

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan bagi sebagian besar orang, berarti berusaha membimbing anak untuk mencapai orang dewasa. Secara umum definisi pendidikan adalah proses mengubah sikap dan tata laku seorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan penelitian

Sagala (2021:11) menyatakan bahwa “Fungsi pendidikan adalah menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan”. Pendidikan merupakan proses membimbing manusia dari kegelapan, kebodohan dan kecerdasan pengetahuan. Pengertian, pendidikan yang formal maupun informal, meliputi segala yang memperluas pengetahuan manusia tentang dirinya sendiri dan tentang dunia dimana hidup.

Dalam UUAPN No 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak sifat peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa” Proses belajar yang diselenggarakan di lingkungan pendidikan formal atau sekolah tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap kegiatan belajar pada lembaga pendidikan formal merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan. Proses pendidikan sangat berpengaruh terhadap peranan guru sebagai tenaga pengajar, sehingga dalam lembaga pendidikan formal kegiatan belajar mengajar saling terkait untuk mencapai tujuan pendidikan

Tercapainya tujuan pendidikan sangat berpengaruh terhadap peran pendidikan dalam proses belajar mengajar, proses pembelajaran merupakan komponen utama yang harus ditetapkan dalam proses pengajaran yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan di ajarkan pada setiap proses pendidikan tergantung pada guru. Guru memiliki peran penting dalam dunia pendidikan yang di tutut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif. untuk

menciptakan suasana yang kondusif tentu tidak mudah. Guru memiliki peran penting dalam pendidikan. Guru bertanggung jawab mengantarkan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. tugas utama seorang guru adalah mendidik, mengajar, melatih, mengarahkan membimbing serta menilai peserta didik agar mencapai perubahan tingkahlaku baik pengetahuan keterampilan maupun sikap serta kepribadianya. untuk itu guru dituntut untuk menguasai materi pelajaran dan mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan bermakna serta mampu menilai kinerja

Sutriyani & widiyatmoko (2020) menyatakan bahwa “matematika adalah disiplin ilmu yang dipelajari di berbagai tingkat sekolah dasar hingga tingkat yang lebih tinggi. matematika merupakan landasan penting dalam pendidikan ,mencakup segala hal mulai dari konsep dasar seperti penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar hingga topik yang kompleks. matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang memiliki kebenaran yang bersifat mutlak dan tidak dapat di ibah, karena didasarkan pada penalaran deduktif yang membentuk suatu sistem yang konsisten dalam penjelasan matematis. dalam kerangka proses deduksi ini, sebuah proposisi dinyatakan bernilai benar jika dan hanya jika aksioma atau postulat yang mendasari dasar tersebut juga telah terbukti benar

Tujuan pembelajaran matematika tingkat SD adalah untuk melatih dan menumbukan cara berfikir secara sistematis. logis, kritis, konsisten, serta mengembangkan sikap gigi dan percaya diri. tapi pada kenyataanya hal tersebut belum tercapai. hal ini dapat di lihat dari penggunaan strategi, metode media yang tepat dan alat peraga serta sumber belajar yang memadai, sehingga dalam proses pembelajaran yang di lakukan oleh guru adalah pembelajaran satu arah tidak lancar. berdasarkan informasi yang di peroleh dari wali kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang bahwa hasil belajar siswa belum mencapai hasil yang maksimal apalagi siswa kelas III SD Negeri 067243 masih yang belim bisa belajar matematika. Berikut tabel nilai ujian siswa pada matapelajarann matematika kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas III SD NEGERI 067243 Medan Selayang

KKTP	Nilai	Jumlah siswa	Persentase %
70	≥ 70	8	40%
	≤ 70	12	60%
Jumlah 20		20	100%

Berdasarkan informasi yang di peroleh dari guru kelas III.bahwa nilai yang diperoleh siswa tidak mencapai ketuntasan minimal (KKTP),yang sudah di tentukan yaitu 70.secara keseluruhan yang tuntas hanya 13 orang (60%),dan yang tidak tuntas 7 Orang (40%),hal ini berarti hasil belajar siswa belum maksimal.hal ini terbukti dari murid kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang yang berjumlah 20 orang

Faktor yang menjadi penyebab kurang maksimalnya hasil belajar siswa.yaitu faktor dari guru dalam proses pembelajaran yang kurang inovatif,guru hanya mengandalkan buku saja,proses belajar yang hanya ceramah,tanya jawab dan penugasan.guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran matematika.dan faktor penyebab siswa kurang aktif dalam belajar,siswa takut mengemukakan pendapat,minat belajar siswanya kurang dalam pembelajaran Matematika.dan siswa kurang termotivsi dalam belajar.oleh karna itu,untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi perkalian dapat di lakukan dengan media yang bervariasi,media pembelajaran banyak jenisnya antara lain media ludo matematika perkalian Materi oprasi hitung perkalian merupakan bahasa yang sulit untuk di mengerti ataupun di hapal jika hanya dengan metode ceramah.Maka untuk itu guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik,salah satunya media ludo matematika.media ini dapat membawa siswa belajar matematika dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan .siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya,sehingga diharapkan dapat tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa.peneliti merasa bahwa media ini sangat cocok untuk di terapkan dalam proses belajar matematika di SD.Lingkungan yang mendukung dan proses pembelajaran

yang menyenangkan dan menggairahkan dapat menciptakan serta meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Ludo Matematika Terhadap Hasil Belajar Perkalian Siswa Kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang tahun ajaran 2025/2026

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini

1. Dalam proses guru kurang inovatif dan hanya mengandalkan buku saja.
2. Dalam proses belajar guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan.
3. Guru jarang menggunakan model yang bervariasi dalam proses pembelajaran Matematika.
4. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa takut mengemukakan pendapat.
5. Minat belajar siswanya kurang dalam pelajaran Matematika dan siswa kurang termotivasi dalam belajar.
6. siswa kurang termotivasi dalam belajar
7. siswa takut mengemukakan pendapat mereka

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah penelitian adalah penggunaan media ludo SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2025/2026S

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar Matematika siswa sebelum menggunakan media pembelajaran ludo di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2025/2026.
2. Bagaimana hasil belajar Matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran ludo di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2025/2026.
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan media ludo di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2025/2026

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini secara umum Bertujuan untuk menerapkan suatu pembelajaran yang menggunakan media ludo sebagai usaha untuk memperbaiki hasil belajar siswa,Secara rinci penelitian merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa sebelum menggunakan media ludo di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2025/2026
2. Untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa setelah menggunakan media ludo di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2025/2026.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika dengan penggunaan media ludo di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak,diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan bahan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran ludo pada pelajaran matematika yang

lebih baik disekolah dasar sehingga dapat membantu dalam proses pemahaman konsep dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Bagi Guru

1. Media ini membantu memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman.
2. Membantu guru memberikan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media ludo pada pembelajaran matematika
4. Membantu guru dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah

Bagi peserta didik

1. Membantu menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.
2. Peserta didik mendapatkan pengalaman pembelajaran dengan media yang menyenangkan dan inovatif.
3. Membantu peserta didik berfikir kreatif dan aktif dalam pembelajar