

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah harus didesain secara menyenangkan agar siswa memiliki minat dan motivasi untuk belajar. Salah satu mata pelajaran yang sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis adalah matematika. Namun pada kenyataannya, Matematika sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran.

Pendidikan memiliki nilai yang penting bagi setiap orang, karena pendidikan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan sebuah potensi diri, mengembangkan bakat serta minat dalam belajar dalam sebuah lingkungan belajar yang nyaman. Pendidikan juga telah banyak diatur dalam UU,

salah satunya adalah dalam UU No.23 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan merupakan salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Pratiwi, 2020:7).

Menurut Sadiman (2016), motivasi adalah keseluruhan daya penggerak yang mendorong siswa untuk belajar, menjamin kelangsungan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar. Rendahnya motivasi belajar menyebabkan siswa cepat bosan, kurang bersemangat, dan enggan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Kata matematika berasal dari perkataan latin mathematic yang mulanya diambil dari perkataan Yunani mathematic yang berarti mempelajari (Simangunsong, 2021: 14-25). Matematika adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari besaran dan perhitungan dan merupakan studi

besaran, struktur, ruang, dan perubahan. Matematika merupakan pelajaran yang berdaya guna tinggi, kebutuhan pemahaman dan penerapan matematika dalam kehidupan menjadikannya sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah (Vandini, 2015: 210-219).

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari, yang beris penalaran logis dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan (Zulfa, 2016:12). Oleh karena itu, matematika memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan dan perlu diajarkan di Sekolah Dasar untuk melatih siswa dalam berpikir kritis, logis, dan sistematis. Banyak siswa yang menganggap bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit untuk dipelajari dan dipahami, tetapi semua siswa harus mempelajarinya karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika adalah suatu aktifitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-

simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata. Hal tersebut sesuai dengan fungsi matematika sekolah sebagai wahana untuk meningkatkan ketajaman penalaran peserta didik yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Ali, 2018: 29).

Menurut Badriyah et al., (2020) matematika merupakan ilmu yang perlu dikuasai oleh individu sejak usia sekolah dasar. Kegiatan sehari-hari individu tidak terlepas dari permasalahan yang berhubungan dengan matematika. Pembelajaran matematika di sekolah supaya siswa memiliki kemampuan dalam memahami konsep matematika, memakai penalaran, mampu memecahkan persoalan matematika, sikap menghargai kegunaan matematika di kehidupan, mengkomunikasikan ide melalui simbol, tabel, dll.

Hamalik dalam (Arsyad, 2013:19) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, dan motivasi belajar serta rangsangan kegiatan belajar. Selain itu media yang dikemas dengan menarik dapat menarik perhatian siswa dan

menumbuhkan semangat belajar dalam diri siswa itu sendiri. Media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Satrianawati, 2018:8). Melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik serta bimbingan guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan suatu perasaan yang muncul dalam diri yang ditandai dengan perasaan senang dan bergairah saat melakukan aktivitas belajar (Sumantri, 2015:378), sedangkan menurut (Iskandar, 2009:181) motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan serta pengalaman. Jadi motivasi belajar merupakan suatu dorongan baik dari dalam diri individu maupun dari luar individu untuk menumbuhkan semangat siswa dalam melakukan kegiatan belajar agar lebih giat dalam belajar untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

Menurut Woodworth (1995) dalam Wina Sanjaya (2010: 250) bahwa suatu motive adalah suatu yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motive yang dimilikinya.

Proses pembelajaran yang baik itu seharusnya dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan. Menurut (Ismail, 2006:119), “Belajar sambil bermain adalah salah satu upaya dalam menyampaikan materi kepada anak dengan cara bermain atau dengan cara menyenangkan, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses belajar yang mudah”. Dengan demikian belajar sambil bermain merupakan salah satu cara yang efektif dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran. Mengingat bahwa bermain merupakan dunia anak-anak, salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah permainan ular tangga. Media permainan ular tangga merupakan media yang disertai dengan bermain, sehingga cocok dengan karakteristik siswa yang suka bermain.

Media pembelajaran menurut (Muryaningsih, 2021:27) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang memungkinkan digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi siswa

terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah meletakkan ide-ide konsep dasar, sehingga dengan bantuan media yang sesuai, peserta didik dapat memahami ide-ide dasar yang melandasi sebuah konsep dan dapat menarik suatu kesimpulan dari hasil pengamatannya. (Rohima, 2023:15) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya dengan permainan itu anak belajar hidup.

Manfaat media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak baik, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, mengenal kalah dan menang serta belajar bekerja sama dan menunggu giliran.

Media ular tangga merupakan media yang disertai dengan bermain, sehingga cocok dengan karakteristik siswa yang suka bermain. Media ular tangga adalah suatu media yang menyerupai permainan ular tangga, namun setiap petak berisi soal dimana setiap permainan harus melewati dan menjawab soal tersebut. Media ini digunakan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi secara menarik dan interaktif, sehingga siswa belajar sambil bermain. Penggunaan media permainan seperti ular tangga membantu siswa mudah memahami materi karena proses belajar berlangsung secara aktif dan menyenangkan (Arsyad, 2017: 74).

