

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi setiap individu untuk mengembangkan suatu potensi yang dimiliki olehnya. Pendidikan di Indonesia mengalami banyak perubahan kurikulum sebanyak 10 kali perubahan mulai dari kurikulum 1947 hingga menjadi Kurikulum 2013. Pembelajaran kurikulum 2013, semua mata pelajaran dicakup menjadi satu yaitu tematik, dalam pembelajaran tematik tersebut terdapat tema yang berisikan beberapa subtema dan pembelajaran. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan kognitif, keterampilan, dan juga karakter dari peserta didik. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi melainkan, aktif di dalam pembelajaran dan juga memiliki sikap yang baik.

Kurikulum 2013 menjadikan guru bukan menjadi satu-satunya sumber pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Guru menjadi fasilitator atau perantara dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk membangun pengetahuan. Peran siswa tidak hanya sebagai penerima ilmu saja, melainkan siswa harus memiliki kemampuan untuk mencari, mengolah, mengkonstruksi dan menggunakan ilmu pengetahuannya. Guru dan siswa mempunyai kedudukan dan peran yang berbeda, namun mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pelaksana dan pengelola harus merencanakan pembelajaran yang sesuai dan menarik perhatian bagi siswa.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang terdiri dari satu tema tertentu dan dijabarkan dalam subtema dan pembelajaran. Pada dasarnya

pembelajaran tematik dipelajari pada kelas awal yaitu kelas 1 sampai dengan kelas 3 sekolah dasar. Dengan pembelajaran tematik peserta didik dapat melihat keterkaitan antara satu pengalamannya dengan pembelajaran sehingga lebih terkesan menarik.

Kualitas pendidikan di sekolah tergantung dari keprofesionalan seorang guru mengajar di kelas. Suatu pekerjaan dapat dikatakan profesional ketika orang yang melakukan pekerjaan memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Para ahli pendidikan mengatakan guru merupakan pekerjaan yang profesional karena memenuhi kriteria yang ditentukan yaitu memiliki keahlian dalam mengajar, bertanggung jawab, dan menjunjung tinggi etika profesi. Kinerja guru dalam mengajar merupakan suatu penentu dalam tercapainya tujuan pendidikan. Demi mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau perantara yang dapat digunakan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan adanya media pembelajaran mempermudah pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi dengan baik dan benar. Oleh karena itu pembelajaran tematik sangat membutuhkan media pembelajaran agar materi yang dibawakan tersampaikan dengan baik kepada siswa. Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran ini berupa media permainan yaitu Ludo.

Media pembelajaran ludo adalah sebuah media visual dua dimensi yang terdapat unsur pembelajaran dalam permainan ludo tersebut. Permainan ludo dimainkan oleh 2 sampai 4 orang yang setiap pemain memiliki 4 pion. Dengan adanya media pembelajaran ludo, diharapkan motivasi belajar siswa akan meningkat sehingga hasil belajar siswa yang dapat tercapai. Media pembelajaran ludo tersebut cocok untuk digunakan untuk kelas rendah karena masih memiliki keinginan bermain yang tinggi untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung yang dilakukan peneliti pada 10 Januari 2022 terhadap guru kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita yaitu Ibu Indri Yani Yolanda, S.Pd., bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran khususnya pembelajaran tematik yaitu masih tergolong rendah. Rata-rata nilai tematik pada kelas II SD Negeri Inpres mencapai 58,93 yaitu tergolong rendah atau belum tuntas. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah, menggunakan buku siswa dan guru, dan memberi penugasan, sehingga minat belajar siswa rendah dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru kurang menggunakan media dalam pembelajaran. Adapun media yang pernah digunakan guru yaitu media gambar sedangkan penggunaan media ludo belum pernah dilakukan dalam pembelajaran. Salah satu faktor dari kurangnya penggunaan media pembelajaran yaitu kurangnya fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Selain itu, siswa di kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita masih senang bermain di dalam kelas dan tidak fokus terhadap pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, salah satu solusi yang inovatif adalah menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta

didik dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media pada pembelajaran tematik menggunakan media Ludo dengan judul **“Pengembangan Media Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Subtema 1 Kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita T.A 2021/2022.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik
2. Kurangnya pendidik menggunakan media pembelajaran.
3. Media Ludo belum pernah digunakan pendidik pada saat pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti dapat membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah pada penelitian ini fokus pada pengembangan media Ludo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 6, muatan Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika di Kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita T.A 2021/2022, di Desa Sampe Cita, Kecamatan Kutalimbaru, Kabupaten Deli Serdang yang dilaksanakan pada Bulan Maret 2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas pengembangan media ludo pada Tema 4 Subtema 1 kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita T.A 2021/2022?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media ludo pada Tema 4 Subtema 1 kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita T.A 2021/2022?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media ludo pada Tema 4 Subtema 1 kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita T.A 2021/2022.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas pengembangan media ludo pada Tema 4 Subtema 1 kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita T.A 2021/2022.
2. Mengetahui efektivitas pengembangan media ludo pada Tema 4 Subtema 1 kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita T.A 2021/2022.
3. Mengetahui praktikalitas pengembangan media ludo pada Tema 4 Subtema 1 kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan media ludo. Penggunaan media ludo dapat digunakan sebagai alat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Pengembangan media ludo bagi peneliti adalah menambah pengalaman dan wawasan tentang proses pembuatan media ludo beserta pengaplikasiannya.

b. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan agar peserta didik mampu lebih mudah memahami materi pada Tema 4 Subtema 1 dengan penggunaan media ludo.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi guru dalam penyampaian materi pada Tema 4 Subtema 1 dengan menggunakan media ludo.

d. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini sekolah dapat menggunakan media ludo tersebut sebagai referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dan lebih termotivasi agar lebih baik dalam menggunakan berbagai media sebagai alat bantu pembelajaran