

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Belajar, Mengajar dan Pembelajaran

A. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dan lingkungannya. Proses belajar diselenggarakan dengan maksud untuk mengarahkan perubahan pada diri individu secara keseluruhan. Rosnawati (2020:6) menyatakan “Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca”.

Zainal Akib (2020:31) menyatakan “belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia, apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar.

Sedangkan Slameto (2022:8) menyatakan “belajar adalah sebagai proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan belajar adalah perubahan yang terjadi didalam diri individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.

B. Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan salah satu komponen dari kompetensi guru, dan setiap guru harus mempunyai kompetensi dalam mengajar dan menguasainya sebuah materi pelajaran dan terampil menciptakan kondisi belajar yang aktif bagi siswa

Menurut Hamalik(2022:8) menyatakan “mengajar adalah usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondidi belajar bagi

siswa”.pendapat yang sama disampaikan oleh Alvin W. Howard menyatakan mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan,mengubah,atau mengembangkan keterampilan sikap,cita-cita,penghargaan,dan pengetahuan.

Slmaeto (2022:8) menyatakan “mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya”aktivitas sepenuhnya atau tingkat pengendalian adalah guru.hal ini akan membuat siswa diam,tidak kritis dan apatis.

Menurut sanjaya (2020:8) menyatakan “mengajar dalam konteks standar pendidikan tidak hanya sekedar penyampaian materi pelajaran,akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar.

Berdasarkan definisi di atas dapat di simpulkan mengajar adalah usaha yang dilakukan oleh guru dalam membimbing siswa agar dapat membawa perubahan baik kognitif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran

C. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan antara guru dan siswa.pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.Pengertian pembelajaran dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal satu ayat 20 tentang sistem pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”.

Suherman (2022:11) menyatakan “pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap” sedangkan menurut

Miarso (2020:7),mengatakan “dalam proses pembelajaran yaitu antara pendidik dan siswa,interaksi antara sesama siswa atau antar sejawad,interaksi siswa dengan narasumber,interaksi siswa bersama pendidik dengan sumber belajar yang

sengaja dikembangkan dan interaksi siswa bersama pendidik dengan lingkungan social dan alam

Usman(2021:12)menyatakan.“Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan serta keseluruhan dengan guru sebagai pemegang utama”pembelajaran merupakan suatu proses pengandung serangkaian pembuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.Pembelajaran dengan kondisi tersebut adalah pembelajaran efektif.Dimana dengan pelajaran siswa memperoleh keterampilan yang spesifik,pengetahuan dengan kata lain pelajaran efektif akan terjadi apabila terjadi perubahan pada aspek-aspek kognitif,efektif dan psikomotor

Berdasarkan definisi diatas,dapat disimpulkan pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan secara sengaja dari seorang guru untuk siswa agar terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Bukti bahwa seseorang telah belajar terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut,perubahan tingkah laku itu yang disebut hasil belajar.Hasil belajar digunakan alat ukur proses belajar siswa untuk mengetahui kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.Seperti yang di definisikan Slamato (2020:11) menerangkan bahwa “proses belajar melibatkan seseorang yang berusaha memperoleh pola prilaku baru.ini adalah hasil pertemuan pribadinya dengan dunia di sekelilingnya”.

Menurut Sadirman (Sauqy,2022:1). “Belajar memiliki dua pengertian:belajar dapat diartikan secara luas sebagai proses pertumbuhan fisik dan mental menuju pencapaiann perkembangan pribadi secara keseluruhan.Dalam konteks terbatas,belajar berarti berupaya memahami materi ilmiah sebagai bagian dari proses pengembangan individu yang utuh”.

Surya (Khansah,2022:2) menjelaskan bahwa “proses pembelajaran melibatkan individu memperoleh prilaku baru melalui pengalaman mereka sendiri berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka.hal ini menghasilkan perubahan prilaku secara keseluruhan”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa belajar adalah suatu proses yang dialami oleh seseorang pada perubahan tingkah laku dari individu untuk mencari pengetahuan, pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya sehingga tidak memperbaiki diri atau mengubah tingkah laku seseorang, misalnya dari keadaan tidak tahu menjadi pengetahuan, dari tidak berpengalaman menjadi mahir, dan lain sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa belajar tidak hanya sebatas membaca, mendengar, menulis, menyelesaikan tugas dan mengerjakan tes. Namun kegiatan proses pembelajaran dapat menimbulkan pergeseran perilaku. Dalam proses pembelajaran, keterlibatan aktif dengan lingkungan sekitar akan menghasilkan perubahan yang bertahan lama.

1. Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi 2 bagian sebagai berikut:

faktor internal

- a. motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi tertentu, sehingga mau dan ingin melakukan sesuatu. motivasi merupakan hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa agar seorang siswa semangat dalam belajar
- b. Fisik Masa berakhir anak-anak sekitar usia 6-13 tahun sering disebut sebagai masa usia sekolah dasar karena pada periode ini, anak-anak sudah berada di tingkat pendidikan dasar. Periode ini ditandai oleh pertumbuhan fisik yang relatif lebih lambat dibandingkan dengan periode sebelumnya.
- c. Minat merupakan sesuatu yang penting, dan harus dimiliki ketika kita akan melakukan sesuatu. Jika seseorang tidak memiliki minat yang tinggi dalam suatu hal, maka ia akan kesulitan dan tidak tertarik untuk melakukannya.

Faktor eksternal

- a. Faktor lingkungan memiliki 2 aspek utama yaitu lingkungan alami dan lingkungan sosial yang dapat mempengaruhi signifikan pada hasil belajar. Lingkungan alami mencakup faktor-faktor, seperti suhu yang dapat memiliki dampak langsung pada pembelajaran siswa.
- b. Faktor instrumen adalah elemen-elemen yang dirancang dan digunakan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Faktor-faktor ini berperan sebagai alat atau sarana yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran

2.1.3 Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari pengajar kepada peserta didik agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Media ini dapat berupa alat, bahan, atau teknologi yang membantu memperjelas konsep, mempermudah pemahaman, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Sholikhah & Jannah, (2023:1) menyatakan “media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk membantu proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan”

Nisa & Arini (2021:2), menyatakan “dalam pembelajaran, media diinterpretasikan sebagai alat, metode, dan teknik yang berfungsi sebagai prantara komunikasi antara guru dan murid, dengan tujuan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran”

Putri (2020:11), menyatakan. “Media pembelajaran biasanya dijadikan alat untuk memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik, baik berupa alat, bahan, maupun teknologi

B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran visual adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat-alat media pembelajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut sehingga siswa dapat melihat dan menyaksikan secara langsung, mengamati, memegang/merasakan bahan-bahan peragaan itu

Hidayah (2020:154) mengatakan media pembelajaran terdapat dari 4 jenis yaitu:

1. Media visual, yaitu media yang bisa dilihat. media ini berupa gambar, foto, poster, majalah dan lainnya yang dapat dilihat melalui indra penglihatan
2. Media audio, yaitu media yang bisa didengar. media berupa musik, rekaman dan lainnya yang dapat didengar melalui indra pendengaran.
3. Media audio visual, yaitu media yang bisa dilihat dan didengar secara bersamaan, biasanya berupa video.
4. Multimedia, yaitu media yang menggabungkan antara visual yang dilakukan secara bersamaan. media ini berupa internet. dalam internet sudah tergabung banyak jenis media

Sudjana (2020:3), mengatakan:

1. Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya
2. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya
3. Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan HOP (Proyektor Transparansi)
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Artinya media pembelajaran sangat beragam mulai dari yang sederhana seperti gambar, suara, hingga yang kompleks seperti multimedia dan pemanfaatan lingkungan. Setiap jenis media memiliki fungsi dan keunggulan tersendiri untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih efektif

C. Manfaat Media Pembelajaran

Belajar menggunakan media memiliki beberapa manfaat, salah satunya adalah bermanfaat menyampaikan konsep dan materi secara lebih tepat sasaran dan terarah. Penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran membantu dalam menghasilkan lingkungan belajar yang menarik dan kreatif.

