, aktif dan kreatif (Handayani, 2020). Tujuan pembelajaran matematika menurut Kemendikbud, 2013 (Kasanah, 2017:1) yaitu: (1) meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik, (2) membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan secara sistematis, (3) memperoleh hasil belajar yang tinggi, (4) melatih kemampuan peserta didik, dan (5) mengembangkan karakter peserta didik.

Selain tujuan pembelajaran tersebut, motivasi belajar peserta didik juga harus diperhatikan agar pembelajaran berlangsung dengan efektif. Pada dasarnya motivasi belajar adalah suatu usaha untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga peserta didik agar mereka terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan yang diharapkan. Fungsi motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno, (2011:27) adalah : (1) Mendorong manusia untuk berbuat. Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap pekerjaan yang akan dikerjakan. (2)

Menentukan arah perbuatan. Yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan dan tujuannya. (3) Menyeleksi perbuatan. Yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

Dengan melaksanakan kegiatan bermanfaat, akan menciptakan situasi belajar yang kondusif merupakan hal yang harus diperhatikan oleh guru, hal ini bertujuan agar peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan, aktif, kreatif dan bebas mengeluarkan ide-ide yang mereka miliki satu sama lain. Guru merupakan pengaruh besar bagi peserta didik guna berlangsungnya pembelajaran yang efektif. Yang di mana antara guru dan peserta didik dapat mengimplementasikan hal-hal baru yang relevan dengan materi atau masalah yang dihadapi peserta didik, sehingga guru harus kreatif dan inovatif dalam memilih metode belajar yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini diharapkan proses pembelajaran akan berlangsung dengan menyenangkan, tidak membosankan, tidak menegangkan serta mudah dimengerti atau dipahami oleh peserta didik.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik terutama menghitung perkalian adalah dengan menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran. Permainan dapat membantu peserta didik memperkuat pemahaman konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Permainan kelipatan angka adalah permainan yang melibatkan konsep kelipatan, yaitu angka yang dapat dibagi dengan bilangan lain secara utuh. Pada permainan ini, peserta didik harus

menentukan kelipatan suatu angka dalam rentang tertentu dan memberikan jawaban dalam waktu yang ditentukan. Permainan kelipatan angka memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep kelipatan peserta didik dan dapat menjadi alat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Hasil dari observasi dan pengamatan yang telah dilakukan peneliti di SD Gugus 1 Dalung, terkait situasi dan kondisi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yaitu: Pertama menunjukkan bahwa kurangnya perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran Matematika. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan materi pelajaran, peserta didik lebih asyik dengan aktivitasnya sendiri seperti, menggambar di buku tulis, dan mengobrol dengan teman sebangku. Serta kegiatan belajar mengajar terasa kurang menarik. Selain itu dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung, peserta didik ramai, jenuh dan bosan saat guru menyampaikan materi. Sehingga terlihat rendahnya antusias peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

Dalam kurikulum merdeka, terdapat Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Yang pada dasarnya merupakan suatu kriteria atau indikator yang digunakan pendidik yang menunjukkan sejauh mana peserta didik sudah mencapai kompetensi tertentu pada tujuan pembelajaran yang telah dilaluinya. Dalam KKTP, guru dapat menggunakan interval skor atau rentang nilai, contohnya 61-70, 71-80, 81-90, dan sebagainya. Berikut merupakan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran menggunakan interval digunakan peneliti untuk mengetahui sejauh mana capaian kompetensi peserta didik di kelas IV SD Gugus 1 Dalung.

