

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem harus mampu memenuhi setiap kebutuhan dan menjamin keberlangsungan hidup. Utamanya adalah pendidikan yang mampu membawa perubahan dalam setiap tatanan. Pendidikan yang baik diharapkan dapat mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas setiap individu harus memiliki keahlian sesuai dengan bidangnya. Kemampuan setiap individu dapat ditingkatkan melalui kegiatan belajar.

Kegiatan belajar sendiri harus disertai dengan sebuah sistem yang tepat dan mampu mengoptimalkan potensi sumber daya manusianya. Sistem pendidikan yang ada di Indonesia yaitu sistem pendidikan nasional. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan nasional sendiri adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD negara republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Mengacu pada hal tersebut pemerintah harus menekankan pada setiap elemen yang ada akan pentingnya pendidikan.

Pendidikan adalah proses belajar yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk memperoleh pengetahuan, wawasan, serta membantu individu

mengembangkan keterampilan dan sikap dalam mempersiapkan kehidupan mendatang. Pendidikan dimulai sejak dini tanpa mengenal batas usia. Pendidikan berawal dari orang tua, keluarga, lingkungan sekitar sehingga dapat berkembang secara optimal dan sesuai harapan. Sekolah Dasar merupakan tingkat pendidikan formal yang masih tergolong awal. Pada tingkat ini terdapat beberapa aspek yang harus dikuasai siswa seperti aspek kognitif, motorik, dan psikomotor (L. Tustika Dewi, 2005).

Salah satu aspek kognitif yang paling penting untuk dikuasai yaitu kemampuan berhitung. Berhitung adalah salah satu tugas belajar anak yang harus bisa dipelajari dengan baik selain belajar menulis dan membaca. Kemampuan berhitung tidak terlepas dari pemahaman siswa dengan pembelajaran matematika. Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa agar memiliki kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama lebih lanjut (Atmoko et al., 2017).

Pembelajaran di sekolah dasar perlu pengemasan yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami siswa, apabila materi pelajaran yang diajarkan sesuai dengan lingkungan dan budaya setempat siswa (Lengam et al., 2023). Salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mampu membangkitkan semangat siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna

dalam proses belajar mengajar. Alat bantu media dapat mewakili sesuatu hal yang tidak bisa disampaikan oleh guru dengan menggunakan kalimat dan dapat membantu siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dan prinsip tertentu serta dapat membantu melatih kemandirian belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan penelitian Sanjaya (2012:58), bahwa alat apapun itu asal berisi tentang pesan-pesan pendidikan termasuk ke dalam media pendidikan atau media pembelajaran.

Masih terdapat banyak siswa di SDN 2 Jetak yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya matematika. Siswa juga masih kesulitan dalam memahami materi. Pemanfaatan media juga perlu dilakukan untuk menciptakan kemandirian belajar siswa. Menggunakan media permainan ular tangga dua dadu yang dapat digunakan sebagai media belajar siswa. Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Menurut Husna (2009: 145) mengatakan bahwa “ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak”. Permainan ular tangga ini dipilih karena mudah dimainkan oleh anak-anak. Selain itu juga ular tangga memiliki daya tarik tinggi bagi anak usia sekolah dasar (Atmoko et al., 2017). Saat pelaksanaan pembelajaran matematika dirasa dapat menggunakan media permainan ular tangga dua dadu untuk melatih kemandirian belajar siswa agar memudahkan siswa dalam perkalian dan menyelesaikan persoalan-persoalan dipelajaran matematika. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Analisis**

Pembelajaran Matematika pada Kelas 3 Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Dua Dadu di SDN 2 Jetak”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru sekolah dasar di SDN 2 Jetak bahwa pembelajaran matematika di anggap sebagai pelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa.
2. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Terdapat media permainan ular tangga dua dadu yang dapat digunakan sebagai media belajar siswa akan tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan ini dilakukan supaya inti masalah dalam penelitian tidak terlalu luas. Pembatasan masalah ini supaya memiliki arah dan tujuan yang jelas dan sistematis untuk bisa memecahkan permasalahan yang terjadi. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media permainan ular tangga dua dadu di SDN 2 Jetak dan pembelajaran yang dilakukan adalah pada mata pelajaran matematika materi perkalian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ada diatas, maka rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media permainan ular tangga dua dadu pada pembelajaran matematika dalam melatih kemampuan belajar siswa kelas 3 SDN 2 Jetak?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga dua dadu pada pembelajaran matematika kelas 3 SDN 2 Jetak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan mengetahui penggunaan media permainan ular tangga dua dadu pada pembelajaran matematika kelas 3 SDN 2 Jetak.
2. Mendeskripsikan respon siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga dua dadu pada pembelajaran matematika kelas 3 SDN 2 Jetak.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan diatas dan latar belakang yang ada didalamnya, maka penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini dapat mengetahui dan menambah wawasan bagaimana penggunaan media permainan ular tangga dua dadu dalam pembelajaran matematika kelas 3 SDN 2 Jetak. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi praktisi pendidikan dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika.
- b. Penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi mahasiswa lain yang ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan media permainan ular tangga dua dadu.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, bermanfaat menambah pengetahuan dalam menggunakan media permainan ular tangga dua dadu.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini bisa dijadikan salah satu referensi dalam penggunaan media pembelajaran terutama media permainan ular tangga dua dadu dalam pembelajaran matematika untuk melatih siswa.
- c. Bagi siswa, untuk menjadikan siswa menyukai dan memahami pembelajaran matematika dengan mudah.
- d. Bagi sekolah, dapat membantu meningkatkan kualitas belajar pada mata pelajaran matematika yang berdampak pada kualitas pendidikan di sekolah.