

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu Negara. Mulyasa (dalam Hakimah, 2014:2) menjelaskan bahwa kualitas pendidikan dipengaruhi oleh penyempurnaan sistemik terhadap seluruh komponen pendidikan seperti peningkatan kualitas dan pemerataan penyebaran guru, kurikulum yang disempurnakan, sumber belajar, sarana prasarana yang memadai, iklim pembelajaran yang kondusif, serta didukung oleh kebijakan (*political will*) pemerintah, baik pusat maupun daerah.

Berhasil tidaknya suatu pendidikan merupakan faktor terpenting dalam menilai kemajuan dan kecakapan suatu negara dalam meningkatkan sumber daya manusia menuju bangsa yang mandiri. Pendidikan dikatakan berhasil apabila proses belajar mengajar dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Namun pada saat ini, permasalahan yang dialami guru masih terus terjadi. Menurut Sudarminta (dalam Daryanto, 2013:5) yang menyebabkan rendahnya mutu guru salah satunya yaitu lemahnya penguasaan yang diajarkan dan kurang efektifnya cara pengajaran. Hal ini yang dapat menyebabkan prestasi siswa menurun bahkan sampai tidak meningkatnya mutu pendidikan.

Rendahnya mutu pendidikan tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar sehingga pendidikan di Indonesia belum maju. Urutan Indonesia dalam segi pendidikan masih sangat mengecewakan. *Programme for International Student Assessment (PISA)* (dalam Hewi & Shaleh, 2020:30) yang diterbitkan pada maret 2019 lalu meneropong sekelumit masalah pendidikan Indonesia. Dalam kategori kemampuan membaca, sains dan matematika. Skor Indonesia sangat tergolong rendah, bayangkan dari 79 negara, negara Indonesia berada di urutan ke 74.

Permasalahan pendidikan matematika di Indonesia merupakan salah satu alasan untuk mereformasi pendidikan matematika di sekolah. Dalam pembelajaran matematika, peneliti mengamati siswa kelas 2 SD Negeri Lengkong Kulon II kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, keberanian siswa untuk bertanya kepada guru sangat rendah, bahkan kurang memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru mereka. Bagi mereka pelajaran matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati.

Rendahnya motivasi belajar siswa kelas 2 di SD Negeri Lengkong Kulon II dikarenakan kurang aktifnya guru dalam berpikir aktif, kreatif dan inovatif, guru hanya mengandalkan sistem konvensional. Menurut Santyasa yang dikutip Widiyanti (dalam Batu, 2019:18) mengatakan pembelajaran konvensional sudah lazim atau biasa diterapkan, seperti kegiatan sehari-hari di kelas oleh guru, desain pembelajaran bersifat linear dan dirancang *part to whole*.

Peningkatan kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa komponen pendidikan. Adapun komponen pendidikan yaitu metode pembelajaran, media pembelajaran, siswa dan guru. Dalam proses pembelajaran guru berperan penting sebagai fasilitator untuk meningkatkan prestasi belajar dan mendorong motivasi belajar siswa. Berkaitan dengan hal tersebut bantuan suatu media pembelajaran yang menarik akan dibutuhkan untuk menyampaikan materi. Peran media pembelajaran merupakan perantara untuk memudahkan proses belajar-mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien Arifin mengemukakan pendapatnya (dalam Ulya, 2019:3)

Motivasi belajar sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika, karena salah satu fungsi dari motivasi adalah sebagai pendorong usaha pencapaian prestasi belajar. Oemar Hamalik mengatakan bahwa Wina Sanjaya mengutip (dalam Emda, 2017:178) tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu tingkat kesadaran siswa, sikap guru terhadap kelas, pengaruh kelompok siswa dan suasana kelas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa untuk menumbuhkan motivasi belajar peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar terdapat komponen-komponen yang saling terkait, yang meliputi tujuan, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi menurut Wina Sanjaya (dalam Syukur, 2015:521). Tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode/strategi belajar mengajar, alat/media, sumber pelajaran, dan evaluasi pendapat Sukewi (dalam Rohmadi, 2013:3). Proses pembelajaran akan berhasil, selain ditentukan oleh kemampuan guru dalam menentukan metode dan alat yang digunakan dalam pengajaran, juga ditentukan oleh minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Lengkong Kulon II peneliti mengamati bahwa guru di kelas 2 hanya menggunakan media belajar dan sumber bahan ajar yang dimana dinilai kurang dan tidak variatif karena hanya memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran hanya dari buku. Padahal Gunawan berpendapat (dalam Prananta, Setyosari, & Santoso, 2017:627) apabila penggunaan media dengan seadanya berupa buku teks secara terus menerus akan dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa dan berkurangnya motivasi belajar siswa. Pada observasi pratindakan, peneliti mengamati dari 35 siswa keseluruhan hanya 25% siswa yang memiliki motivasi belajar matematika dengan kategori cukup baik. Sisanya 75% siswa masuk berada dalam kategori kurang baik dalam motivasi belajar matematika.