Permainan ular tangga juga termasuk ke dalam media edukatif yang mengintegrasikan unsur bermain dan belajar. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung (Sadiman, dkk, 2014:17).

Sebagai media pembelajaran konkret, permainan ular tangga sangat sesuai digunakan pada siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Media konkret memungkinkan siswa melihat, memegang, dan memainkan secara langsung, sehingga membantu mereka memahami konsep-konsep pelajaran yang masih bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret (Susanto, 2018: 73).

Media permainan ular tangga juga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan (game-based

learning). Media ini dirancang untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa melalui aturan permainan, tantangan, serta interaksi antar pemain. Pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Hamalik, 2016).

Selain sebagai sarana penyampaian materi, media permainan ular tangga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran. Selama permainan berlangsung, siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan bersikap sportif. Interaksi yang terjalin antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Sadiman, dkk., 2014).

Media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dipergunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar siswa guna terciptanya pembelajaran bermakna. Media Ular Tangga ini adalah media pembelajaran berbasis permainan yang telah disesuaikan

dengan ciri-ciri siswa sekolah dasar yang masih gemar bermain (Afifah et al., 2019: 209).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Yuliana (2021) melakukan penelitian pada siswa SD kelas rendah dan menemukan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dan suasana kelas yang lebih menyenangkan. penelitian yang dilakukan oleh Sari (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas rendah sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan melalui permainan ular tangga. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh

Rahmawati (2019) meneliti penerapan media ular tangga dalam pembelajaran IPA di SD. Peneliti menemukan bahwa media ini mampu menumbuhkan semangat kompetisi sehat antar siswa sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Dari penelitian-penelitian terdahulu, terlihat bahwa media ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada sekolah dasar umum, bukan madrasah ibtidaiyah, dan lebih banyak menekankan pada hasil belajar daripada motivasi belajar itu sendiri.

Beberapa penelitian terbaru juga memperkuat pentingnya penggunaan media permainan dalam pembelajaran, Pratiwi & Nugraha (2022) meneliti penggunaan permainan ular tangga berbasis digital pada pembelajaran Matematika. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi sekaligus pemahaman konsep bilangan siswa. Ada juga penelitian yang dilakukan Salsabila (2023) melakukan penelitian di MI dan menemukan bahwa media permainan tradisional yang

dimodifikasi dengan soal-soal pelajaran mampu meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan media ular tangga sebagai alat pembelajaran Matematika pada kelas II di SD 45 dengan penekanan pada motivasi belajar. Tidak seperti penelitian sebelumnya yang lebih banyak fokus pada hasil belajar, studi ini menyuguhkan kontribusi baru mengenai cara media permainan yang sederhana tetapi edukatif dapat berfungsi sebagai strategi pembelajaran alternatif untuk siswa SD kelas rendah.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Negeri 45 Kota Bengkulu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri 45 Kota Bengkulu pada mata pelajaran Matematika masih rendah.
2. Siswa cepat merasa bosan dan kurang antusias saat pembelajaran Matematika berlangsung.
3. Belum banyak digunakan media permainan edukatif seperti ular tangga dalam pembelajaran Matematika.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menyederhanakan dan memfokuskan ruang lingkup permasalahan, maka dalam hal ini penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian hanya membahas tentang pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap motivasi belajar, tidak meneliti hasil belajar siswa.
2. Motivasi belajar siswa diambil dari evaluasi pembelajaran analisis nilai siswa melalui pretest dan posttest.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media ular tangga yang dimodifikasi dengan soal-soal Matematika sesuai dengan materi kelas II

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

“Apakah Terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa Kelas II pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 45 Kota Bengkulu? “

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

“Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa Kelas II pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 45 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Selanjutnya penelitian ini diharapkan memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1. Secara teoritis

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi guru yang mengajar mata Pelajaran Matematika kelas II SD 45 Kota Bengkulu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Secara praktis

Secara praktis, yaitu supaya penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah, guru, siswa, dan peneliti. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

a Bagi Sekolah

Penerapan penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dapat memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah karena dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu pendidikan sekolah dapat meningkat.

b Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru sebagai bahan informasi yang menginspirasi mengenai pentingnya keterampilan dasar mengajar guru khususnya pada media pembelajaran yang dapat menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat membina tingkah laku

siswa yang produktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c Bagi Siswa

Dengan pemberian media pembelajaran ular tangga dari guru, siswa lebih semangat saat mengikuti dan memperhatikan pelajaran di kelas sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa juga kan merasa dihargai atas partisipasinya dalam pembelajaran karena informasi atau umpan balik (*feedback*) yang diberikan oleh guru atas perbuatan siswa sebagai suatu dorongan maupun koreksi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

d Bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, peneliti sebagai calon guru SD dapat mengetahui betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Selain itu, diharapkan peneliti dapat menerapkan

media pembelajaran dalam proses pembelajaran ketika
kelak menjadi guru.

