

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar sangat berkaitan dengan proses pembelajaran karena dengan mengetahui hasil belajar kita akan mengetahui sejauh mana siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan pencapaian proses pembelajaran dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Dengan demikian untuk mengetahui tingkat pencapaian dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dapat di lihat guru dari hasil belajar siswa baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk mengetahui kesuksesan pembelajaran yang diajarkan berhasil atau tidaknya materi tersebut maka dapat diukur dari Kriteria Kompetensi Minimum (KKM) yang di dicapai oleh siswa dalam setiap mata pelajaran.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pemerintah sangat mengharapkan peningkatan kualitas hidup manusia Indonesia dengan meningkatkan kualitas Pendidikan. Maka pemerintah mencerdaskan kehidupan bangsa melalui sistem pendidikan nasional antara lain:

- 1) pendidikan yang bermutu dan merata
- 2) membentuk manusia yang bersaing tinggi, hal ini sebagai modal pembangunan nasional dalam menghadapi persaingan global
- 3) mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini menjadi salah satu

cita-cita luhur kemerdekaan. Hasil belajar peserta didik yang ideal bagi guru adalah ketika siswa mencapai pemahaman yang baik, keterampilan yang kuat, dan perkembangan pribadi yang positif. Guru mengharapkan hasil belajar siswa yang mencerminkan berhasil dengan tanda hasil belajar melewati KKM. Kemudian hasil belajar yang ideal bagi masyarakat adalah ketika pendidikan memberikan warga negara yang siap untuk berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, dan lingkungan. Ini membantu menciptakan masyarakat yang lebih maju, berkelanjutan, dan berdaya saing.

Tingkat keberhasilan siswa dalam kurikulum seringkali diukur dengan menggunakan Kriteria Kompetensi Minimum (KKM), yang dalam kasus SD Negeri 104607 Sei Rotan adalah 70 kecuali mata pelajaran matematika yang Kriteria Kompetensi Minimum (KKM) adalah 60. Untuk mencapai harapan – harapan tersebut tentunya memerlukan bantuan dari berbagai pihak. Selain guru, siswa sebagai aspek utama harus memiliki keinginan dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Pada kenyataannya yang ditemukan dilapangan pembelajaran yang terjadi masih monoton dan berpusat pada guru sehingga menciptakan siswa yang kurang aktif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara efektif. Guru masih menggunakan media konkrit disekitarnya seperti buku, penggaris, papan tulis dll. Dimana media sangat membantu dalam menghidupkan pembelajaran, media yang digunakan oleh guru tidak membuat siswa antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan pada proses pembelajaran matematika berlangsung, siswa kurang aktif, siswa cenderung hanya menerima informasi tidak memberikan pertanyaan . Siswa merasa

malas dan kurang peduli terhadap pelajaran matematika. Hal ini menyebabkan masih banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terutama pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian siswa.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV

NO.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 60	Belum Tuntas	15	60%
2.	≥ 60	Tuntas	10	40%
	Jumlah			100%

Sumber : Guru Kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan

Berdasarkan tabel diatas, diketahui KKM untuk mata pelajaran matematika di SD Negeri 104607 Sei Rotan adalah 60. Dengan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 60%, sedangkan siswa yang mencapai KKM sebanyak 40%. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan masih rendah.

Dalam penelitian Dakhi (2020), menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa didukung oleh pembelajaran yang efektif dan peran orang tua, namun yang paling dominan dalam peningkatan hasil belajar siswa adalah kompetensi guru. Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran (Audie, 2019, h.588). Kemudian Tiya (2013, h.178) mengemukakan model pembelajaran yang

melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran memberi dampak sangat kuat bagi peningkatan hasil belajar siswa.

Mutia (2021, h 118) menyatakan bahwa karakteristik anak SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Dilihat dari karakter anak SD peneliti menawarkan pengembangan media ludo sebagai solusi untuk guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan pengajaran secara efektif dan efisien. Adanya media pembelajaran ludo bangun datar ini diharapkan mampu mengaktifkan sifat bersaing siswa, permainan ini juga mengasah ingatan siswa terhadap materi yang pernah didapatkan dengan menjawab soal. Permainan ini bisa digunakan sebagai alat evaluasi siswa, tetapi dengan cara yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran ludo bangun datar membuat siswa belajar sambil bermain menjadi lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, selain itu melalui media pembelajaran ludo bangun datar siswa dapat berkompetisi untuk merebut kemenangan dalam berinteraksi satu sama lain sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Atalia (2021) menyatakan bahwa media ludo layak sebagai salah satu media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian Batkunda dan Bacori (2022) menyatakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi garis dan sudut dengan menerapkan media pembelajaran permainan ludo di kelas VII SMP dikatakan berhasil.

Permainan Ludo dipilih karena permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, permainan Ludo dapat menarik minat peserta didik. Karena dalam permainan ini seluruh peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ludo Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 104607 Sei Rotan”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Guru kurang menggunakan media pada saat pembelajaran.
2. Guru kurang terampil dalam pembuatan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional yaitu metode ceramah.
4. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berbagai masalah yang diidentifikasi diatas merupakan masalah yang cukup luas. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu pengembangan media ludo bangun datar persegi dan persegi panjang pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media ludo bangun datar pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan ?
2. Bagaimana kepraktisan media ludo bangun datar pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan ?
3. Bagaimana keefektifan media ludo bangun datar pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah , maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan media ludo bangun datar pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media ludo bangun datar pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media ludo bangun datar pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran permainan ludo pada materi bangun datar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru : Agar penyampaian materi bisa lebih berwarna dan tidak terfokus hanya menggunakan metode itu saja yang membuat siswa tidak minat belajar atau merasakan bosan serta tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran untuk melaksanakan proses pembelajaran
- b. Bagi murid : Membantu peserta didik untuk lebih memahami materi bangun datar dengan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan praktis.
- c. Bagi sekolah : Dengan menggunakan media permainan dapat menambah kualitas pembelajaran dan membantu sekolah untuk lebih termotivasi agar lebih baik lagi dalam menggunakan berbagai macam media.