

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang melibatkan guru dan murid, tanpa adanya guru dan murid pendidikan tidak akan pernah terjadi. Dan Pendidikan juga bisa diartikan sebagai usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu cita-cita dan pelestarian budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu, sampai sekarang ini pendidikan tidak memiliki batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Seperti halnya yang di jelaskan dalam firman Allah di Surah Al-Ahzab ayat 21 yang berbunyi:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ
وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

“Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.”
(Al-Qur’an, Surah Al-Ahzab [33]: 21).

Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam

proses kehidupan manusia keduanya saling bergantung satu sama lain (A. Rahman et al., 2022: 2)

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Sekolah dasar berfungsi menanamkan kemampuan dan keterampilan dasar untuk melanjutkan pendidikan pada tingkat selanjutnya maupun memberi bekal kemampuan kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan minat, bakat dan kondisi lingkungan (Bab IV Pasal 12 ayat 1). Kesuksesan pendidikan di jenjang yang lebih tinggi ditentukan oleh kesuksesan pendidikan yang ada dijenjang sebelumnya. Sehingga untuk mensukseskan pendidikan, kegiatan pembelajaran yang ada di jenjang sebelumnya harus dilakukan kegiatan pembelajaran di sekolah dasar harus dilaksanakan dan diterapkan secara optimal. Hal ini berlaku untuk semua mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar, termasuk pada mata pelajaran matematika.

Kegiatan proses pembelajaran di sekolah, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap pelajaran yang menakutkan dan sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu pemanfaatan media dalam semua pembelajaran itu perlu, tak terkecuali dalam mata Pelajaran matematika.

Penggunaan media pembelajaran tidak harus sama pada semua materi, sebab dapat terjadi bahwa suatu media tertentu cocok untuk satu materi tetapi tidak untuk materi yang lain (Adam, 2021:171).

Pendidikan matematika merupakan bagian integral dalam proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan pemahaman konsep matematika dan kemampuan berhitung pada siswa (Yusfita Kumala Dewi, 2015). Salah satu hal terpenting dalam pembelajaran matematika adalah pendampingan belajar, khususnya pada tingkat kelas rendah. Siswa kelas rendah membangun dasar pemahaman matematika mereka melalui penguasaan kemampuan berhitung. Berhitung adalah landasan bagi banyak kemampuan matematika yang penting dalam kehidupan sehari-hari, pengajaran matematika dasar harus direncanakan untuk mendukung anak-anak dalam memahami ide-ide dasar matematika secara menyeluruh (Eny Novia Titriana¹, 2023).

Motivasi belajar bisa meningkat dengan menggunakan media yang interaktif dan menyenangkan. Salah satunya melalui permainan yang bisa mengedukasi, seperti bermain kartu angka. Metode ini sangat menyenangkan dan menarik selain itu metode ini juga memudahkan siswa dalam memahami matematika.

Bermain kartu angka adalah metode yang memungkinkan siswa untuk belajar konsep dasar matematika secara langsung melalui aktivitas yang melibatkan penghitungan penjumlahan dan pengurangan. Dalam permainan ini, siswa akan belajar menghitung jumlah kartu yang muncul serta melakukan operasi matematika dasar, yang dapat meningkatkan keterampilan matematika mereka sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat belajar.

Seperti halnya penelitian Hasil penelitian Media Candy Land yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menyatakan sangat layak dengan hasil ahli materi mencapai 94%, sedangkan dari ahli media mencapai 88%, dan ahli bahasa sebesar 98%. Kemudian berdasarkan hasil penerapan media Candy Land di kelas, didapatkan nilai pre-test sebesar 65,83 dan hasil post-test sebesar 80,83. Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Candy Land pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan di MI sangat layak digunakan (Maulidiyah, 2023:6).

Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Amanah Ngrampal (MIT Amanah Ngrampal) merupakan sekolah tingkat dasar yang letaknya berada di Desa Kebonromo, rt.06 Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen, MIT Amanah berdiri pada tahun 2013 dan telah meluluskan sebanyak 6 angkatan. Berdasarkan pengamatan (pra-observasi) pada hari rabu 29 Mei 2024 awal penelitian di MIT Amanah Ngrampal pada mata pelajaran matematika, khususnya di bab penjumlahan dan pengurangan, kurang lebih sebanyak 50% dari 25 murid terlihat dari pengamatan yang tidak memperhatikan guru. Hal ini dikarenakan beberapa siswa lebih asik bermain sendiri dan suka menyontek teman ketika sedang mengerjakan soal yang diberikan ketika pembelajaran, juga disebabkan kurang menyukai dalam hal berhitung dan pengurangan, disamping rumit juga metode yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga murid kesulitan dalam belajar berhitung dan pengurangan.

Berdasarkan fakta masalah di lapangan penelitian akan memfokuskan bagaimana Implementasi Metode Bermain Kartu Angka Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Bab Penjumlahan dan Pengurangan Pada Pembelajaran Matematika Anak Kelas 1 MIT Amanah Ngrampal Tahun Pelajaran 2025/2026.

B. Penegasan Istilah

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. (Yogi Fernando et al., 2024:291).

Kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambing sebagai ganti bilangan (Nunik dan Halida 2009 :1) (Pahrul, 2022:53).

Metode bermain kartu angka adalah bermain dengan menggunakan media yang terbuat dari kardus, kertas asturo yang berbentuk segiempat dan lingkaran yang terdapat tulisan angka/bilangan (Ningsih, 2022:33).

Matematika merupakan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan yang di atur secara logis sehingga matematika ini sangat berhubungan dengan konsep-konsep yang abstrak (Sulistyowati Wahid & Istiyati, n.d, 2025:206).

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dihadapi oleh siswa MIT Amanah Ngrampal Tahun Pelajaran 2024/2025 yaitu:

1. Siswa sering ramai di kelas dikarenakan penyampaian guru yang kurang bervariasi dalam pembelajaran.
2. Siswa tidak memperhatikan guru dikarenakan kurang menyukai matematika
3. Siswa mudah bosan dikarenakan guru sering menggunakan metode berceramah ketika menyampaikan materi.
4. Siswa yang kurang senang terhadap suatu pelajaran bisa menyebabkan menurunnya prestasi

D. Pembatasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini lebih fokus dan tidak melebar jauh dari apa yang diteliti maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada “Implementasi Metode Bermain Kartu Angka dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Bab Penjumlahan dan Pengurangan pada Pembelajaran Matematika Anak Kelas 1 MIT Amanah Ngrampal Tahun Pelajaran 2024/2025.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode bermain kartu angka dalam meningkatkan motivasi belajar siswa bab penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran matematika kelas 1 MIT Amanah Ngrampal tahun pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas I di MIT Amanah Ngrampal tahun ajaran 2024/2025?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi metode bermain kartu angka dalam meningkatkan motivasi belajar siswa bab penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran matematika kelas 1 MIT Amanah Ngrampal tahun pelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas 1 MIT Amanah Ngrampal tahun pelajaran 2024/2025.

G. Manfaat Penelitian

Pada hakikatnya penelitian mempunyai manfaat, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Manfaat teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan semangat para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, memberikan pengalaman yang sangat berharga dan menambah wawasan dalam memotivasi anak.
- b. Bagi guru, sebagai referensi untuk terus mengembangkan atau menggunakan metode-metode lainnya agar pembelajaran tidak terkesan monoton.
- c. Bagi murid, hasil analisisnya dapat memberikan kontribusi keilmuan dan proses belajar mengajar menerapkan metode pembelajaran khususnya pada diri penulis dan juga Lembaga-lembaga sekolah dasar baik formal maupun informal.