

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa berawal dari kemajuan dibidang Pendidikan dan Ilmu Teknologi. Melalui proses pendidikan sangat penting bagi semua orang yang bertujuan untuk memecahkan mengembangkan potensi dalam diri. Pendidikan adalah proses berkembangnya sumber daya manusia menjadikan kemajuan suatu bangsa. Semakin bertumbuh, berkembang sumber daya manusia menjadikan manusia makin kreativitas, pengetahuan yang lebih luas, kepribadian yang baik menjadi pribadi yang bermoral serta bertanggung jawab.

Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaannya. Pendidikan di sekolah dapat didefinisikan sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar bagi setiap siswa.

Pendidikan adalah segala pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan pengaruh positif bagi pertumbuhan serta perkembangan individu. Pendidikan juga sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peran penting lainnya adalah untuk memanusiakan-manusia yang merupakan proses interaksi antar pendidik dengan peserta didik maupun di keluarga, disekolah, maupun di masyarakat. Kegiatan belajar dilaksanakan dibidang formal atau sekolah terancam baik dalam bagian pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Suatu sekolah merupakan pendidikan formal dimana gurumemegang peran utama dalam proses belajar mengajar yang berarti berhasil atau tidaknya mencapai tujuan tergantung bagaimana proses belajar yang dialami siswa.

Pendidikan merupakan segala proses pendidikan di sekolah kegiatan paling utama adalah proses belajar. Pembelajaran di sekolah memiliki peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Guru dengan siswa memiliki tugas dan tanggung jawab penuh dalam menjalankan pendidikan. Sekolah merupakan institusi yang

dirancang membawa sistem dalam proses belajar. Guru di sekolah dasar berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia berkualitas dan dapat bersaing. Oleh karena itu guru profesional harus mampu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta mampu menerapkan model dan mengevaluasi peserta didik.

Guru harus kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran, sehingga siswa lebih bersemangat lagi untuk mengikuti proses pembelajaran. Namun kenyataannya guru masih mendominasi pembelajaran hanya memberikan materi dan tugas, selain itu masih kurang menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Tujuan pendidikan adalah untuk mengubah segala macam kebiasaan buruk dalam diri manusia menjadi kebiasaan baik terjadi selama masih hidup. Tujuan untuk meningkatkan kualitas diri menjadi pribadi yang mampu bersaing dan menjawab berbagai tantangan di masa depan. Manfaat pendidikan sebagai sarana untuk menumbuhkan semangat bagi anggota masyarakat untuk selalu memperhatikan dan berkreasi meningkatkan kualitas pendidikan. Usaha yang dilakukan untuk mewujudkan pendidikan adalah memotivasi segenap pelaku pendidikan untuk terus berusaha dalam meningkatkan mutu pendidikan. Kekurangan yang terjadi di lapangan yaitu guru kurang menggunakan model dalam pembelajaran, sehingga harapan sebenarnya tidak tercapai namun jika guru menggunakan model pembelajaran sesuai dengan materinya maka harapan tercapai.

Secara umum matematika adalah sarana berpikir, artinya matematika ditempatkan sebagai wadah untuk berpikir dalam mengembangkan ide baik hal-hal yang konkret maupun ke hal-hal sederhana. Jadi Berdasarkan etimologi, matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan berpikir.

Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang berat, itu membuat siswa bosan, dampak ini dapat menyebabkan siswa kurang memiliki minat belajar, cepat bosan, cepat lelah, bahkan minat belajar rendah untuk

pembelajaran matematika. Minat belajar siswa rendah akan mempengaruhi terhadap keberhasilan belajar siswa, Agar tidak terjadi kesalahan persepsi siswa, diharapkan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kegiatan proses pembelajaran yang menggunakan media saat pembelajaran, siswa sangat terbantu pada pembelajaran matematika dilakukan cara bermain. Akan Tetapi dalam proses pembelajaran, guru belum terbiasa melakukannya dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena guru belum terbiasa dalam mengelola pembelajaran dan kurangnya sumber pengetahuan model pembelajaran, model pembelajaran permainan dapat meningkatkan minat belajar matematika. Model Permainan *Truth Or Dare* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Media permainan *Truth Or Dare* Merupakan perangkat alat bantu digunakan oleh guru dalam rangka berkomunikasi dalam proses pembelajaran matematika.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Penelitian menemukan beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran matematika. Hasil belajar matematika siswa kelas IV pada ujian semester ganjil T.A 2023/2024 masih tergolong rendah. Kegiatan pembelajaran guru nampaknya belum menerapkan model-model pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi Pelajaran. Guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran dan lebih menekankan pada hafalan saat mengerjakan latihan dari buku pegangan tanpa ada penjelasan materi yang jelas. Guru kurang memberikan kesempatan untuk siswa berpikir mencari terlebih dahulu jawaban atas pemecahan soal yang dikerjakan. Jika hasil dari proses tersebut terus terjadi maka akan berdampak pada hasil belajar yang kurang baik pada pembelajaran Matematika.