Alfuad (2021:21) menyatakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Memperjelas informasi dan bagaimana informasi disajikan untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses, serta hasil pembelajaran.
2. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa untuk memotivasi belajar berinteraksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan.
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, contohnya objek atau benda yang bervolume besar yang ingin ditampilkan dalam proses pembelajaran di ruang kelas, dapat di alihkan ke media berbasis gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami kegiatan di lingkungannya dan memungkinkan interaksi langsung dengan masyarakat dan guru serta lingkungan melalui karya wisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang

Kesimpulannya adalah Belajar dengan menggunakan media pembelajaran memiliki banyak manfaat penting. Media membantu menyampaikan konsep dan materi secara lebih jelas, tepat, dan terarah.

D. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pengajaran pada tahanan orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. keanekaragaman media yang masing-masing yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda untuk itu perlu memilihnya dengan tepat dan cermat agar dapat digunakan secara tepat guna

Dari segi sejarah perkembangannya, maka dapat disebut dua fungsi media pendidikan (yang disebut media pembelajaran) sebagai berikut:

1. Fungsi AVA (Audiovisual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik.pada dasarnya bahasa bersifat abstrak,maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar,model,benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu,sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru,karena kalau tidak menggunakan media,maka penjelasan guru bersifat sangat abstrak.
2. Fungsi komunikasi.komisi media dalam hal ini berda di tengah diantara dua hal,yaitu yang menulis dan meembuat media komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca,melihat,mendengar).orang yang membaca,melihat dan mendengar media dalam komunikasi tersebut receiver atau audience.sedangkan media yang dibuat ditulis dalam bentuk modul ,film,slide,OHP,dan sebagainya yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima.dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam penyampaian pesanya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.Inilah fungsi kedua dari media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya,yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut,dan demikian merupakan sumber belajar yang penting.

Levie dan lentz & Azar Arsyad (2020:4), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran,khususnya media visual,antara lain:

1. Fungsi Atensii; fungsi inti media visual,yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif;yaitu fungsi media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik,misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau
3. fungsi kognitif;yaitu fungsi media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar

memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkadang dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris; yaitu fungsi media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan meningkatkan kembali.

Secara umum, manfaat/fungsi media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

2.1.4 Media Ludo

A. Pengertian Media Ludo

Pengertian media ludo adalah pengembangan dari permainan ludo tradisional yang dimodifikasi sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah pemahaman materi pelajaran bagi siswa

Ulhusnah & Diana (2020:3) menyatakan, "bahwa media ludo tergolong layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran ditingkat SD". penggunaan media ludo dalam pembelajaran matematika telah terbukti mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif, karena media yang dikembangkan selaras dengan kebutuhan belajar mereka"

Nuraliah (2023:2), menyatakan "Media pembelajaran ludo tidak hanya menyenangkan karena berbentuk permainan, tetapi juga dapat membantu pembelajaran di kelas menjadi interaktif dan meningkatkan pengetahuan siswa".

Zain (2020-121), menyatakan "bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran".

Arsyad (2021 : 10) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik kegiatan belajar. Berdasarkan pendapat tersebut media ludo

dapat dikategorikan sebagai media yang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa karena memadukan unsur permainan dan materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media ludo adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan dari permainan ludo tradisional dan dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai sarana penyampaian materi yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, interaksi, serta pemahaman siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.



