BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki tujuan utama untuk mengembangkan potensi manusia serta mencerdaskan kehidupan bangsa di masa depan. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat memperoleh ilmu secara maksimal. Disadari atau tidak, sejak dahulu orang tua maupun guru sering kali menuntut hasil belajar anak yang baik, tanpa memperhatikan seberapa besar usaha mereka dalam proses belajar. Padahal, terkadang nilai yang diperoleh belum sesuai harapan, namun seharusnya penilaian tidak hanya terfokus pada hasil akhir, melainkan juga mencakup perkembangan sosial, emosional, fisik, psikologis, dan aspek lainnya. Dengan demikian, capaian belajar anak tidak bisa hanya diukur dari nilai semata, tetapi harus dilihat dari berbagai sudut pandang.

Sebagai guru, kita tentu pernah menemukan kondisi di mana cara belajar anak berbeda-beda, kemampuan tidak sama, dan minat belajarnya cenderung rendah. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyadari bahwa setiap anak memiliki gaya belajar masing-masing. Kesadaran ini akan membantu guru dalam memberikan dukungan yang tepat, sehingga lebih mudah mendorong prestasi belajar anak secara optimal.

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, serta kreatif peserta didik. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan berbagai disiplin ilmu yang menjadi pijakan untuk jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu mata pelajaran penting yang dipelajari adalah matematika. Sebagai ilmu yang bersifat universal, matematika berperan besar dalam mengembangkan keterampilan berpikir sistematis, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan menerapkan konsep ke dalam situasi nyata kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2019).

Dalam perspektif Islam, pentingnya menuntut ilmu ditegaskan dalam firman Allah Swt. pada QS. Al-Mujādalah ayat 11:

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujādalah: 11).

Ayat ini menjelaskan bahwa kedudukan ilmu sangat tinggi dalam Islam, bahkan menjadi jalan untuk meningkatkan derajat manusia. Dengan ilmu, seseorang dapat berpikir lebih logis, kritis, dan sistematis, sebagaimana tujuan pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa upaya guru untuk berinovasi dalam pembelajaran, misalnya melalui media permainan digital seperti Kahoot, tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan belajar siswa, tetapi juga menjadi bagian dari ikhtiar dalam menunaikan perintah Allah untuk menuntut ilmu.

Di tingkat global, matematika bahkan dipandang sebagai salah satu instrumen penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Negara-negara maju menempatkan pembelajaran matematika sebagai kunci untuk menghadapi persaingan di abad ke-21, yang menuntut kemampuan numerasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah yang mumpuni (OECD, 2020). Dengan kata lain, keberhasilan siswa dalam menguasai matematika di bangku sekolah dasar menjadi indikator awal kualitas pendidikan suatu bangsa. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika disusun secara bertahap mengikuti perkembangan kognitif siswa. Menurut Piaget dalam Santrock (2021), siswa SD berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman nyata, benda konkret, serta aktivitas langsung. Oleh karena itu, di kelas rendah (kelas I–III), pembelajaran difokuskan pada penguasaan keterampilan berhitung dasar, yaitu operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Keterampilan dasar ini akan menjadi prasyarat bagi siswa untuk mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks pada jenjang selanjutnya (Ruseffendi, 2020).

Salah satu kemampuan mendasar yang harus segera dikuasai siswa adalah operasi hitung penjumlahan bilangan cacah. Penjumlahan tidak hanya dilihat sebagai keterampilan mekanis, tetapi juga sebagai kemampuan dasar yang melekat pada aktivitas sehari-hari, seperti menghitung barang belanja, uang, atau jarak. Apabila siswa menguasai penjumlahan dengan baik, mereka akan lebih mudah memahami materi yang lebih lanjut, misalnya pecahan, desimal, maupun aljabar sederhana (NCTM, 2020).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan untuk menentukan data penelitian awal pada penelitian ini. Fakta data dilapangan menunjukkan kelas III A SD Negeri 1 Limboto yang berjumlah 25 orang. Dari jumlah seluruh siswa tersebut masih 15 siswa diantaranya mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal penjumlahan, sehingga menghambat pemahaman pada materi matematika selanjutnya, Proses pembelajaran matematika masih didominasi metode konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru, sehingga kurang mampu menarik minat siswa serta, motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika masih rendah, terlihat dari kurangnya partisipasi aktif saat kegiatan belajar berlangsung. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menarik perhatian sekaligus mempermudah siswa dalam menguasai operasi hitung dasar.

Kondisi ini juga diperkuat dengan hasil studi internasional, seperti *PISA (Programme for International Student Assessment)* tahun 2023, yang mengungkap bahwa kemampuan numerasi di indonesia masih di peringkat yang rendah. Rata-rata nilai *PISA* pada bidang literasi numerasi adalah 366 poin, berjarak 106 poin dari nilai rata-rata negara di dunia.. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang lebih inovatif dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Guru tidak cukup hanya mentransfer pengetahuan, melainkan perlu menghadirkan pengalaman belajar yang mampu menumbuhkan keterlibatan aktif, motivasi, serta rasa senang terhadap matematika. Dengan cara tersebut, diharapkan siswa lebih mudah memahami konsep, terutama pada materi operasi hitung dasar.