Media Permainan *Truth Or Dare*, siswa sangat tertarik pada pembelajaran matematika dilakukan cara belajar dengan cara bermain. Akan tetapi dalam proses pembelajaran, guru hanya belum pernah menyisipkan kegiatan permainan dalam

proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena terbatasnya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan Media Permainan *Truth Or Dare* merupakan berupa permainan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat alat bantu atau pelengkap digunakan oleh guru atau pendididk dalam rangka berkomunikasi kepada siswa atau peserta didik, adanya Media Permainan *Truth Or Dare* diharapkan mampu membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran secara efektif dan praktis.

Tabel Data 1.1 Nilai Siswa Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2023/2024

| KKM | Kelas | Jumlah Siswa | Jumlah Siswa | | Persentase | |
|-----|-------|--------------|--------------|--------------|------------|--------------|
| | | | Tuntas | Tidak Tuntas | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 70 | IVA | 31 | 10 | 21 | 30% | 70% |
| | IVB | 31 | 12 | 19 | 40% | 60% |

Sumber : Wali Kelas IV SD Negeri Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan informasi dari wali kelas, jumlah peserta didik dikelas IV A 31 orang, tuntas KKM berjumlah 10 orang 30%, tidak tuntas KKM berjumlah 21 orang 70% dan kelas VI B 31 orang tuntas KKM berjumlah 12 orang 40%, tidak tuntas KKM berjumlah 19 orang 60%. Maka dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa diperoleh peserta didik pada awal pengamatan masih rendah belum mencapai KKM serta tidak memenuhi tingkat keberhasilan. Hasil belajar ini menunjukkan bahwa memahami peserta didik masih perlu ditingkatkan. Permasalahan di atas harus diperbaiki dengan penggunaan media pembelajaran yang harus diubah dengan menggunakan Media Permainan *Truth Or Dare* sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat membuat peserta didik termotivasi lebih semangat untuk belajar. Peningkatkan hasil belajarnya tentu

membuat peserta didik semakin memahami arti pembelajaran matematika khususnya pembelajaran materi bangun ruang.

Media Permainan *Truth Or Dare* sangat membantu peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika, Media Permainan *Truth Or Dare* ini dapat memberikan hal yang baik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Media Permainan *Truth Or Dare* di harapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, baik belajar individu maupun belajar berkelompok. Berdasarkan latar belakang dan uraian di atas penelitian tertarik untuk melakukan penelitian pada mata pelajaran matematika, judul penelitian **“Pengaruh Media Permainan *Truth Or Dare* (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani T.A 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dihadapi diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika masih rendah.
2. Guru jarang menggunakan media pembelajaran matematika.
3. Peserta didik kurang berperan aktif dalam pembelajaran matematika.
4. Nilai KKM belum maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, agar tidak terjadi pemahaman yang terlalu luas, maka pembatasan dalam penggunaan media “Media Permainan *Truth Or Dare* (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pembelajaran Bagun Ruang Siswa Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2023/2024”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan Media Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2023/2024?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang tidak menggunakan Media Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2023/2024?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan Media Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2023/2024?''.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan Media Permainan *Truth Or Dare* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang tidak menggunakan Media Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Media Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain :

1. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi dalam pembelajaran menggunakan Media Permainan *Truth Or Dare*.

2. Bagi Guru

Untuk bisa memanfaatkan Media Permainan *Truth Or Dare* dalam pembelajaran matematika Bagi Sekolah di Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan tani T.A 2023/2024.

3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi dalam penelitian yang serupa untuk selanjutnya.

4. Bagi Siswa

Menambah keterampilan belajar siswa yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

