

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan agar siswa dapat merangsang potensi mereka secara aktif, mengembangkan kekuatan spiritual, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya terbatas pada pengajaran keterampilan khusus, tetapi juga melibatkan sesuatu yang tidak terlihat namun lebih dalam; yakni dalam penyampaian pengetahuan, pertimbangan, dan kebijaksanaan. Pendidikan dalam arti luas dapat dijelaskan sebagai segala pengalaman belajar yang terjadi sepanjang kehidupan, diberbagai situasi, dan lingkungan, yang memberikan pengaruh positif pada perkembangan diri setiap individu. Pendidikan ini berlangsung sepanjang hidup (Ujud et al., 2023, hl. 338).

Pendidikan ialah suatu rencana atau strategi untuk menjalankan proses di lingkungan pembelajaran. Pendidikan ini diharapkan membuat siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan aktif dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kapasitas serta bakat mereka sendiri, guna menumbuhkan rasa akan rendah hati, kesusilaan, personalitas, dan kerohanian (Ully & Nugraheni, 2024, hl. 136). Salah satu investasi yang dapat dilakukan adalah dengan melalui pendidikan karena dapat memberi orang kepandaian, tingkah laku yang baik, dan berkualitasnya pendidikan menentukan kualitas suatu individu untuk menuju kehidupan yang maju dan sejahtera (Nurhayati & Rosadi, 2022, hl. 453).

Kesuksesan pembelajaran matematika dipengaruhi oleh penguasaan konsep dasar matematika yang dipelajari dan diterapkan di sekolah. Karena kurangnya media pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan materi bangun datar sehingga kegiatan pembelajaran dikelas yang masih menggunakan media konvensional (Azizah & Fitriyanawati, 2020, hl. 29). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar dan mengajar. Guru sering menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga mereka dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran ini dapat memiliki efek psikologis terhadap siswa misalnya menumbuhkan minat, serta keinginan baru untuk belajar dan meningkatkan motivasi (Wulandari et al., 2023, hl. 3).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media *ludo math*. Menggunakannya sebagai alat pembelajaran dapat membantu siswa lebih memahami konsep matematika. Media *ludo math* mendorong semua siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, mendorong mereka untuk mempersiapkan diri dan membantu satu sama lain. Media ini dianggap lebih baik dari pada metode ceramah, terutama untuk siswa yang memiliki kesulitan mengingat (Khodijah et al., 2020, hl. 104).

Ludo adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua hingga empat orang. Setiap pemain menggunakan papan dengan warna yang berbeda dan tujuannya adalah mencapai finish. Ludo, permainan tradisional India yang biasanya dimainkan oleh teman, keluarga, dan anak-anak, telah kehilangan popularitasnya karena kemajuan teknologi. Dalam permainan Ludo, pemain

bergiliran melempar dadu untuk menentukan pion mana yang akan dipindahkan sesuai dengan angka yang keluar dari dadu (Helfi et al., 2024, hl. 146).

Pembelajaran matematika harus diajarkan sejak sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kolaboratif. Selain menghafal rumus, memahami konsep dari yang paling sederhana hingga yang paling rumit sangat penting dalam mempelajari matematika. Matematika ini menggunakan penalaran deduktif untuk menjelaskan konsep abstrak. Pembelajaran matematika yang masih rendah karena adanya berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah banyaknya siswa yang menganggap pembelajaran matematika sulit dan membosankan. Hal ini dapat menyebabkan tujuan matematika tidak tercapai secara optimal dan berdampak pada hasil belajar siswa (Khodijah et al., 2020, hl. 297).

Latar belakang permasalahan ini terangkat dari observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 008 Palembang, yang menunjukkan ketidakmampuan dalam memahami materi bangun datar, yang teridentifikasi melalui observasi di tiga aspek utama. Dari segi kognitif, siswa belum mampu menjelaskan konsep dasar bangun datar dan mengalami kesulitan dalam mengenali serta membandingkan ciri-ciri bangun datar yang terdiri atas Trapesium, Jajar genjang, Persegi panjang, Belah ketupat, Persegi dan Layang-layang. Dalam aspek afektif, siswa menunjukkan minat yang rendah terhadap pembelajaran matematika, merasa bosan dan yang berdampak negatif pada keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, dalam aspek psikomotorik, siswa belum mampu melakukan aktivitas

praktis yang berkaitan dengan bangun datar, seperti menggambar dan mengukur dengan tepat, sehingga keterampilan praktis mereka masih perlu ditingkatkan. Dalam konteks ini, penelitian tentang pengaruh media Ludo Math diharapkan dapat memberikan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi bangun datar dan mengatasi permasalahan yang ada.

Berdasarkan latar belakang di atas, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan media pembelajaran *ludo math* yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan hasil belajar pun akan lebih meningkat lagi. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Ludo Math* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 008 Palembang”**.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Siswa belum mampu menjelaskan konsep dasar bangun datar dan mengalami kesulitan dalam mengenali serta membandingkan ciri-ciri bangun datar yang terdiri atas Trapesium, Jajar genjang, Persegi panjang, Belah ketupat, Persegi dan Layang-layang.

2. Siswa menunjukkan minat yang rendah terhadap pembelajaran matematika, merasa bosan dan yang berdampak negatif pada keterlibatan mereka dalam proses belajar.
3. Siswa belum mampu melakukan aktivitas praktis yang berkaitan dengan bangun datar, seperti menggambar dan mengukur dengan tepat, sehingga keterampilan praktis mereka masih perlu ditingkatkan.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian hanya difokuskan pada pengaruh media *ludo math* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar kelas V SD Negeri 008 Palembang sehingga tidak mengkaji media atau faktor pengaruh lain yang mungkin dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan diatas, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media *ludo math* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar kelas V SD Negeri 008 Palembang?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh media *ludo math* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar kelas V SD Negeri 008 Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Dengan melihat tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini tentunya diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang ada di lembaga pendidikan, terutama di pendidikan sekolah dasar. Setelah penelitian selesai, manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dengan membantu memperbaiki proses pembelajaran matematika melalui media *ludo math* sebagai alat alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi bangun datar.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Siswa**

Penelitian ini di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, terutama materi bangun datar, melalui pengalaman belajar yang berkesan dan menyenangkan.

#### **2. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan materi bangun datar pada siswa agar menjadi lebih baik dalam pelaksanaan pada pembelajaran matematika.

#### **3. Bagi Sekolah**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan ide-ide kepada sekolah untuk membantu memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **4. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan permasalahan yang sama.