Metode Konvensional merupakan metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran ini ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan menurut pendapat Djamarah (dalam Ulya, 2019:5) Sehingga perhatian siswa terhadap pembelajaran matematika masih rendah yang menyebabkan siswa mudah bosan dan jenuh. Penggunaan dan pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Pilihan media pembelajaran dapat divariasikan dan diaplikasikan kedalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan saat KBM berlangsung. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadikan siswa lebih kreatif dan aktif.

Suyati mengatakan (dalam Ulya, 2019:45) bahwa karakteristik siswa sekolah dasar adalah siswa lebih senang bermain. Karakter ini digunakan guru untuk membuat kegiatan pembelajaran yang mempunyai unsur permainan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik digunakan adalah game (permainan). Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan interaksi antar siswa menjadi lebih aktif dan semangat untuk belajar lebih menonjol ungkap Sadiman yang dikutip (dalam Ulya, 2019:7). Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan perlu dikembangkan, sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan baik dan dipahami oleh siswa agar tujuan belajar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut penelitian yang terdahulu oleh (Dini, Fatimah, Tresnawati, & Sahlan, 2017:46) tentang Perancangan Game Puzzle untuk pembelajaran menggunakan Metodologi Multimedia, dalam hasil penelitian tersebut media game yang digunakan dapat membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan semangat belajar serta sosial pada anak sekolah dasar. Oleh karena itu media pembelajaran berupa game (permainan) dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Maka dari itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang memperhatikan nilai-nilai efektif dan efisien sebagai salah satu media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Supardi (dalam Ulya, 2019:7) mengatakan, bahwa bermain di dalam kelas ditujukan untuk menghindari atau kejenuhan dan rasa mengantuk peserta didik selama terjadinya proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggabungkan game di dalamnya diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar secara aktif, sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan lebih menyenangkan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan untuk menumbuhkan minat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru di SD Negeri Lengkong Kulon II bahwa media pembelajaran game belum pernah dikembangkan. Penggunaan media pembelajaran perlu dikembangkan supaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka dari itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran di SD Negeri Lengkong Kulon II sebagai pembaruan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti akan menggunakan media pembelajaran yang dibuat dari *MS. Power Point* yang akan di terapkan di kelas 2 SD Negeri Lengkong Kulon II. Game ini berbentuk kuis games yang diaplikasikan kedalam *MS. Power Point*. Game tersebut diberi nama “*Games Spinner*”. Peneliti menggunakan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) yang dibuat dari *MS. Power Point* karena menurut peneliti lebih interaktif dan mudah dalam penggunaannya. Selain itu, media yang dibuat dari *MS. Power Point* juga mudah untuk dikonversikan ke dalam format lain. Implementasi menggunakan *Games Spinner*, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas dengan perangkat laptop/pc dan proyektor agar dapat terlihat dengan jelas. Agar media pembelajaran *Games Spinner* dapat terlaksana, perlu adanya kerja sama antara guru kelas dan peneliti.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka diperlukannya suatu inovasi pendidikan yang baru dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kemampuan dalam ranah kognitif namun juga dalam aspek afektif dan psikomotorik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Games Spinner* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Kelas 2 SD Negeri Lengkong Kulon II”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Pada proses pembelajaran matematika masih mengandalkan sistem konvensional.
2. Media belajar dan bahan ajar yang kurang dan tidak variatif sehingga perhatian siswa menjadi mudah bosan dan jenuh.

3. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Games Spinner* berbasis Power Point pada motivasi belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri Lengkong Kulon II ?
2. Bagaimana penerapan media *Games Spinner* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri Lengkong Kulon II ?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran *Games Spinner* pada pelajaran matematika di kelas II SD Negeri Lengkong Kulon II.
2. Menerapkan media pembelajaran *Games Spinner* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas II SD Negeri Lengkong Kulon II.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bermanfaat, bagi :

1. Manfaat teoritis, Sebagai bahan alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Manfaat Praktis a. Bagi siswa :
 - 1) Menghilangkan kejenuhan siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar.
 - 2) Meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.
 - 3) Mengantarkan siswa dalam proses belajar yang menyenangkan sehingga akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran.
 - 4) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru.
- b. Bagi guru
 - 1) Tujuan pembelajaran matematika tercapai.
 - 2) Membantu dalam penyajian materi matematika.
 - 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

4) Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai bahan media ajar.

c. Bagi sekolah

- 1) Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.
- 2) Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.

F. Definisi Istilah

Media Pembelajaran adalah Alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Motivasi Belajar adalah Dorongan yang muncul pada diri anak sehingga menggerakkan anak untuk belajar dan mengadakan perubahan tingkah laku, sehingga tujuan belajar dapat dicapai. Motivasi belajar dapat berasal dari luar, tetapi motivasi yang sesungguhnya tumbuh dari dalam diri seseorang.