

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Strategi Pembelajaran

a. Pengetian strategi pembelajaran

Secara bahasa, strategi bisa diartikan sebagai ‘siasat’, ‘kiat’, ‘trik’, atau ‘cara’. Sedangkan secara umum strategi bermakna suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Jika dikaitkan dengan proses belajar mengajar, maka strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Menurut Abdul Majid strategi adalah pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa saja yang terlibat dalam kegiatan tersebut, isi kegiatan, proses kegiatan dan sarana prasarana kegiatan (Kamaruddin, Ilham, dkk (2022:2).

Pembelajaran adalah suatu proses yang bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat memperoleh pembelajaran secara optimal. Proses pembelajaran berlangsung sepanjang hayat dan dapat

terjadi di berbagai tempat serta waktu. Meskipun istilah pembelajaran memiliki makna yang serupa dengan pengajaran, keduanya memiliki perbedaan konotasi.

Menurut Gagne dan Briggs, pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Nurhasanah, Siti, dkk., 2019:2).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Strategi pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana tindakan yang dirancang secara sengaja oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Strategi ini meliputi tujuan, materi, pelaksana, metode, serta sarana yang digunakan untuk mencapai hasil pembelajaran secara optimal. Selain itu, strategi ini bertujuan untuk memfasilitasi dan mendukung proses pembelajaran yang berlangsung secara berkelanjutan dan dapat dilaksanakan kapan saja serta di mana saja.

b. Pengertian Strategi Wali Kelas

Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh wali kelas merupakan cara atau pendekatan yang digunakan dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi

proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Penerapan strategi yang tepat sangat penting agar siswa dapat mengembangkan kemandirian dalam belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, strategi tersebut juga berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam menjalankan proses pembelajaran secara optimal demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan Mutiara, Z.T (2025:9).

Mardhiah & Julike (2022:141) menjelaskan bahwa Strategi guru pada umumnya ialah suatu bagian dari tugas guru dalam menjalani tugasnya yang termasuk dengan penggunaan suatu metode dan pemanfaatan sumber daya atau kegiatan dalam pembelajaran yang berhubungan dengan sekolah maupun peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi wali kelas adalah suatu pendekatan yang disusun secara terstruktur untuk merancang, mengimplementasikan, dan menilai kegiatan pembelajaran, dengan tujuan membina siswa agar mampu belajar secara mandiri. Pendekatan ini melibatkan pemilihan metode yang tepat, pemanfaatan berbagai sumber daya, serta pelaksanaan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi sekolah. Oleh karena itu, strategi wali kelas menjadi

sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan terfokus.

c. Jenis strategi dalam mengajar

Jenis strategi dalam mengajar dapat di kelompokkan berdasarkan berbagai pertimbangan, sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan pertimbangan dalam proses pengolahan pesan, terdapat strategi deduktif. Dalam strategi ini, materi atau bahan pelajaran diproses mulai dari hal yang bersifat umum seperti generalisasi atau rumusan, kemudian dilanjutkan ke bagian yang lebih spesifik seperti sifat dan ciri-ciri. Strategi deduktif cocok digunakan untuk mengajarkan konsep, baik yang bersifat konkret maupun konsep yang sudah terdefinisi. Sebaliknya, strategi induktif memproses materi mulai dari hal-hal khusus seperti sifat dan ciri-ciri, lalu menuju ke yang lebih umum seperti generalisasi atau rumusan. Strategi induktif ini juga efektif dalam mengajarkan konsep, baik yang konkret maupun yang terdefinisi.
- 2) Berdasarkan pertimbangan dari pihak pengelola pesan, strategi ekspositoris merupakan metode pembelajaran yang dirancang agar semua elemen dalam sistem instruksional fokus pada penyampaian materi pelajaran secara langsung kepada siswa. Dalam strategi ini, siswa tidak diharuskan untuk

menemukan sendiri fakta, prinsip, atau konsep yang dipelajari, karena semuanya telah dijelaskan dengan jelas oleh guru melalui komponen-komponen yang langsung berinteraksi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, strategi heuristik adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam mencari dan menemukan sendiri fakta, prinsip, dan konsep yang mereka perlukan, dengan mengarahkan elemen-elemen sistem instruksional untuk mendukung proses tersebut.

- 3) Berdasarkan pertimbangan dalam merancang strategi, seorang wali kelas mengajar sekelompok siswa. Strategi pengajaran beregu melibatkan dua orang atau lebih guru yang mengajar bersama sejumlah siswa. Metode pengajaran beregu ini dapat diterapkan dalam mengajarkan satu mata pelajaran ataupun beberapa mata pelajaran yang fokus pada topik tertentu.
- 4) Berdasarkan pertimbangan jumlah siswa, dapat digunakan strategi klasikal, strategi kelompok kecil, maupun strategi individual. Sementara itu, untuk mempertimbangkan interaksi antara guru dan siswa dalam strategi tatap muka, penggunaan alat peraga seperti media pembelajaran akan lebih efektif.

d. Macam-Macam strategi pembelajaran

Menurut Sanjaya (2007), ada beberapa macam strategi pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru, berikut ini jenis jenis strategi pembelajaran :

1) Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE)

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

Strategi pembelajaran ekspositori merupakan salah satu dari macam-macam pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru. Hal ini dikarenakan guru memegang peranan yang sangat penting atau dominan dalam strategi ini.

Dalam sistem ini guru menyajikan dalam bentuk yang telah dipersiapkan secara rapi, sistematis dan lengkap sehingga anak didik tinggal menyimak dan mencernanya saja secara tertib dan teratur.

2) Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI)

Strategi Pembelajaran Inquiry (SPI) adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawabannya dari

suatu masalah yang ditanyakan. Proses berpikir ini biasa dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa.

Strategi pembelajaran inkuiri merupakan bentuk dari pendekatan yang berorientasi pada siswa. SPI merupakan strategi yang menekankan kepada pembangunan intelektual anak.

3) Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)

Pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Dilihat dari aspek psikologi belajar SPBM bersandarkan kepada psikologi kognitif yang berangkat dari asumsi bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Pada dasarnya, belajar bukan hanya merupakan proses menghafal sejumlah ilmu dan fakta, tetapi suatu proses interaksi secara sadar antara individu dengan lingkungannya.

Melalui proses ini sedikit demi sedikit siswa akan berkembang secara utuh. Hal ini berarti perkembangan siswa tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga aspek efektif dan psikomotor melalui penghayatan secara internal akan masalah yang akan dihadapi.

Dilihat dari aspek filosofis tentang fungsi sekolah sebagai arena atau wadah untuk mempersiapkan anak didik agar dapat hidup di masyarakat, maka SPBM merupakan strategi yang memungkinkan dan sangat penting untuk dikembangkan. Hal ini disebabkan pada kenyataan setiap manusia agar selalu dihadapkan kepada masalah baik masalah yang sederhana sampai masalah yang kompleks.

Proses pembelajaran SPBM ini diharapkan dapat memberikan latihan dan kemampuan setiap individu untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Dilihat dari konteks perbaikan kualitas pendidikan, maka SPBM merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran

4) Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB)

Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada kemampuan berpikir siswa. Dalam pembelajaran ini materi pelajaran tidak disajikan begitu saja kepada siswa, akan tetapi siswa dibimbing untuk proses menemukan sendiri konsep yang harus dikuasai melalui proses dialogis yang

terus menerus dengan memanfaatkan pengalaman siswa.

Model strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir adalah model pembelajaran yang bertumpu kepada pengembangan kemampuan berpikir siswa melalui telaahan fakta-fakta atau pengalaman anak sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang diajarkan

5) Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK)

Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen).

Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok tersebut menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.

6) Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL)

Strategi pembelajaran kontekstual/*Contextual teaching and learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

7) Strategi Pembelajaran Afektif (SPA)

Strategi pembelajaran afektif memang berbeda dengan strategi pembelajaran kognitif dan keterampilan. Afektif berhubungan dengan nilai (*value*) yang sulit diukur karena menyangkut kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam diri siswa. Dalam batas tertentu, afeksi dapat muncul dalam kejadian behavioral. Akan tetapi, penilaiannya untuk sampai pada kesimpulan yang bisa dipertanggungjawabkan membutuhkan ketelitian dan observasi yang terus menerus, dan hal ini tidaklah mudah untuk dilakukan. Harahap, M. R. (2021-556580).

e. Strategi wali kelas dalam mengatasi kesulitan belajar pada anak di kelas

Ananda, E., R & Wandini (2022:4180) menjelaskan bahwa Strategi yang dilakukan wali kelas

untuk menghadapi kesulitan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, yakni:

- 1) Menjalin kerjasama kepada orang tua siswa agar dapat mendukung, membimbing, serta mengarahkan siswa dalam belajar.
- 2) Memastikan kesiapan dan fokus siswa untuk belajar.
- 3) Memberikan motivasi belajar kepada siswa baik dari guru maupun lingkungan keluarga.
- 4) Menggunakan strategi serta media yang menarik.
- 5) Memberikan ruang untuk bereksplorasi.
- 6) Memberikan soal atau tes pada batas kemampuan siswa.

f. Tujuan strategi pembelajaran

Tujuan strategi pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa hal berikut:

- 1) Mengembangkan aspek afektif siswa, yaitu aspek yang berkaitan dengan nilai-nilai (value). Nilai ini merupakan konsep abstrak yang tersembunyi dalam pikiran manusia dan tidak dapat diamati secara langsung di dunia nyata. Peningkatan pada aspek afektif akan membantu membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki sikap yang baik serta keterampilan motorik yang memadai.

2) Mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar. Dalam praktiknya, siswa sering kali hanya menjadi penerima informasi secara pasif sehingga hanya berkembang dari sisi kognitif saja. Padahal, pembelajaran yang ideal seharusnya menghasilkan perkembangan yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketika siswa dilibatkan secara aktif, mereka akan berusaha memahami materi secara mandiri dan membangun pemahaman tersebut melalui proses berpikir mereka sendiri.

g. Manfaat Strategi Pembelajaran

Manfaat penerapan strategi pembelajaran dapat dikategorikan menjadi dua aspek, yaitu manfaat bagi siswa dan manfaat bagi guru.

1) Manfaat Strategi Pembelajaran bagi Siswa

- a) Siswa terbiasa mengikuti proses pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kemampuan individual masing-masing.
- b) Setiap siswa memperoleh pengalaman belajar yang beragam, meskipun terdapat pula kesamaan pengalaman di antara mereka.
- c) Siswa dapat meningkatkan prestasi belajar dengan menyesuaikan kecepatan belajar secara optimal.

- d) Terjadi persaingan yang positif di antara siswa dalam upaya mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.
- e) Siswa memperoleh rasa kepuasan ketika berhasil mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan.
- f) Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan remedial apabila tidak berhasil dalam uji kompetensi.

2) Manfaat Strategi Pembelajaran bagi wali kelas

- a) Wali kelas dapat mengelola proses pembelajaran dengan tujuan memperoleh hasil yang efektif dan efisien.
- b) Wali kelas mampu memantau perkembangan kemampuan siswa secara berkala.
- c) Wali kelas dapat mengidentifikasi tingkat penguasaan materi oleh siswa sejak awal proses pembelajaran.
- d) Wali kelas dapat memberikan bantuan atau bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, misalnya melalui teknik pengorganisasian materi atau metode belajar alternatif.