Tabel 1.1
Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran Menggunakan Interval

Tujuan Pembelajaran	Perlu Bimbingan (0-60)	Cukup (61-70)	Baik (71-80)	Sangat Baik (80-100)
Mampu melafalkan pengertian dari kelipatan angka	Belum mampu melafalkan pengertian dari kelipatan angka	Mampu melafalkan sedikit pengertian dari kelipatan angka dengan membaca buku	Mampu melafalkan pengertian dari kelipatan angka dengan baik	Mampu melafalkan pengertian dari kelipatan angka dengan lengkap dan benar
Mampu memberikan contoh kelipatan angka	Belum mampu memberikan contoh kelipatan angka	Mampu memberikan contoh kelipatan angka dengan membaca buku	Mampu memberikan satu contoh kelipatan angka	Mampu memberikan lebih dari satu contoh kelipatan angka
Mampu menjawab soal mengenai kelipatan angka	Belum mampu menjawab soal mengenai kelipatan	Mampu menjawab soal mengenai kelipatan angka dengan membaca	Mampu menjawab soal mengenai kelipatan	Mampu menjawab soal mengenai kelipatan angka dengan cepat

Dari tabel Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran di atas, peserta didik dianggap mencapai ketuntasan pembelajaran jika ketiga tujuan di atas mencapai minimal tahap baik. Pada SD Gugus 1 Dalung, didapatkan 32 peserta didik yang mencapai tahap perlu bimbingan, 86 peserta didik mencapai tahap interval cukup, 63 peserta didik mencapai tahap baik, dan 16 peserta didik mencapai tahap sangat baik. Sehingga disimpulkan dari 197 orang banyaknya peserta didik, terdapat 118 peserta didik yang remedial pada saat ulangan harian matematika dengan rentang nilai 60-70. Peneliti menghitung rata-rata dari 118 peserta didik yang remedial diantara 197 peserta didik, yaitu 60% peserta didik yang remedial karena salah menjawab pada bagian soal perkalian ulangan harian yang diadakan oleh guru.

Dalam hal ini, guru seharusnya dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi seperti penggunaan permainan yang dapat mengasah kemampuan peserta didik dalam menghitung kelipatan saat proses pembelajaran. Ditambah lagi dengan meningkatkan semangat belajar peserta didik, seharusnya dalam proses pembelajaran guru memberikan nuansa yang menggembirakan. Karena pada tingkatan sekolah dasar, jika pembelajaran hanya diberikan dengan materi, peserta didik sebagian besar akan merasa bosan dan tidak bersemangat, sehingga akan berpengaruh kepada tingkat fokus peserta didik yang kurang optimal. Suasana kelas yang nyaman dan menggembirakan sangat diperlukan dalam hal ini. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengetahui pengaruh permainan sambung kelipatan angka di Gugus 1 Dalung. Dengan demikian, dilakukan penelitian dengan judul, **“Pengaruh Permainan Sambung Kelipatan Terhadap Kemampuan Menghitung Perkalian Pada Peserta Didik Kelas IV SD Gugus Dalung Tahun Ajaran 2025/2026”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, masalah yang dapat diidentifikasi penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Kemampuan menghitung perkalian peserta didik 60% belum memenuhi KKTP dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung hanya fokus pada materi, sehingga peserta didik merasa malas dan bosan dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Perlunya pemilihan model yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat berfokus pada kelipatan.

- 3) Pemahaman materi yang disampaikan mengenai kelipatan belum tercapai, karena peserta didik belum paham betul konsep kelipatan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini lebih terfokus dan terarah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Pada penelitian ini hanya fokus pada pemilihan model pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami peserta didik.
- 2) Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah akan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan kelipatan angka.
- 3) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan kefokuskan peserta didik dalam menjawab perkalian secara bergantian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu, “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan permainan sambung kelipatan terhadap kemampuan menghitung perkalian matematika peserta didik kelas IV SD Gugus 1 Dalung Tahun Ajaran 2025/2026?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan permainan sambung kelipatan terhadap kemampuan menghitung perkalian pada peserta didik SD Gugus 1 Dalung Tahun Ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini yaitu, sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta dapat menambah wawasan khususnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan permainan sambung kelipatan pada peserta didik kelas IV SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis yaitu sebagai berikut.

1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar matematika pada anak usia sekolah dasar, peserta didik dapat berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna serta mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada guru bahwa peserta didik harus dirangsang dengan model pembelajaran yang tepat agar tumbuh rasa ingin tahu dan tidak takut terhadap pembelajaran matematika.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menggunakan

model yang tepat untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian, rujukan, atau referensi untuk melakukan penelitian dalam bidang yang sama.

