

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembelajaran dan pengembangan potensi individu secara sistematis melalui bimbingan, pengajaran, pelatihan, dan pengalaman, baik yang berlangsung secara formal maupun informal. Menurut Undang- Undang nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sendiri dapat disebut sebagai usaha untuk menuntun segenap kekuatan kodrati atau dasar yang ada pada anak sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat (Tarigan et al., 2022). Pendidikan mampu menciptakan sebuah generasi penerus bangsa yang bermutu dari segi pengetahuan serta keterampilan, memiliki kemampuan berfikir kritis dan kreatif.

Peningkatan kualitas Pendidikan dasar sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermutu, kritis dan kreatif di sekolah saat ini diperlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *game based learning*, *game based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa

game based learning dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Wijayanti,2020).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di UPT SDN 3 Makale adalah Matematika. Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *Mathema* yang berarti pengetahuan atau Ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses dan penalaran. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu implementasi pembelajaran matematika untuk anak sekolah dasar utamanya untuk kelas rendah.

Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu media pembelajaran monopoli, Media monopoli ialah media yang bisa melatih daya ingat dalam penguasaan modul, melatih keberanian dalam mengemukakan komentar, dan melatih kemampuan penguasaan modul dan konsep pembelajaran. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pendidikan yang menyenangkan guna mendukung pembelajaran sehingga siswa bisa menguasai modul yang Hendak disampaikan guru. Media monopoli lebih disenangi siswa serta bisa menempa kejujuran siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan pada pembelajaran di kelas II UPT SDN 3 Makale, khususnya dalam mata Pelajaran Matematika terdapat masalah pada kurangnya motivasi belajar siswa. Dimana dari 28 siswa ada 14 siswa yang Motivasi belajarnya tergolong rendah sekitar 50%, dan 14 siswa yang motivasi belajarnya masuk dalam ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu ≥ 70 ada sebanyak 50%. Hal ini terlihat pada saat observasi awal, di mana perilaku yang ditunjukkan siswa Ketika berada di dalam kelas yaitu tidak mengerjakan tugas tepat waktu, mudah putus asa, tidak aktif dalam pembelajaran serta siswa tidak memiliki inisiatif untuk belajar, tidak hanya itu guru juga masih menggunakan pembelajaran konvensional.

Dari hasil observasi juga ditemukan bahwa perilaku yang ditunjukkan siswa tidak sesuai dengan indikator motivasi belajar. Dimana indikator motivasi belajar Menurut Sardiman (2023) seperti: 1. Tekun menghadapi tugas; 2. Ulet menghadapi kesulitan; 3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; 4. Lebih senang bekerja mandiri. Hal tersebut menandakan bahwa motivasi belajar Matematika siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep dasar Matematika, dan metode pembelajaran konvensional seringkali dianggap kurang efektif dalam membangun minat dan keterampilan mereka.

Menurut penelitian dari Suparman (2019), pembelajaran yang monoton dan minim interaksi cenderung mengurangi antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini mengindikasikan bahwa perlu adanya pendekatan

pembelajaran yang lebih inovasi untuk meningkatkan motivasi siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran *game based learning*.

Dengan melihat permasalahan diatas Permainan monopoli yang merupakan permainan yang populer dan familiar bagi siswa, dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran Matematika. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk belajar sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh sebab itu pentingnya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai Solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa seperti media pembelajaran permainan monopoli.

Berdasarkan latar belakang di atas, terlihat bahwa pentingnya penggunaan model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu peneliti mengambil judul “Penerapan *game based learning* dengan bantuan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II UPT SDN 3 Makale”. Dengan penggunaan media tersebut, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi yang di ajarkan serta hambatan atau tantangan yang muncul dalam pembelajaran dapat teratasi dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media pembelajaran permainan monopoli dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran matematika di kelas II UPT SDN 3 Makale?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan *game based learning* menggunakan media pembelajaran permainan monopoli terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II UPT SDN 3 Makale.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti terhadap pihak-pihak yang terkait. Adapun manfaat yang bisa diambil dapat dilihat dari dua sisi yang masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1) Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menguasai materi Pelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika.

2) Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, membantu dalam memahami dan menguasai materi Pelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Matematika.
- b. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat memberikan Upaya pengembangan mutu dalam pembelajaran matematika sehingga berindikasi meningkatkan hasil pembelajaran di sekolah.

- c. Bagi Guru, sebagai masukan bagi guru untuk mengajarkan mata Pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di sekolah.
- d. Bagi peneliti, sebagai bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya dibidang yang sama, serta bahan pertimbangan bagi yang berminat mengembangkan hasil penelitian ini