- e) Wali kelas dapat menyusun peta kemampuan siswa sebagai bahan analisis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- f) Wali kelas memiliki peluang untuk melaksanakan program akselerasi belajar bagi siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi. Mutiara, Z. T (2025:13)

2. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah dua kata yang jika digabungkan akan mempunyai makna serasi. Metode adalah *a way in achieving something* “cara untuk mencapai sesuatu”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) metode merupakan suatu cara yang digunakan dalam melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014:580). Sedangkan metode mengajar adalah suatu cara yang direncanakan dan digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Subri Sutikno, dikutip dari buku Nurlina metode pembelajaran adalah “cara-cara dalam menyajikan materi pelajaran yang diberikan kepada murid agar terjadi proses pembelajaran pada

diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Nurlina Ariani. Dkk (2022:102)

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan seperangkat cara yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Metode Pembelajaran

Menurut Djamah & Zain, mengemukakan bahwa fungsi metode pembelajaran antara lain meliputi:

- a) Metode pembelajaran sebagai salah satu alat motivasi peserta didik. Dalam proses pembelajaran terdapat peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah atau bahkan sama sekali tidak memiliki motivasi untuk belajar. Oleh sebab itu seorang pengajar atau guru dapat memanfaatkan metode pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, maka hasil belajar peserta didik juga akan mencapai target.
- b) Metode pembelajaran sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran,

guru pasti akan dihadapkan dengan kenyataan bahwa setiap individu memiliki perbedaan masing-masing dalam pembelajaran. Ada peserta didik yang cepat tanggap, ada juga peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dan lain sebagainya. Dalam situasi seperti ini, seorang pengajar tentunya perlu memilih dan menyiapkan metode pembelajaran yang tepat agar seluruh peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

- c) Metode pembelajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa mencapai tujuan pembelajaran bukanlah suatu perkara yang mudah dan sederhana, sebab akan selalu ada hambatan dan tantangan yang dihadapi guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, seorang guru harus terus meningkatkan intuisi pedagogisnya agar mampu menghadirkan solusi pada saat hambatan-hambatan tersebut terjadi. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat Rahmayanti (2023:18).

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode merupakan sarana yang akan menjembatani peserta didik untuk melaksanakan dan menguasai bahan pembelajaran yang ada. Metode pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran, karena penggunaan metode pembelajaran dapat mempengaruhi jalannya kegiatan pembelajaran.

c. Pertimbangan dalam pemilihan metode pembelajaran

Dalam menentukan metode pembelajaran, ada beberapa faktor yang harus diperhatikan agar penggunaan metode pembelajaran yang digunakan menjadi efektif dan efisien. Faktor yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran antara lain tujuan yang hendak dicapai, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi peserta didik, sumber dan fasilitas, kondisi belajar mengajar, waktu dan tempat belajar. Rahmayanti (2023:19).

Dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan dan penerapan suatu metode pembelajaran harus mempertimbangkan faktor-faktor tersebut agar metode yang diterapkan berjalan dengan baik.

d. Metode *Game Based Learning*

a) Pengertian Metode *Game Based Learning*

Metode game based learning adalah suatu metode pembelajaran yang berbasis permainan. Pada pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi peserta didik. Menurut Pho, *Game Based Learning* adalah penggunaan dan penerapan prinsip-prinsip permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Aspek motivasi psikologis dalam *Game-Based Learning* memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pendidikan secara lebih menyenangkan dan dinamis. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menyediakan permainan untuk dimainkan, tetapi juga merancang kegiatan yang secara bertahap memperkenalkan konsep-konsep dan membimbing siswa menuju pencapaian tujuan pembelajaran. Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024:125-138).

Metode game based learning diarahkan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit dan berat. Game yang digunakan atau dimainkan merupakan bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk sekedar mengisi waktu luang atau sekedar permainan. Dengan menggunakan metode ini diharapkan mampu memberikan rasa gembira dan senang kepada peserta didik, selain itu melalui metode game based learning juga diharapkan dapat membangun suasana kelas yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme serta dapat mengurangi sifat kelas yang monoton.

b) Manfaat Metode *Game Based Learning*

Ada 3 manfaat utama dari metode *game based learning*, yaitu:

- 1) Manfaat motorik (fisik jasmani), melalui permainan akan terjadi aktifitas pada fisik jasmaniah peserta didik. Hal ini sangat bermanfaat bagi kesehatan, keterampilan, ketangkasan maupun kemampuan fisik peserta didik.

2) Manfaat afeksi (perkembangan psikologis), belajar sambil bermain dapat mengembangkan serta melatih nalusi/insting, emosi, sifat, watak maupun karakter dalam diri peserta didik.

3) Manfaat kognitif (perkembangan kecerdasan), dengan bermain dapat meningkatkan kemampuan imajinasi, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis pada peserta didik. Jasa Ungguh Muliawan (2016:205).

Metode bermain sangat direkomendasikan bagi peserta didik. Selain dapat memberikan kepuasan dan kesenangan psikologi, metode bermain atau permainan dapat membantu proses belajar anak pada masa tumbuh kembangnya.

c) Langkah-langkah Metode *Game Based Learning*

1) Memilih game sesuai topik. Langkah pertama yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam menerapkan game based learning adalah memilih game

yang sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan, hal ini dikarenakan semakin sesuai game yang dipilih maka akan semakin baik pula hasil belajar yang didapatkan.

