

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang terapat dalam kurikulum merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta ini, melalui keputusan Menteri Pendidikan, kebudayaan, riset, dan Teknologi Republik Indonesia nomor 262/M/2002 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Mata Pelajaran ilmu pengetahuan sekolah (IPS) untuk sekolah dasar (SD) digabung dengan mata Pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan nama mata Pelajaran IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial). Menurut buku IPS kependidikan dasar, penerbit Nawa Iitera (2023:127), IPAS mengkaji dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam dunia pendidikan, IPAS merupakan ilmu wajib yang harus diajarkan kepada siswa. Pembelajaran IPAS perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sejak dini untuk membekali mereka,

Berdasarkan diatas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan interaksi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran menyenangkan dan memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik saat proses pembelajaran di mulai. dengan kemampuan berfikir logis, sistematis dan kreatif. Sebagai ilmu yang sangat penting, IPAS merupakan ilmu yang berkaitan erat dengan semua aspek dalam kehidupan nyata. IPAS juga merupakan sumber dari berbagai ilmu pengetahuan. Materi dalam IPAS tidak pernah lepas dari kegiatan menghafal. IPAS dasar sangat berperan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada saat ini maupun pada masa yang akan datang. Materi siklus hidup makhluk hidup merupakan materi yang dianggap sulit oleh beberapa siswa, Sehingga siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang diberikan

dan selalu menganggap bahwa materi itu sangat sulit untuk dipahami. Oleh karena itu seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran IPAS khususnya materi Siklus Hidup Makhluk Hidup dapat lebih mudah dipahami siswa.

Guru memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Hal ini karena guru berperan langsung dalam proses pembelajaran. Guru yang baik akan mengupayakan segala sesuatu agar siswa memahami materi yang diajarkan. Kemampuan belajar peserta didik sangat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar. Kualitas pendidikan sekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari kualitas guru yang mengajar di dalam kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Seorang guru yang profesional dituntut untuk mampu mengelola proses pembelajaran, penguasaan materi, penggunaan metode dan alat peraga yang tepat serta memotivasi murid untuk belajar sehingga dapat tercipta kondisi belajar yang efektif dan efisien.

Rendahnya hasil belajar siswa kurang, untuk belajar cenderung memiliki hasil belajar yang rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penting untuk mengidentifikasi dan mencari solusi yang sesuai. Ini bisa melibatkan upaya dari guru, orang tua, sekolah, dan siswa sendiri untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan mendukung. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi, penting bagi pendidik dan orang tua untuk bekerja sama. Ini bisa melibatkan penerapan metode pengajaran yang beragam, memberikan dukungan tambahan, meningkatkan motivasi siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung di sekolah dan di rumah.

Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi siswa yang tidak memiliki pemahaman dasar yang kuat dalam mata pelajaran tertentu dapat mengalami kesulitan memahami materi yang lebih kompleks. Ini mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep dasar atau metode pengajaran yang tidak efektif sebelumnya. Pengajaran yang tidak cocok dengan gaya belajar siswa dapat menghambat pemahaman. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan metode pengajaran yang lebih interaktif atau yang mengakomodasi beragam gaya belajar dapat membantu.

Siswa yang pasif selama pembelajaran bisa memiliki berbagai latar belakang yang memengaruhi perilaku mereka. Beberapa latar belakang yang mungkin menjadi penyebab siswa menjadi pasif saat pembelajaran adalah memiliki berbagai latar belakang yang memengaruhi perilaku mereka. Beberapa latar belakang yang mungkin menjadi penyebab siswa menjadi pasif saat pembelajaran adalah Siswa yang merasa tidak nyaman secara sosial dalam lingkungan kelas atau yang mengalami intimidasi atau tekanan dari teman sebaya mungkin cenderung menjadi pasif. Hal ini terungkap melalui observasi dengan melakukan wawancara langsung kepada beberapa guru di SD Negeri 101864 Gunung Rintih dan terlihat dari KKTP sebelumnya ditemukan bahwa hasil belajar siswa tidak mencapai ketuntasan (KKTP), dapat di nyatakan bahwa nilai ujian siswa di sekolah ini belum maksimal.

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Mata Pelajaran IPAS Kelas III Semester Ganjil

| Kelas | KKTP | Nilai < 70 | %   | Nilai >70 | %   | Jumlah | %    |
|-------|------|------------|-----|-----------|-----|--------|------|
| III-A | 70   | 10         | 43% | 13        | 57% | 23     | 100% |
| III-B | 70   | 12         | 55% | 10        | 45% | 22     | 100% |
|       |      | 22         |     | 23        |     | 45     |      |

Sumber: Wali kelas III-A dan III-B SD Negeri 101864 Gunung Rintih

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa untuk kelas III-A dari 23 terdapat 10 (43%) siswa mendapat nilai < 70 dan 13 (57%) siswa mendapat nilai  $\geq 70$ . Kemudian untuk kelas III-B dari 22, terdapat 12 (55%) siswa mendapat nilai <70 dan 10 (45%) siswa mendapat nilai  $\geq 70$ . Hal ini mendeskripsikan kemampuan siswa kelas III SD Negeri 101864 Gunung Rintih, belum maksimal pada mata pelajaran IPAS

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 ludo. Permainan ludo 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 di atas, penulis termotivasi untuk mengkaji dan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa
2. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi
3. Banyak siswa yang pasif saat pembelajaran
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar, khususnya pada mata Pelajaran IPAS.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan kesimpulan masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu pada pengaruh penerapan media permainan ludo terhadap hasil belajar siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, serta batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media ludo pada mata pelajaran IPAS di kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media Ludo pada mata pelajaran IPAS kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan Media Ludo terhadap Hasil Belajar IPAS kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui belajar siswa tanpa menggunakan media ludo pada Mata Pelajaran IPAS Pada materi siklus hidup makhluk hidup siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media Ludo pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media ludo terhadap hasil belajar IPAS Pada materi siklus hidup makhluk hidup siswa kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2025/2026

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapaun manfaat penelitian ini adalah:

1. Memberikan wawasan kepada siswa dan mengambil kebijakan tentang potensi penggunaan media permainan ludo dalam Pendidikan
2. Meningkatkan pemahaman tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa melalui media permainan ludo.

3. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan bagi peneliti sendiri untuk menggunakan media permainan ludo pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup dan sebagai syarat untuk memenuhi gelar sarjana.
5. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif

