

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan matematika melibatkan pengembangan sikap untuk memahami hubungan atau penalaran. Dalam proses matematika, memahami konsep matematika adalah komponen yang sangat penting. Hal ini akan mempengaruhi bagaimana proses pembelajaran berlangsung, karena pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep yang terkait dengan pembelajaran matematika sangat penting untuk memahami konten dengan benar. Ketika siswa mengetahui apa yang akan mereka pelajari, proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif. Pendidikan matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Febriyani, dkk, 2022).

Pemahaman konsep adalah proses memahami ide-ide yang disajikan dalam materi pembelajaran, di mana siswa tidak hanya mengetahui dan mengenali tetapi juga dapat mengulangi konsep dengan cara yang lebih mudah dipahami dan mampu mengaplikasikannya (Hulu, dkk, 2023). Zulfa, dkk, (2023) Kemampuan untuk memahami konsep matematika adalah keterampilan yang sangat penting dalam pembelajaran matematika, karena pembelajaran konsep matematika harus berfokus pada peningkatan proses berpikir siswa. Tanpa pemahaman, tentu saja, siswa akan lebih sulit mengingat informasi yang diberikan oleh pengajar.

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu mata pelajaran yang menarik untuk ditingkatkan, karena anak-anak SD sedang mengalami pertumbuhan dalam berpikir dan belajar. Matematika adalah disiplin ilmu yang bersifat deduktif, aksiomatik, formal, dan abstrak, yang menggunakan bahasa simbolik. Oleh karena itu, sangat penting untuk memulai pendidikan matematika segera setelah anak-anak mulai masuk sekolah dasar. Matematika berbeda dengan mata pelajaran lain seperti ilmu sosial karena matematika adalah ilmu pasti.

Pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar, terutama di kelas II, memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa yang masih berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini, siswa membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas langsung untuk membangun pemahaman konsep matematika yang kokoh. Pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar matematika.

Belajar matematika di sekolah dasar merupakan fase penting dalam pertumbuhan akademis siswa. Pemahaman yang kuat akan konsep-konsep matematika di tingkat dasar akan menjadi dasar bagi pemahaman yang lebih mendalam di tingkat selanjutnya. Oleh karena itu, sangat penting untuk menjamin bahwa pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan efektif, menarik, dan mampu menginspirasi siswa untuk belajar matematika secara efektif. Salah satu strategi progresif yang menarik perhatian di sektor

pendidikan adalah penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

Game Based Learning berarti menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Implementasi *Game Based Learning* dalam pendidikan matematika memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Game* secara inheren menarik minat, membuat pengalaman pendidikan menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa sering kali menjadi lebih terlibat dalam proses pendidikan ketika berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, *Game Based Learning* dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika dengan cara yang lebih nyata dan aplikatif. Dengan terlibat dalam permainan matematika, siswa dapat memanfaatkan pengetahuan mereka dalam lingkungan dunia nyata, yang dapat memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep tersebut. Tercapainya suatu tujuan tidak terlepas dari media pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan sebagai bidang pembelajaran yang. Dalam matematika seorang pendidik tidak bisa hanya mengandalkan metode diskusi, ceramah dan tanya jawab jika tidak dilakukan operasi hitung secara langsung oleh peserta didik. Artinya disini dalam melakukan operasi hitung, peserta didik memerlukan suatu media yang dapat mempermudah dalam pembelajaran. Media Papan Pintar Perkalian melalui *Game Based Learning* dapat membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran agar peserta didik lebih dulu terbawah pada suasana pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Media Papan Pintar Perkalian

merupakan salah satu jenis media permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran terkait topik bangun ruang karena Papan Pintar Perkalian bersifat instruktif, bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif, motorik halus, interaksi sosial, dan memupuk kesabaran (Sanjoyo, dkk, 2024).

Integrasi model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Papan Pintar Perkalian diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II UPT SDN 8 sangalla' Utara. Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran Abad 21 yang menekankan pada pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan (Aryana dkk, 2024). Melalui kombinasi *Game Based Learning* dan media Papan Pintar Perkalian, siswa dapat belajar konsep matematika dalam suasana yang menyenangkan sambil mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti berfikir logis, pemecahan masalah, dan kerja sama. Hasil penelitian Safitri, dkk, (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media Papan Pintar Perkalian matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sekaligus mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Papan Pintar Perkalian juga membantu mengembangkan kemampuan spasial dan logika matematika siswa melalui aktifitas menyusun dan mencocokkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di UPT SDN 8 Sangalla' Utara, ditemukan bahwa pemahaman konsep matematika siswa khususnya kelas II masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum

mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Hal ini ditandai dengan pembelajaran berpusat pada pendidik, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Dari uraian tersebut, maka dapat dilakukan penelitian berjudul “Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Papan Pintar Perkalian untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II UPT SDN 8 Sangalla’ Utara”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan model pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Papan Pintar Perkalian dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II di UPT SDN 8 Sangalla’ Utara?”.

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, maka dilakukan pemecahan masalah dengan menerapkan model pembelajaran *Game based learning* berbantuan media Papan Pintar Perkalian untuk dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika. Dengan menggunakan media Papan Pintar Perkalian pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik melainkan siswa

terlibat aktif dalam pembelajaran dengan permainan, sehingga menjadikan siswa tertarik dan tidak mudah bosan dalam belajar.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, tersebut maka tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika kelas II di UPT SDN 8 sangalla' Utara dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* berbantuan media Papan Pintar Perkalian.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah kajian tentang efektifitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika
- b. Memperluas wawasan tentang penggunaan media Papan Pintar Perkalian dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan alternatif dalam penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Papan Pintar Perkalian yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media Papan Pintar

Perkalian dan dapat mengembangkan kemampuan dalam menerapkan strategi *Game Based Learning*.

c. Bagi Peneliti.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Papan Pintar Perkalian, serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan referensi untuk melakukan penelitian yang relevan.