- 2) Penjelasan konsep. Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik paham mengenai inti materi yang akan dipelajari melalui metode *game based learning*. Selanjutnya pada langkah ini guru juga akan memberikan penjelasan mengenai game yang akan dimainkan.
- 3) Aturan. Pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus diikuti oleh peserta didik selama game berlangsung.
- 4) Memainkan game. Pada langkah ini peserta didik akan belajar melalui metode *game based learning* dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan oleh guru.
- 5) Merangkum pengetahuan. Setelah game selesai, selanjutnya peserta didik akan

menyimpulkan dan merangkum hasil pembelajaran yang telah dipelajari melalui metode *game based learning*. Rizky Betta Lestari (2025:30).

d) Karakteristik Metode *Game Based Learning*

Dalam pemilihan dan pembuatan game based learning ada beberapa karakteristik yang harus diperhatikan, diantaranya:

- 1) Dalam game edukasi bisa dibuat dalam bentuk dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda dalam mengerjakan sebuah game.
- 2) Game dikemas dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan saat dimainkan tanpa mengabaikan kompetensi yang diinginkan untuk peserta didik
- 3) Game yang dirancang harus bersifat interaktif.
- 4) Game edukasi yang dibuat dapat meningkatkan kerjasama antara peserta didik dan terjadi pertukaran pendapat dan pengetahuan ketika peserta didik memainkan game.

5) Ketika memainkan game, jika peserta didik mengalami kegagalan maka disitu akan diberikan kesempatan untuk dapat mengevaluasi kinerja mereka dan apa yang mereka pelajari dari memainkan sebuah game, misalnya mengapa peserta didik kalah dan bagaimana cara mengatasinya agar tidak terulang lagi Indarti & Dewi Laraswati (2021:46).

e) Kelebihan dan Kekurangan Metode *Game Based Learning*

Setiap metode pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahan dengan metode pembelajaran lainnya. Suatu metode pembelajaran dapat dipandang ampuh untuk suatu situasi, namun tidak ampuh untuk situasi lain. Sama seperti metode belajar yang lain, metode *game based learning* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Adapun kelebihan metode *game based learning* antara lain:

1) Dengan menerapkan metode *game based learning* dapat menyenangkan peserta didik.

- 2) Tidak membebani peserta didik, adanya interaktif dan peran langsung pada saat pembelajaran.
- 3) Guru dapat melakukan evaluasi secara langsung pada saat permainan berlangsung.
- 4) Pembelajaran lebih mengesankan dan akan bertahan lama dalam ingatan peserta didik.
- 5) Membuat peserta didik bersemangat dalam pembelajaran.
- 6) Belajar sambil bermain menyeimbangkan antara kebutuhan ruhani dan jasmani peserta didik. (Jasa Ungguh Muliawan (2016:209)).

Adapun kekurangan metode *game based learning*, diantaranya yaitu:

- 1) Dalam pembelajaran yang menggunakan metode *game based learning* cenderung lebih membutuhkan alat dan media tambahan
- 2) Pada saat game berlangsung suasana kelas sering menjadi tidak kondusif dan membutuhkan waktu yang relatif lebih banyak.

3) Bimbingan dan pengawasan yang ekstra sangat diperlukan dalam proses penerapan metode *game based learning*.
Jasa Ungguh Muliawan (2016:209).

Namun kekurangan itu tidak menjadi suatu hambatan dalam menerapkan metode *game based learning* dalam pembelajaran, kekurangan tersebut dapat diatasi, itu semua tergantung dari bagaimana seorang guru memanfaatkan metode bermain ini menjadi sebuah teknik mengajar yang efektif dan efisien.

e. Media *Snowball Throwing*

1) Pengertian *Snowball Throwing*

Istilah *snowball throwing* berasal dari bahasa Inggris, yaitu *snowball* yang berarti bola salju dan *throwing* yang berarti melempar. Menurut Bayor, *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa. Kurnia, I. (2013:240)

Kemudian, menurut Komalasari, *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang menggali potensi

kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat-menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. Putri, D. A. S., & Ginanjar, A. (2025:18-26).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat diberi kesimpulan bahwa metode *snowball throwing* ialah sebuah metode menggunakan prinsip permainan bola salju yang dimainkan dengan kertas yang diremas membentuk bola salju sebagai media untuk dilemparkan secara bergiliran.

2) Tujuan *Snowball Throwing*

Media pembelajaran *snowball throwing* diaplikasikan guna menciptakan suasana belajar yang dinamis serta aktif. Karena siswa tidak hanya berfikir, namun juga bertanya dan menyampaikan jawaban serta pendapatnya. Selain itu, melalui metode tersebut, siswa juga dilatih agar lebih tanggap dalam menjawab persoalan dari kelompok lain. Metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai metode untuk mengulang kembali materi sehingga para

siswa akan lebih memahami dan mengerti terkait materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, metode pembelajaran ini lebih dianjurkan untuk diterapkan pada pertemuan di akhir pembelajaran sebagai penguatan materi.

3) Langkah-langkah *Snowball Throwing*

Setiap metode pembelajaran memiliki tahapan-tahapan dalam penerapannya. Melalui tahapan atau langkah yang telah disusun, metode pembelajaran akan terlaksana secara sistematis. Begitu pula dengan metode *snowball throwing* yang memiliki langkah-langkah :

- a) Siswa memperoleh beberapa informasi dari penyampaian guru
- b) Para siswa dipecah menjadi beberapa kelompok kecil dan dipanggil perwakilan kelompok untuk menjelaskan tentang materi.
- c) Setiap perwakilan kembali ke kelompok dan memaparkan kembali informasi yang telah diberikan oleh pendidik.
- d) Setiap siswa menuliskan sebuah soal yang berkaitan dengan materi yang telah

disampaikan oleh perwakilan kelompok pada sebuah kertas.

