

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

Lingkungan sekolah yang merupakan tempat terjadinya proses belajar mengajar antara siswa dan guru. Lingkungan sekolah yang berkualitas, dengan sarana dan prasarana yang memadai dapat menumbuhkan semangat dan hasil belajar yang lebih baik (handayani et al 2021). Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaian. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap mata pelajaran. Menurut Yusuf Hardi Miarso (Uno, 2015: 173) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang bisa menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student centered*) melalui prosedur yang tepat. Pada proses pembelajaran harus terdapat komunikasi antara guru dan siswa secara baik. Komunikasi pada proses pembelajaran adalah siswa, sedangkan komunikatornya adalah guru dan siswa. Dalam beberapa kegiatan pembelajaran, sebaiknya guru menerapkan model pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran sebagai alat pendukung yang sesuai dengan topik materi serta mampu meningkatkan kemampuan numerasi siswa dalam proses pembelajaran (Sari et al 2023).

Proses belajar mengajar dikelas tentunya memiliki beberapa permasalahan, salah satunya adalah mengenai minat belajar siswa. Minat belajar yang dimiliki siswa dalam satu kelas tentunya berbeda antara satu siswa dengan siswa lainnya. Minat mempunyai peranan yang cukup penting dalam proses belajar siswa tersebut (saputro et al 2022). Pada proses pembelajaran matematika, guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan berhasil dan berjalan maksimal apabila berjalan dengan efektif. Pembelajaran matematika yang efektif merupakan pembelajaran

yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Pertama, dari segi proses, pembelajaran bisa berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan semangat belajar yang tinggi, dan percaya pada diri sendiri. Kedua, dari segi hasil pembelajaran bisa efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku ke arah positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran matematika di Indonesia masih terdapat berbagai macam permasalahan yang mengakibatkan kualitas pembelajaran belum optimal. Berdasarkan temuan (Depdiknas dalam Trianto, 2007: 66) diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu: siswa hanya dapat menghafal konsep yang diajarkan guru; siswa kurang mampu menggunakan konsep yang dipelajari jika menemui masalah dalam kehidupan nyata; dan siswa belum mampu menentukan masalah dan merumuskannya.

Permasalahan pembelajaran matematika tersebut juga peneliti temukan di lingkungan Desa Krasak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 5 Januari 2024 di Desa Krasak Kecamatan Jepara. Berdasarkan observasi anak yang duduk di kelas 6 sekolah dasar banyak anak yang mengalami kesulitan di mata pelajaran matematika khususnya di materi Operasi hitung Campuran Bilangan Cacah yang menjadi suatu mata pelajaran penting untuk dapat menguasai pelajaran matematika dan juga dikarenakan anak dalam hal belajar masih kurang karena anak lebih sering bermain smartphone daripada untuk belajar di rumah. Selain kurang belajar dalam materi matematika yang rendah, peneliti juga menemukan bahwa orang tua juga kesusahan untuk mengontrol anak yang terlalu sering bermain smartphone untuk menyuruh anak untuk belajar.

Permasalahan lain yang juga sering dihadapi di dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran, sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini

menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Pada kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa, sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Guru dan orang tua perlu memilih pendekatan dan media yang tepat dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika, jika kurang tepat kemungkinan dapat mempengaruhi minat belajar. Pemilihan pendekatan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar anak sehingga nantinya dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan pengetahuan kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Salah satu penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar anak adalah media pembelajaran dengan permainan. Pitadjeng (2006:95) menjelaskan bahwa “dunia anak tidak dapat lepas dari permainan. Permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak”. Dengan sesuatu yang menyenangkan ini anak diharapkan dapat tertarik dan berminat untuk terus mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Pitadjeng (2006:95) menyatakan “permainan interaktif merupakan permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar”. Rasa

senang yang di tunjukkan dalam permainan interaktif ini nantinya dapat meningkatkan minat anak dalam mempelajari matematika. Berdasarkan pernyataan berikut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai cara maupun alat penyampaianya akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan permainan. pitadjeng juga berpenapat bahwa “permainan interaktif merupakan permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar”. Rasa senang ini nanti bisa berdampak pada minat belajar anak terhadap pelajaran matematika dan hasil belajar anak. pitadjeng (2006:96)

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan suatu upaya guna mengatasi permasalahan tersebut, agar hasil belajar matematika bisa ditingkatkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pengembangan pembelajaran yang menarik minat anak dan dapat menimbulkan suasana belajar yang sangat menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman anak sehingga hasil belajar bisamaksimal, salah satunya adalah dengan menggunakan permainan Ludo dalam pembelajaran matematika.

Permainan Ludo adalah permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak siswa sekolah dasar. Permainan ini merupakan permainan yang mudah dilakukan oleh murid, menghibur dan menyenangkan. Melalui permainan ini seluruh murid diharapkan mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini permainan ini dimodifikasi dengan kartu-kartu soal yang berisikan pertanyaan mengenai materi pelajaran matematika.

Berdasarkan masalah tersebut, dengan menggunakan permainan ludo dalam pembelajaran matematika diharapkan anak yang duduk di kelas 6 sekolah dasar mampu menguasai operasi hitung penjumlahan. Peneliti termotivasi untuk mengkaji dan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Ludo (Ludo Matematika) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 6 SDN 1 Krasak”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di uraikan di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan sebelum dan setelah dilakukan penerapan media pembelajaran ludo matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 6 sekolah dasar?
2. Seberapa Besar peningkatan permainan ludo dalam pembelajaran matematika terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 6 sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas 6 sekolah dasar sebelum dan setelah dilakukan penerapan media pembelajaran ludo matematika.
2. Untuk mengetahui peningkatan permainan ludo matematika dalam meningkatkan hasil belajar matematika anak kelas 6 sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang permainan ludo dalam proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar anak kelas 6 sekolah dasar.

2. Manfaat Penelitian

Secara khusus manfaat dari penelitian ini yaitu :

- 1) Menjadikan suatu alternatif teknik pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.
- 2) Menjadikan dorongan untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan dengan melaksanakan pembelajaran yang bermakna.
- 3) Memberikan motivasi peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis sehingga dapat menghasilkan beragam teknik pembelajaran matematika.