Gambar 2.1 Permainan Ludo

B. Manfaat Media Ludo

Menurut Nurrahman (2024:3) terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena siswa lebih aktif, antusias, dan merasa tertantang dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan

Menurut putri (2022:5) media ludo berbasis game mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika, karena siswa harus aktif menjawab soal untuk melanjutkan permainan

Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran Ludo dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Melalui permainan yang

menyenangkan, siswa menjadi lebih antusias dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

C. Cara membuat media ludo

Alat dan Bahan

Alat

1. Gunting
2. Penggariss
3. Pensil

Bahan

1. Spanduk
2. Amplop
3. Kertas origami
4. Lem
5. desain kartu yang sudah di print
6. desain gambar ludo yang akan di buat spanduk

D. Cara membuat media permainan ludo

1. Buatlah desai kartu bonus,bom dan pertanyaan di aplikasi dan kemudian di print sesuai jumlah dan kebutuhan Membuat spanduk ludo
2. Buat kantong surat/amplop untuk setiap kartu bonus,boom dan pertanyaan lalu tempelkan di samping kanan ludo
3. Siapkan siswa dan dadu agar media ludo dapat dijalankan

E. Langkah-Langkah Media Ludo

Setiap permainan memiliki aturanya sendiri.tujuan permainan ludo ini adalah untuk mengajarkan anak-anak ketelitian dan fokus.peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah

Dalam permainan ludo,ada beberapa langkah yang harus dilakukan:

Langkah-langkah penggunaan media permainan ludo pada penelitian ini yaitu:

1. Guru membentuk 4 kelompok yang setiap kelompok berisi 5 orang Untuk menentukan tim mana yang terlebih dahulu memulai permainan setiap perwakilan siswa melakukan ompimpa untuk menentukan tim mana yang terlebih dahulu memulai permainan
2. Guru mencatat nama kelompok beserta anggota timnya di papan tulis Setiap kelompok diminta membuat nama kelompoknya Anggota dari masing-masing kelompok yang berjumlah 5 siswa memiliki perannya masing-masing,dimana satu Siswa bertugas melempar dadu dan sementara empat lainnya bertugas bermainn di dalam kotak media ludo
3. siswa bisa bergerak apabila yang keluar terlebih dahulu angka 6 Setiap angka 6 yang keluar siswa boleh menggerakkan dadu yang mana saja untuk di jalankan dan juga apabila yang keluar angka 6 siswa di beri kesempatan bermain dua kali
4. Murid melihat angka yang di dikeluarkan oleh dadu dan bergerak sesuai angka yang keluar,di kotak jalanya ludo telah di sediakan gambar bonus,pertanyaan dan boom,jika siswa berhenti ditanda tanya maka kelompok haarus menjawab pertanyaan jika benar siswa boleh maju satu langkah jika salah siswa mundur 1 langkah,jika jika siswa berhenti di tanda bonus maka siswa akan mendapatkan hadiah sesuai dengan kartu yang sudah mereka ambil di dalam amplop yang sudah disediakan ada namun jika pion berhenti di tanda boom maka siswa harus mematuhi perintah di kartu boom yang sudah mereka ambil tersebut
5. 1 menit di beri waktu untuk berdiskusi bersama kelompok untuk menjawab soal yang sudah di pilih apabila berhenti tepat ditanda tanya permainan ludo melalui amplop yang sudah disediakan apabila kelompok tersebut tidak dapat menjawab soal,maka soal tersebut akan menjadi rebutan bagi kelompok lain.
6. Apabila kelompok lain dapat menjawab maka salah satu dari mereka maju satu langkah kedepan.ke kotak berikutnya
7. Kelompok yang terlebih dahulu pionya paling banyak masuk garis finish adalah kelompok pemenang dari permainan ludo

F. Kelebihan dan kekurangan media ludo

Firdayani (2023-14), menghatakan “tersapat beberapa Kelebihan dan kekurangan saat memainkan media ludo ini di dalam kelas”.beberapa kelebihan dan kekuranganya adalah:

Kelebihan media ludo:

1. Media dikemas dengan menarik sehingga siswa akan tertarik mempelajari materi
2. suasana belajar akan lebih menyenangkan karena media pembelajaran yang digunakan adalah permainan,sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah
3. Menumbuhkan rasa kebersamaan antara anggota kelompok,karna masing-masing anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan misi dalam permainan
4. media ini menyenangkan bagi anak-anak karena semua anak terlibat langsung dalam permainan tersebut.
5. Media ini sangat mudah diterapkan karena dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
6. Media ini dilakukan secara berkelompok maka akan meningkatkan sikap komunikasih yang baik antar setiap anak.Media ludo ini mengajarkan anak untuk mampu memecahkan masalah bersama tim tanpa disadari anak.
7. Menambah kosakata anak karena dalam permainan ini anak akan banyak berbicara satu sama lain.