- e) Guru memberikan waktu agar siswa meremas kertas yang telah terisi pertanyaan menjadi seperti bola kemudian melemparkannya ke peserta didik lain
- f) Guru memberi kesempatan peserta didik untuk mengemukakan jawaban secara bergiliran.
- g) Evaluasi
- h) Penutup
- 4) Kelebihan dan Kekurangan *Snowball Throwing*

Setiap metode pembelajaran akan mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam pengaplikasiannya. Beberapa kelebihan dalam menggunakan metode pembelajaran *snowball throwing*, ialah:

- a) Melatih agar siswa siap dalam menyusun soal serta saling berbagi pengetahuan yang didapatkan
- b) Materi lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa
- c) Membangkitkan rasa berani siswa untuk mengutarakan pendapat.

- d) Siswa mengerti arti kerjasama dan tanggung jawab dalam lingkungan kelompok

Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode pembelajaran *snowball throwing* mampu menciptakan suasana menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran serta merangsang motivasi serta minat siswa. Melalui penerapan metode ini, peserta didik mampu lebih mudah mengerti konsep ataupun gagasan yang lebih baik dan lebih luas untuk memberikan informasi pengetahuan.

Sedangkan kekurangan dalam pengaplikasian metode pembelajaran *snowball throwing* adalah:

- a) Pengetahuan yang diperoleh hanya seputar pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik
 - b) Membutuhkan waktu yang relatif lebih lama
 - c) Kelas cenderung kurang kondusif.
- Kholilatul Mufarrohah (2024:15-18).

3. Wali Kelas

Wali kelas adalah guru yang mendapatkan tugas dalam mendampingi kelas tertentu. Seorang yang menjabat sebagai wali kelas tentu menjadi orang tua kedua bagi siswa (Petriani & Ananda, 2018: 290). Albertus mendefinisikan wali kelas sebagai guru bidang studi tertentu yang mendapat tugas tambahan sebagai penanggung jawab dinamika pembelajaran di dalam kelas. Wali kelas memiliki peran seperti kepala keluarga dalam kelas tertentu, menciptakan kondisi dan lingkungan yang kondusif, sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Rahmat, dkk (2019:123)

Wali kelas merupakan personal sekolah yang ditugasi untuk menangani masalah-masalah yang dialami oleh siswa yang menjadi binannya.

Wali kelas adalah orang yang mengarahkan siswa, mengajar siswa, bertanggung jawab terhadap kelas, mendidik siswa, motivator siswa, sebagai fasilitator siswa, dan mengayomi siswa (Rizkiandani, W., & Supriyadi, A., 2022 : 13).

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa wali kelas adalah guru yang diberi tugas khusus disamping mengajar yakni untuk mengelola satu kelas siswa.

4. Kesulitan Belajar

a. Pengertian Kesulitan Belajar

Setiap siswa menghadapi tantangan unik dalam proses belajar mereka, dan kesulitan ini muncul karena adanya perbedaan individual. Perbedaan ini memengaruhi cara setiap siswa berperilaku dan belajar.

Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi di mana siswa tidak dapat belajar dengan semestinya, diakibatkan adanya ancaman, hambatan, atau gangguan dalam belajar yang dialami oleh siswa. Setiap siswa diharapkan mampu menunjukkan kinerja akademik yang baik dan mencapai hasil belajar yang optimal. Namun, kenyataannya setiap siswa memiliki perbedaan dalam hal kemampuan fisik, kecerdasan, latar belakang keluarga, dan strategi belajar. Akibatnya, tidak semua siswa dapat berprestasi secara optimal. Penurunan kinerja akademik dan hasil belajar yang dicapai siswa sering kali menjadi indikasi adanya kesulitan belajar.

Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi siswa dalam menerima pelajaran yang akan menimbulkan suatu hambatan dalam suatu proses belajar seseorang. Ketika seseorang menghadapi

hambatan dalam belajar, hal itu bisa membuatnya gagal atau kurang berhasil mencapai tujuannya. Kesulitan belajar ini pada dasarnya menciptakan kondisi di mana siswa tidak dapat belajar dengan optimal .

Dapat disimpulkan bahwa siswa menghadapi kesulitan belajar matematika karena beberapa alasan yakni mereka kurang tertarik pada mata pelajaran, hasil belajar mereka di bawah standar atau dibawah nilai KKM, merasa tertekan oleh tugas, dan tidak sepenuhnya memahami materi. Selain itu, metode pengajaran guru kurang kreatif.

b. Ciri-Ciri Kesulitan Belajar

Saat seorang guru berhadapan dengan siswa yang kesulitan belajar, hal mendasar yang harus dilakukan adalah memahami secara menyeluruh kesulitan yang dihadapi siswa tersebut. Dengan pemahaman yang utuh, guru bisa memberikan bantuan dan bimbingan yang tepat. Kesulitan belajar ini biasanya ditunjukkan melalui berbagai macam gejala atau tanda-tanda.

Ciri-ciri anak yang mengalami kesulitan belajar termasuk gejala-gejalanya tersebut dialami oleh semua peserta didik termasuk siswa sekolah dasar. Adapun ciri-ciri adanya kesulitan belajar

anak didik dapat dilihat dari beberapa petunjuk, antara lain:

- 1) Pencapaian siswa berada di bawah nilai rata-rata.
- 2) Siswa merasa usahanya tidak sebanding dengan hasil belajar yang didapat. Meskipun sudah bekerja keras, nilainya tetap rendah.
- 3) Siswa memiliki kecepatan belajar yang lambat, sering tertinggal dari teman-temannya dan menunda-nunda pekerjaan.
- 4) Siswa menunjukkan perilaku yang tidak biasa seperti acuh tak acuh, berpura-pura, berbohong, atau mudah tersinggung.
- 5) Siswa yang seharusnya berprestasi tinggi karena memiliki IQ tinggi justru memiliki nilai yang rendah.
- 6) Prestasi belajar siswa sering tidak stabil. Kadang nilainya sangat baik di sebagian besar mata pelajaran, tetapi di lain waktu nilainya menurun drastis.

c. Jenis Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar terjadi pada anak yang memiliki masalah pada satu atau lebih proses dasar dalam memahami dan menggunakan bahasa, baik lisan maupun tulisan. Masalah ini bisa terlihat

dari ketidakmampuan yang kurang sempurna dalam hal mendengarkan, berpikir, berbicara, membaca, menulis, mengeja, atau berhitung. Dampaknya, kesulitan ini menyebabkan kondisi belajar yang tidak optimal dan berujung pada hasil belajar yang rendah.

Adapun jenis kesulitan belajar yang dialami siswa, antara lain, sebagai berikut :

1) Kesulitan belajar akademik

a) Kesulitan Membaca (*Disleksia*)

Disleksia atau kesulitan membaca adalah kesulitan untuk memaknai simbol, huruf, dan angka melalui persepsi visual dan auditoris. Hal ini akan berdampak pada kemampuan membaca pemahaman.

b) Kesulitan Menulis (*Disgrafia*)

Disgrafia adalah kesulitan yang melibatkan proses menggambar simbol simbol bunyi menjadi simbol huruf atau angka.

c) Kesulitan Berhitung (*Diskalkulia*)

Kesulitan berhitung adalah kesulitan dalam menggunakan bahasa simbol untuk berpikir, mencatat, dan mengkomunikasikan ide-ide yang

berkaitan dengan kuantitas atau jumlah. Kemampuan berhitung sendiri terdiri dari kemampuan yang bertingkat dari kemampuan dasar sampai kemampuan lanjut. Oleh karena itu, kesulitan berhitung dapat dikelompokkan menurut tingkatannya itu kemampuan dasar berhitung, kemampuan dalam menentukan nilai tempat, kemampuan melakukan operasi penjumlahan dengan atau tanpa teknik menyimpan dan pengurangan dengan atau tanpa teknik meminjam, kemampuan memahami konsep perkalian dan pembagian.

d. **Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar**

Kesulitan belajar siswa bisa disebabkan oleh banyak hal. Penyebab-penyebab ini bisa dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal (dari dalam diri siswa itu sendiri) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa). Menurut Aunurrahman, faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar ada dua faktor yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal siswa meliputi gangguan pada siswa atau kemampuan pada psikofisik siswa yang kurang, yaitu:

- a) Bersifat kognitif (ranah cipta) seperti, rendahnya kapasitas intelektual atau kecerdasan siswa.
- b) Bersifat afektif (ranah rasa) seperti, ketidakstabilan emosi dan sikap.
- c) Bersifat psikomotorik (ranah kura) seperti, terganggunya pada organ penglihatan dan pendengaran.

2) Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi tiga golongan yaitu :

- a) Lingkungan keluarga, misalnya hubungan kedua orang tua yang kurang harmonis, kehidupan ekonomi keluarga rendah.
- b) Lingkungan desa /masyarakat, misalnya permukiman yang kumuh, dan kelompok main yang kurang baik atau nakal.

- c) Lingkungan sekolah, misalnya kondisi dan lokasi Gedung sekolah yang buruk, seperti dekat dengan pasar, kualitas guru yang masih rendah dan alat-alat belajar yang masih berkualitas rendah (Sari, D. E., 2022 : 14).

5. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian kemampuan berhitung

Salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada anak adalah kemampuan berhitung, karena hal ini akan menjadi bekal yang berguna bagi kehidupan mereka, baik saat ini maupun di masa depan. Kemampuan berhitung mencakup keterampilan dalam operasi dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, yang semuanya sangat dibutuhkan dalam aktivitas sehari-hari (Ariyanti & Muslimin, Z.I, (2015:61).

Kemampuan berhitung adalah salah satu keterampilan yang sering dimanfaatkan oleh anak-anak dalam berbagai aktivitas dan situasi sehari-hari. Keterampilan ini berkembang seiring waktu, terutama ketika anak-anak terlibat dalam aktivitas yang merangsang mereka untuk berpikir, mengeksplorasi, dan mendiskusikan berbagai ide.

Perkembangan kemampuan berhitung pada anak dapat meningkat apabila wali kelas dan lingkungan kelas mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung dalam pengenalan konsep berhitung. Pada anak usia dini, proses belajar berhitung sebaiknya dimulai dengan menghitung benda konkret. Kemampuan berhitung juga dapat dikembangkan melalui kegiatan seperti hafalan angka, mengenal urutan bilangan, mencocokkan angka dengan jumlah benda, serta melakukan operasi hitung sederhana.