Salah satu alternatif yang dianggap efektif adalah penerapan model pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning. Pembelajaran berbasis permainan adalah suatu pendekatan dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa (Hidayat, 2021). Sejumlah penelitian di Indonesia pun menunjukkan efektivitas model ini. Hasil penelitian Munir (2020) dan Nuraini (2022) misalnya, menegaskan bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi siswa, partisipasi aktif, serta hasil belajar. Temuan ini membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis permainan layak digunakan sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran berbasis permainan kini dapat diintegrasikan dengan media interaktif. Transformasi digital dalam dunia pendidikan menghadirkan berbagai platform pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi Z maupun Alpha. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan digital, sehingga pembelajaran yang berbasis teknologi dianggap lebih relevan, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa (Yuliati & Nurjanah, 2020). Media digital bukan sekadar alat bantu, melainkan juga sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang adaptif, kolaboratif, serta berpusat pada siswa (UNESCO, 2022). Salah satu media digital yang populer digunakan dalam pembelajaran adalah Kahoot!. Kahoot merupakan platform kuis interaktif yang memungkinkan guru menyajikan soal dalam bentuk permainan. Siswa dapat menjawab pertanyaan melalui perangkat digital secara langsung, dan hasilnya ditampilkan secara real time. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang lebih seru, menantang, sekaligus memunculkan semangat kompetisi sehat di antara siswa (Wang & Tahir, 2020).

Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian internasional menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot membantu siswa lebih fokus, percaya diri, serta memahami konsep matematika dengan lebih baik (Licorish et al., 2020; Wang, 2021). Di Indonesia, beberapa studi juga menegaskan bahwa penerapan Kahoot dalam pembelajaran matematika berdampak positif terhadap kemampuan berhitung siswa, khususnya pada materi operasi hitung dasar (Putra & Mulyani, 2021; Sari & Dewi, 2023). Dengan memanfaatkan Kahoot sebagai media dalam model pembelajaran berbasis permainan, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui kuis digital, siswa tidak hanya belajar berhitung, tetapi juga terlatih berpikir cepat, berani berkompetisi, serta lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Hal ini diharapkan dapat mengurangi kesulitan siswa dalam memahami konsep penjumlahan bilangan cacah.

Penerapan Kahoot sejalan dengan tuntutan era digital yang mendorong integrasi teknologi dalam proses pendidikan. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman akademik, tetapi juga terbiasa menggunakan teknologi sebagai sarana belajar. Dengan demikian, pembelajaran ini bukan hanya relevan dengan kebutuhan abad ke-21, tetapi juga mampu menyiapkan siswa agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan platform kuis digital Kahoot! sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III A, khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan bilangan cacah di SD Negeri 1 Limboto. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih 15 siswa kelas III A SD Negeri 1 Limboto mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal penjumlahan, sehingga menghambat pemahaman pada materi matematika selanjutnya.
2. Proses pembelajaran matematika masih didominasi metode konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru, sehingga kurang mampu menarik minat siswa.
3. Motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika masih rendah, terlihat dari kurangnya partisipasi aktif saat kegiatan belajar berlangsung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan kuis digital Kahoot! dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada materi penjumlahan bilangan cacah di kelas III SD Negeri 1 Limboto?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan berhitung siswa kelas III SD Negeri 1 Limboto dalam operasi hitung penjumlahan, serta rendahnya motivasi dan interaktivitas dalam pembelajaran, maka digunakan penerapan pembelajaran berbasis permainan kuis Kahoot yang di adaptasi oleh teori Menurut Wang dan Tahir (2020) menjelaskan bahwa Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan memiliki tahapan pembelajaran yang mampu

meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, maupun sosial dalam proses belajar.

Tahapan pembelajaran berbasis permainan menggunakan Kahoot menurut Wang dan Tahir (2020) terdiri atas:

1. Tahap persiapan, di mana guru menyiapkan kuis digital yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.
2. Tahap pengenalan, yaitu guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta aturan permainan kepada siswa.
3. Tahap pelaksanaan permainan, siswa mengikuti kuis Kahoot secara langsung dengan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan
4. Tahap pemberian umpan balik, guru membahas hasil kuis, kesalahan yang dilakukan siswa, serta materi yang belum dipahami
5. Tahap refleksi, yang dilakukan bersama antara guru dan siswa untuk meninjau proses dan hasil pembelajaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: “Untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada materi penjumlahan bilangan cacah melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan kuis digital Kahoot! di kelas III A SD Negeri 1 Limboto”.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori bahwa pembelajaran matematika dengan pendekatan berbasis permainan dan teknologi digital dapat meningkatkan kemampuan berhitung serta motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman dan kemampuan berhitung dalam penjumlahan bilangan cacah secara lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mengajar Matematika dengan memanfaatkan media digital seperti Kahoot!.

c. Bagi Sekolah

Menjadi acuan dalam pengembangan metode pembelajaran Matematika yang berbasis TIK dan sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan dasar dan referensi bagi penelitian sejenis dalam pengembangan pembelajaran Matematika di sekolah dasar berbasis media digital interaktif.