Kekurangan media ludo

1. Jika siswa tidak memahami benar bagaimana penggunaan media pembelajaran maka siswa hanya sekedar bermain tanpa memahami isis materi
2. jika pembagian kelompok dalam penggunaan media ,media pembelajaran tidak diarahkan guru maka siswa akan memilih berkelompok dengan teman dekatnya

3. Jika kelas tidak di kelola dengan baik maka suasana kelas akan menjadi ramai dan gaduh jadi guru harus dapat mengatur jalannya pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran dengan tetap berkeliling untuk memantau siswa dalam menjalankan permainan
4. Media ini membutuhkan tempat yang luas.
5. Anak mungkin tidak memahami aturan permainan dengan benar,yang dapat menyebabkan keributan

Setiawati (2021:15),menyatakan “kelebihan dan kekurangan media permainan ludo adalah”.

2.1.5 Matematika Dalam Pembelajaran Perkalian

A. Pengertian matematika

Hidayati (2022:2) Matematikamerupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan sejak duduk di bangku sekolah dasar sampai bahkan diperguruan tinggi,keberadaan matematika menjadi satu mata pelajaran yang dianggap sangat sulit,membosankan dan tidak jarang dianggap sebagai mata pelajaran menangkutkan.bahkan matematika pun di anggap memberi andil dalam ujian nasional.mungkin di sebabkan pada pengajaran yang lebih menekankan pada hapalan dan kecepatan menghitung kita mengenal oprasi perkalian termasuk dalam oprasi hitung bilangan,Sutawijaya (2020:4) menyatakan, “bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang dengan suku-suku yang sama.kemudianSoesilowati (2021:6), “mengatakan bahwa perkalian adalah bentuk lain dari penjumlahan berulang.


Smith (2022:23), menyatakan “perkalian adalah oprasi yang digunakan untuk menemukan produk ketika dua faktor diketahui yaitu faktor x faktor = produk Dari beberapa pengertian menurut para ahli,maka dapat disimpulkan bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama pada setiap sukunya.karena perkalian itu diibaratkan sepertihuruf a dan b merupakan bilangan,sehingga dapat dituliskan dengan $a \times b = b + b + b \dots$, serta bisa disimpulkan bahwa disaat kala belum menekuni perkalian,maka siswa harus mengusai penjumlahan terlebih dahulu. “terdapat contoh konkret seperti orang yang sedang

sakit yang minum obat, karena dalam minum obat berhubungan dengan perkalian yaitu jika orang sakit akan meminum obat sebanyak 3×1 dengan 1×3 itu artinya sangat beda sekali, yang mana 1×3 artinya obat itu di minum satu kali dalam sehari dengan diminum sejumlah 3 butir obat dalam satu kali minum. sehingga perkalian merupakan penjumlahan berulang. Misalkan 5×2 bisa diidentifikasi ke siswa perkalian tersebut selaku angka belakang berbentuk angka 2 di tulis sebanyak angka depan ialah 5 sehingga bisa dijabarkan dengan $2 \times 2 \times 2 \times 2 = 10$, namun sebaliknya 2×5 maka bisa didefinisikan pula ke siswa perkalian tersebut selaku $5 + 5 = 10$. dengan demikian dengan perhitungan tersebut dengan hasil yang sama, tetapi dengan secara konseptual 5×2 tidak sama dengan 2×5

MATERI MATEMATIKA KELAS 3 SD


A. Perkalian.

1. Perkalian sebagai penjumlahan berulang



Ada 3 piring yang berisi jeruk. Setiap piring berisi 6 buah jeruk. Banyak jeruk seluruhnya dapat dihitung dengan cara.
 $6 + 6 + 6 = 18$
 Bentuk $6 + 6 + 6$ menunjukkan penjumlahan angka 6 sebanyak 3 kali. Jadi, $6 + 6 + 6$ dapat ditulis menjadi perkalian $3 \times 6 = 18$.

Ibu mengemas buah jeruk dengan 4 kantong plastik. Tiap kantong plastik berisi 30 jeruk. Berapakah jumlah jeruk yang dikemas ibu? Untuk menjawab pertanyaan ini perhatikan gambar berikut!



Buah jeruk yang dikemas = $30 + 30 + 30 + 30 = 120$
 Penjumlahan lalu diubah ke perkalian menjadi:
 $30 + 30 + 30 + 30 = 4 \times 30 = 120$
 Jadi, jumlah jeruk yang dikemas adalah 120 buah.

LATIHAN
 Kerjakan soal berikut dengan cara yang telah dipelajari!

1. $4 \times 23 = \dots$
2. $7 \times 15 = \dots$
3. $5 \times 26 = \dots$
4. $5 \times 22 = \dots$
5. $8 \times 13 = \dots$
6. $6 \times 17 = \dots$
7. $6 \times 18 = \dots$
8. $7 \times 16 = \dots$
9. $4 \times 31 = \dots$
10. $9 \times 12 = \dots$

Gambar 2.2 Materi Perkalian

B. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Karso (2022:2.16) menyatakan “karakteristik pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar yaitu ada 4”.

Pembelajaran matematika adalah berjenjang (bertahap) Bahan kajian matematika diajarkan secara berjenjang atau bertahap, yaitu dimulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih sukar. pembelajaran matematika harus dimulai dari yang konkret, ke semi konkret, dan berakhir pada yang abstrak. di SD penggunaan benda-benda konkret masih diperlukan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap objek matematika. penggunaan gambar dapat dipandang sebagai semi

konkret dan termasuk kepada salah satu usaha untuk memahami konsep yang abstrak sebagai wujud dari berjenjangnya pembelajaran matematika.

1. Pembelajaran matematika mengikuti metode spiral Dalam setiap memperkenalkan konsep atau bahan yang baru perlu memperhatikan konsep atau bahan yang telah dipelajari siswa sebelumnya. bahan yang baru selalu dikaitkan dengan bahan yang telah dipelajari, dan sekaligus untuk meningkatkan kembali. pengulangan konsep dalam bahan ajar dengan memperluas dan mendalamkannya adalah perlu dalam mempelajari matematika. metode spiral bukan mengajarkan konsep hanya dengan pengulangan atau perluasan saja, tetapi harus ada peningkatan. spiralnya harus spiral naik bukan spiral turun
2. Pelajaran matematika menekankan pola pendekatan induktif Matematika adalah ilmu deduktif, matematika terusun secara deduktif aksiomatik. namun sesuai dengan perkembangan intelektual siswa di SD, maka dalam pembelajaran matematika perlu di tempuh pola fikir atau pola pendekatan induktif
3. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi Kebenaran dalam matematika sesuai dengan struktur deduktif aksiomatiknya. kebenaran-kebenaran dalam matematika pada dasarnya merupakan kebenaran konsistensi, tidak ada pertentangan antara kebenaran suatu konsep dengan yang

lainnya. suatu pernyataan dianggap benar di dasarkan atas pernyataan-pernyataan terdahulu yang telah di terima kebenarannya

C. Tujuan Pembelajaran Matematika

Berdasarkan lampiran peraturan materi pendidikan dalam permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standar isi, disebutkan bahwasanya pembelajaran matematika bertujuan supaya siswa memiliki kemampuan sebagai berikut

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luas, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
2. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, menganalisis masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
3. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
4. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah

Sedangkan tinjauan dari posisi matematika dalam lingkungan sosial ada 4 Tujuan pendidikan matematika yaitu:

1. Tujuan praktis (practical goal) yaitu berkaitan dengan pengembangan kemampuan siswa untuk menggunakan matematika untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
2. Tujuan kemasyarakatan (civic goal) yaitu tujuan yang berorientasi pada kemampuan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan cerdas dalam hubungan kemasyarakatan. Tujuan kemasyarakatan menunjukkan bahwa tujuan pendidikan matematika hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga aspek efektif siswa. Pendidikan matematika sebenarnya bisa mengembangkan kemampuan sosial siswa, khususnya kecerdasan intrapersonal.

3. Tujuan profesional (professional goal) yaitu pendidikan matematika harus bisa mempersiapkan siswa untuk terjun ke dunia kerja. Tujuan pendidikan ini memang dipengaruhi oleh pandangan masyarakat secara umum yang sering menepatkan pendidikan sebagai alat untuk mencari pekerjaan.
4. Tujuan budaya (cultural goal) yaitu pendidikan matematika merupakan suatu bentuk dan sekaligus produk budaya. Oleh karena itu, pendidikan matematika perlu menempatkan matematika sebagai hasil kebudayaan manusia dan sekaligus sebagai suatu proses untuk mengembangkan suatu kebudayaan.

Dari uraian tentang tujuan pembelajaran matematika di atas dapatlah disimpulkan bahwasanya dalam mempelajari matematika seorang guru harus memandang dan memosisikan matematika sebagai suatu alat dalam kehidupan bukan sebagai bukan sebagai objek dalam pembelajaran

D. Hasil Belajar Matematika

Sama halnya dengan belajar, hasil belajar pun memiliki beberapa definisi diantaranya:

Romiszawki Jhon M. (Abdurrahman 2020:27), mengatakan “memandang hasil belajar sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi”

Nana Sudjana (Herlina Lahude 2020:4), menyatakan “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi belajar mengajar. Bagi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya proses, bagi guru diakhiri dengan evaluasi”.

A.J. Romiszowski (2020:26), mengatakan “hasil belajar merupakan keluaran (outputs) dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya perbuatan atau kinerja (performance)”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang timbul setelah seseorang melakukan usaha tertentu atau melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat dicapai setelah melakukan interaksi tindak belajar dan mengajar. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar.

2.2 Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran akan efektif apabila guru mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna, menarik, serta menyenangkan. Pada kenyataannya, pembelajaran matematika di sekolah dasar sering masih bersifat monoton dengan metode ceramah, sehingga siswa menjadi pasif, cepat bosan, dan hasil belajar rendah. Penggunaan media pembelajaran Ludo dapat menjadi solusi. Media ini merupakan permainan yang dimodifikasi untuk pembelajaran sehingga Membuat suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan, Meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi aktif siswa, Membantu siswa memahami konsep abstrak, khususnya perkalian. melalui pengalaman konkret dan permainan.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini adalah: Penggunaan media Ludo dalam pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian, diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SD dibandingkan pembelajaran konvensional.

2.3 Definisi Operasional

Belajar adalah Proses perubahan perilaku siswa sebagai hasil pengalaman, ditandai dengan peningkatan pemahaman perkalian setelah menggunakan media Ludo.

1. Mengajar adalah Aktivitas guru dalam menyampaikan materi perkalian dengan memanfaatkan media Ludo agar siswa lebih aktif dan termotivasi.
2. Pembelajaran adalah Proses interaksi guru dan siswa menggunakan media Ludo pada materi perkalian untuk mencapai perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
3. Hasil Belajar adalah Nilai atau skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran perkalian dengan media Ludo, baik pada pretest maupun posttest.
4. Media Pembelajaran adalah Segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dalam hal ini media permainan Ludo.

5. Media Ludo adalah Permainan tradisional Ludo yang dimodifikasi sebagai media belajar matematika untuk mempermudah pemahaman perkalian siswa kelas III SD.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari kajian teori dan kerangka berfikir di atas maka hopotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran ludo terhadap hasil belajar siswa pada matapelajaran Matematika di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2025/2026