Kemampuan berhitung memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari karena membantu mempersiapkan mental untuk menghadapi masa depan. Keterampilan berhitung pada anak menjadi bagian yang sangat esensial dalam program pembelajaran matematika serta merupakan dasar bagi penguasaan kemampuan matematika lainnya. Matematika sendiri sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia, terutama dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Seiring pertumbuhan anak, terutama pada jenjang Taman Kanak-kanak hingga Sekolah Dasar, kemampuan berhitung mereka berkembang dengan pesat. Anak mulai bisa menghitung,

mencocokkan angka dengan jumlah benda, dan mampu menghitung hingga lebih dari 10. Sari, D. E. (2022:40)

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Kemampuan berhitung merupakan keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini karena menjadi bekal dalam kehidupan sehari-hari dan dasar penguasaan matematika. Kemampuan ini mencakup operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, serta dapat berkembang melalui aktivitas konkret, lingkungan belajar yang mendukung, dan stimulasi yang tepat. Perkembangan berhitung sejak Taman Kanak-kanak berperan penting dalam membentuk kesiapan mental anak untuk menghadapi tantangan di masa depan.

b. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Terdapat dua jenis faktor yang memengaruhi kemampuan berhitung anak, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal yang berperan dalam memengaruhi kemampuan berhitung anak meliputi:

- 1) Faktor fisik, yang mencakup kondisi kesehatan (seperti kemampuan mengingat, fungsi indera seperti penglihatan, pendengaran, dan peraba), serta adanya gangguan atau kelainan fisik.
 - 2) Faktor psikologis, yang mencakup berbagai aspek seperti usia, jenis kelamin, kebiasaan dalam belajar, tingkat kecerdasan (intelegensi), perhatian, bakat, minat, emosi, motivasi atau cita-cita, perilaku dan sikap, konsentrasi, hasil kerja atau kemampuan menunjukkan prestasi, rasa percaya diri, tingkat kematangan, serta kondisi kelelahan.
- Faktor-faktor eksternal yang memengaruhi kemampuan berhitung pada anak antara lain sebagai berikut:

- 1) Lingkungan keluarga, karena keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama yang memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan anak sebelum ia berinteraksi dengan lingkungan eksternal lainnya seperti masyarakat dan sekolah.
- 2) Lingkungan sekolah, mengingat sekolah berperan sebagai institusi pendidikan formal

yang melanjutkan proses pembelajaran anak setelah dari lingkungan keluarga.

- 3) Lingkungan masyarakat, karena anak juga terlibat dalam interaksi sosial di lingkungan masyarakat yang turut membentuk aspek perkembangan, termasuk kemampuan berhitung. (Sari, D. E. (2022:45)

6. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Proses pembelajaran merupakan interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar mengajar pada lingkungan sekolah (KBBI).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Sartika, 2022).

Sedangkan, Setiawan, M., A (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang dimaksud menunjuk pada adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri individu menuju ke hal yang lebih baik.

Bunyamin (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran pada merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung, seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses di mana siswa berinteraksi dengan lingkungan mereka untuk membantu mereka belajar secara efektif. Tujuan akhirnya adalah menghasilkan perubahan perilaku yang positif, yang mencerminkan hasil dari apa yang telah mereka pelajari.

b. Pengertian Pembelajaran Matematika

Menurut Siagian (2016) matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri.

Menurut Astuti & Leonard (2015) matematika merupakan sebagai ilmu pengetahuan murni dengan menggunakan aneka angka dan lambang serta hubungan antara bilangan dan

prosedur operasional yaitu meliputi penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Menurut Hasmawati (2022) pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar yang melibatkan beberapa pihak untuk memperoleh kemampuan baru dengan memanfaatkan berbagai sumber.

Pembelajaran matematika adalah serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk membantu seseorang menguasai kemampuan berhitung, mengukur, serta menggunakan rumus untuk memecahkan masalah sehari-hari. Proses ini menciptakan perubahan perilaku yang bertahan lama pada diri siswa, baik yang terlihat maupun tidak, sebagai hasil dari latihan dan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Dengan demikian pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung melalui interaksinya dengan lingkungan.

c. Fungsi Pembelajaran Matematika

Fungsi utama matematika dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, matematika juga berfungsi sebagai alat, cara

berpikir, dan disiplin ilmu. Ketiga fungsi ini harus dijadikan landasan dalam mengajar matematika di sekolah.

Adapun fungsi-fungsi pembelajaran matematika, yaitu sebagai berikut :

- 1) Matematika berfungsi sebagai sarana untuk memahami dan mengomunikasikan informasi. Hal ini dilakukan melalui berbagai cara, seperti penggunaan persamaan, tabel, dan model matematika. Model-model ini menyederhanakan masalah-masalah kompleks, seperti soal cerita, agar lebih mudah dipahami. Kemampuan untuk melakukan perhitungan saja tidak cukup. Jika seseorang dapat menghitung tanpa memahami alasan di baliknya, itu menandakan adanya kesalahan dalam proses pembelajaran atau kurangnya pemahaman terhadap konsep dasar. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang "mengapa" suatu rumus atau metode digunakan sama pentingnya dengan kemampuan untuk "bagaimana" melakukannya.
- 2) Matematika membentuk cara berpikir kita dengan melatih kita untuk memahami suatu konsep dan menalar hubungan antar konsep

tersebut. Dalam belajar matematika, siswa dilatih untuk memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung dengan sifat-sifat benda, baik yang dimiliki maupun tidak.

Dalam buku standar kompetensi matematika Depdiknas, secara khusus disebutkan bahwa fungsi matematika adalah mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan rumus dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui pengukuran dan geometri, aljabar, peluang dan statistika, kalkulus dan trigonometri. Susanti, menjelaskan bahwa fungsi matematika tidak lain yaitu untuk sebagai sebuah alat untuk mencari sebuah kebenaran secara ilmiah dan dapat diterima oleh akal sehat. Selain itu sebagai pola pikir untuk mengetahui gambar-gambar dan diagram yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lain, selain itu juga matematika untuk mencari sebuah pemahaman yang kongkrit serta disertai dengan sebuah argumen dan data-data yang akurat (Susanti, 2020).

d. Tujuan Pembelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika di sekolah bertujuan untuk mengembangkan dan membekali siswa dengan beragam kemampuan.

