

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah fondasi pengembangan pribadi dan sosial. Dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan, peran media pembelajaran inovatif semakin diakui. Salah satu sarana pembelajaran yang menarik adalah permainan edukatif, seperti permainan Ludo, Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS), penggunaan permainan Ludo sebagai sarana pembelajaran dapat menjadi solusi yang menarik, Latar belakang masalah ini bermula dari perhatian terhadap kualitas pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Khususnya Siswa Kelas V merupakan tahap kritis dalam perkembangan siswa, di mana mereka memperoleh dasar-dasar pengetahuan tentang alam dan masyarakat. Namun, kendala dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah kurangnya keterlibatan siswa, yang sering kali lebih pasif dalam memahami materi.

Selama proses pembelajaran, siswa dituntut untuk Aktif, inisiatif dan mampu menyelesaikan sendiri permasalahan yang dihadapinya, sedangkan guru hanya sebagai pembimbing. Guru harus melaksanakan tugas mengajarnya dengan sebaik-baiknya agar tercapai hasil yang maksimal bagi peserta didik. Oleh karena itu perlu diciptakan keadaan yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi pembelajaran peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang berada di atas rata-rata KKM dan terus meningkat setiap tahunnya, Hal ini dapat tercapai jika siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik dan guru mampu mengajar sesuai dengan kebutuhan siswa didalam kelas.

Guru harus mampu menemukan cara/strategi terbaik untuk menyampaikan konsep materi yang diajarkan dengan cara yang mudah dipahami. Strategi tidak hanya membantu siswa memperkuat ingatannya tetapi juga menciptakan

suasana yang menyenangkan. Guru harus menciptakan kesenangan dalam lingkungan pengajaran dan proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa.

Namun kenyataannya masih banyak guru yang memberikan konsep menurut cara berpikirnya masing-masing, tanpa memperhatikan kemampuan siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Selain itu, cara guru menyampaikan penjelasan materi masih dalam format ceramah (*teacher-center*), tanpa menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan mengajar di kelas. Keadaan ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi akademik siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Saat belajar, guru sering kali menggunakan media pembelajaran sebagai mediator untuk menyampaikan isi agar siswa dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, bahkan memberikan pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut (Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi 2019)

Penggunaan media pembelajaran akan sangat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran. Media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda sehingga perlu pemilihannya secara cermat dan tepat agar dapat digunakan secara efektif.

Media pembelajaran yang baik sangat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPAS, Dengan adanya media pembelajaran, mereka dapat membantu guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran yang akan diberikan. Selain itu, media pembelajaran juga memudahkan komunikasi baik bagi guru maupun siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Maymora Br Sihaloho S.Pd selaku guru wali kelas V di SD Negeri 105308 Pancur ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada Mata pelajaran IPAS tidak

mencapai Ketuntasan Minimal (KKM), Yang sudah ditentukan yaitu 70 secara keseluruhan yang tuntas hanya 12 orang (41%) dan yang tidak tuntas 17 orang (59%) dan dapat disimpulkan bahwa nilai ujian siswa disekolah ini belum maksimal. dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS kelas V Semester genap Tahun Ajaran 2022/2023 SD Negeri 105308 Pancur Batu.

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
70	≤ 70	12	41%
	≥ 70	17	59%
Jumlah Siswa		29	100%

Sumber: wali kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu T.P 2022/2023

Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 105308 tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui sarana visual, audio, atau audiovisual. Penggunaan media dimaksudkan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, menjadikan informasi pembelajaran dapat dipahami dengan lebih menarik. Beragam macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media permainan papan. Permainan papan termasuk permainan yang berisi kotak-kotak (Setiawati, Oyon & Momoh, 2019).

Permainan ludo merupakan permainan tradisional yang mudah dimainkan dan juga menyenangkan, selain itu kelebihan dari permainan ludo yaitu dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif berpikir secara kritis dikarenakan permainan ini membutuhkan konsentrasi dan ketelitian dalam bermain, serta peserta didik akan memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Maria et al, 2021).

Dari uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa Permainan Ludo merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini sangat menarik dan menyenangkan bagi anak-anak serta mudah dimainkan oleh siswa, sehingga diharapkan semua siswa dapat berpartisipasi

dalam proses pembelajaran, berdsarkan hal inilah penulis termotivasi untuk mengkaji dan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu T.A 2023/2024”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Guru masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Center*).
2. Siswa masih banyak yang tidak berperan aktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
3. Hasil belajar IPAS siswa rendah atau belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu Pada “Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu T.A 2023/2024”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran IPAS Pada Materi Ada Apa Saja di Bumi kita? di kelas IV SD Negeri 105308 Tahun Ajaran 2023/2024?

2. Bagaimana Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 105308 Pancur Batu pada Tahun Ajaran 2023/2024

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran IPAS Pada Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita.
2. Untuk Mengetahui Apakah Penggunaan Media Permainan Ludo Memiliki Pengaruh yang Signifikan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 105308 Pancur Batu Pada Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis.

Secara umum penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik bagi dunia pendidikan bahwa penggunaan media permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Ada Apa Saja di Bumi Kita.

2. Manfaat Praktis.

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini adalah:

- a. Bagi sekolah

Membawa gagasan ke sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

- b. Bagi Guru.

Memberikan alternative media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS dan pada materi Ada Apa Saja di Bumi Kita kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu.

c. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan semangat belajar anak serta membuat anak lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar anak khususnya pada mata pelajaran IPAS Materi ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu T.A 2023/2024.

d. Bagi Peneliti.

Sebagai pedoman Bagi Penulis Kelak jika sudah menjadi guru dalam mengajar

e. Bagi peneliti lainnya.

Sebagai bahan pertimbangan jika akan melakukan penelitian yang sejenis.