- 1) Mampu memahami konsep matematika, menghubungkannya satu sama lain, dan menerapkannya dengan akurat, efisien, dan fleksibel untuk memecahkan masalah.
- 2) Dapat menggunakan penalaran untuk menemukan pola dan sifat, serta memanipulasi matematika untuk membuat generalisasi, membuktikan teori, atau menjelaskan ide-ide matematika.
- 3) Mampu memecahkan masalah dengan memahami situasinya, membuat model matematika, menyelesaikannya, dan menafsirkan hasilnya.
- 4) Terampil menyampaikan ide menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas suatu masalah atau kondisi.
- 5) Menghargai pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, memiliki rasa ingin tahu, minat, dan perhatian saat belajar, serta menunjukkan kegigihan dan rasa percaya diri

dalam menyelesaikan masalah (Dwi Sunarti, 2025 : 19).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini menggunakan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan sebagai acuan untuk memperkuat kerangka teori dan metodologi. Dengan membandingkan hasil penelitian terdahulu, peneliti dapat mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dalam konteks, pendekatan, dan temuan. Hal ini membantu menempatkan penelitian ini dalam konteks ilmiah yang lebih luas dan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang yang sedang diteliti. Oleh karena itu, kajian terhadap penelitian terdahulu menjadi langkah penting dalam menyusun kerangka berpikir serta memperjelas posisi penelitian yang sedang dilakukan. Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang dijadikan rujukan dalam studi ini antara lain adalah sebagai berikut .

Table 2.1 Penelitian Yang Relevan

No	Nama & Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Dita Erlina Sari (2023) "Upaya Guru Mengatasi Kesulitan Belajar Berhitung Pada Siswa	Guru menggunakan metode pembelajaran bervariasi, menciptakan suasana belajar kondusif dan	Fokus pada siswa kelas III, hambatan utama dari pengaruh teknologi (HP, TV), upaya les tambahan	Guru berperan aktif dan kreatif; dukungan kepala sekolah penting; kendala

	Kelas III di SDN 13 Seluma”	kreatif, les tambahan. Hambatan perhatian orang tua, pengaruh HP dan TV.	sebagai strategi tambahan. Fokus ke upaya guru bukan khusus upaya wali kelas	perhatian orang tua.
2	Zalelah Tri Mutiara (2025) “Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 3 Seluma”	Strategi: bimbingan langsung dalam pengerjaan tugas, pemberian penguatan dan motivasi, pemberian soal tambahan di rumah. Faktor hambatan kurang dorongan siswa dan fasilitas.	Fokus kelas II, strategi lebih ke pendekatan individual dan motivasi, hambatan fasilitas dan internal siswa. Fokus ke strategi guru bukan khusus strategi wali kelas	Kesulitan berhitung (perkalian dan pembagian), kurang perhatian orang tua, guru memberi bimbingan tambahan.
3	Nur Helmi (2022) “Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca, Menulis, dan Menghitung di SDN Kuta Pasie Aceh Besar”	Upaya: guru sarjana, metode fonik untuk membaca, kerjasama dengan orang tua, motivasi belajar, program sesuai kurikulum. Kendala: kurang dukungan orang tua, psikologis siswa, keterbatasan media.	Fokus tidak hanya berhitung tapi juga membaca dan menulis, kendala psikologis dan fasilitas sekolah lebih menonjol. Fokus ke upaya guru bukan khusus upaya wali kelas	Kerjasama dengan orang tua dan motivasi belajar sangat penting, guru berperan besar dalam membentuk sikap belajar siswa.
4	Emma Salama Hasibuan dkk	Media angka menurunkan	Metode PTK (Penelitian	Guru menggunakan

	(2024) “Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Berhitung Dengan Media Angka di Kelas II SDN 1501”	siswa yang kesulitan berhitung dari 13 menjadi 1 siswa dalam 2 siklus PTK. Pembelajaran jadi menyenangkan.	Tindakan Kelas) dengan media angka, hasil kuantitatif menurun secara signifikan kesulitan berhitung. Fokus ke upaya guru bukan khusus upaya wali kelas	media pembelajaran inovatif dan kreatif untuk mengatasi kesulitan berhitung siswa.
5	Erni Nurjanah & Laelasari (2023) “Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Berhitung Siswa Kelas 1 SD di Baros Sukabumi”	Strategi: menggunakan benda konkrit (lidi, kelereng), anggota tubuh (jari), nyanyian, bimbingan tambahan, dan komunikasi dengan orang tua.	Fokus kelas I, penggunaan media konkret dan musik/nyanyian sebagai media pembelajaran, strategi yang unik dan menyenangkan. Fokus ke strategi guru bukan khusus strategi wali kelas	Diagnosis penyebab kesulitan sebelum memberikan strategi, dukungan orang tua dan bimbingan tambahan penting.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menjadi dasar utama dalam seluruh tahapan penelitian. Secara sistematis, kerangka ini mengembangkan, menguraikan, dan menjelaskan hubungan-hubungan yang terjadi antar variabel yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah penelitian. Kerangka berpikir atau teoretik menjelaskan keterkaitan antar variabel, memberikan landasan teori yang mendasari

hubungan tersebut, serta menggambarkan karakteristik dan arah hubungan tersebut.

Kerangka berpikir bertujuan untuk memudahkan pemahaman terhadap permasalahan yang sedang dibahas, sekaligus mendukung dan mengarahkan jalannya penelitian agar data yang dikumpulkan benar-benar akurat. Penelitian ini akan difokuskan pada “Analisis Strategi Wali Kelas Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Berhitung Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 179 Seluma”.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir