

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik (Makki & Afflahah, 2019). Seorang individu yang ingin merubah tingkah lakunya kearah yang baik maka individu tersebut harus melakukan proses pembelajaran dengan baik. Hannah dkk, sebagaimana mengutip (Yolandasari, 2020:17) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Bimbingan dan bantuan yang dilakukan salah satunya adalah menyampaikan materi pembelajaran. Pada abad ke-21 ini perkembangan teknologi di bidang pendidikan semakin maju, hal ini mampu menjadi pertimbangan guru sebagai salah satu strategi baru dalam mengembangkan sebuah pembelajaran (Imron, Mukminin, & Hidayat, 2020).

Mengembangkan sebuah pembelajaran bisa menggunakan pembaruan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Zulfah, dkk yang mengutip simpulan Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain (2020:121) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Banyak permasalahan yang dihadapi salah satunya adalah guru tidak memanfaatkan media pembelajaran, guru hanya memberi materi yang diperlukan melalui metode ceramah, masalah tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah (Kurniati & Koesnawanti, 2021)

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku (Nabila & Abadi, 2019). Hasil belajar berupa perubahan tingkah laku yang didapatkan sesuai dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Nurrita, 2019). Banyak SD yang hasil belajar siswa nya rendah seperti yang terjadi di SDN 96 Palembang, dilihat dari nilai hasil ujian harian yang diberikan oleh guru kelas V A dari 15 siswa hanya 8 siswa yang nilai nya memenuhi KKM yaitu 73. Hasil belajar rendah tersebut ada pada materi kegiatan ekonomi, selain itu media pembelajaran yang digunakan guru juga belum bervariasi dilihat dari koleksi media pembelajaran yang ada di perpustakaan belum banyak media yang relevan dengan materi kegiatan ekonomi.

Materi kegiatan ekonomi terdapat pada Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 tema 8 Lingkungan Sahabat Kita subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan pembelajaran 3. Kegiatan ekonomi merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan seseorang untuk memenuhi suatu kebutuhan (Rahayu, 2019). Kegiatan ekonomi sebenarnya kegiatan yang sangat dekat dengan kehidupan siswa namun banyak siswa yang tidak mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari (Isnanto, 2019).

Permasalahan tersebut banyak terjadi selain di SD N 96 Palembang, terdapat pula masalah yang sama di SD N Nolobangsari Depok, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Indari, Hanafi, & Yulianti, 2020) penelitian ini mengenai upaya meningkatkan hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi yang

dilatarbelakangi oleh adanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Tema 4 Materi Kegiatan Ekonomi yang berada di bawah KKM, itu semua terjadi karena pada saat pembelajaran daring guru kurang mempersiapkan media pembelajaran karena kebiasaan guru yang bisa menjelaskan materi secara langsung (saat pembelajaran luring) yang membuat siswa menjadi tidak menarik lagi dalam belajar dan hasil belajarnya menjadi menurun.

Yandi, Putri, & Putri, (2022) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya :

1. Pemanfaatan sumber belajar
2. Lingkungan sekolah
3. Budaya sekolah.

Pemanfaatan sumber belajar salah satu nya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan hasil belajar dari dua SD diatas dipengaruhi oleh faktor kurangnya pemanfaatan sumber belajar salah satu nya media pembelajaran, oleh karena itu dibutuhkan inovasi untuk mengubah media pembelajaran yang lama. Salah satu cara efektif yang bisa digunakan adalah dengan mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran. Supriatna & Hadi (2023) menyatakan bahwa permainan dapat memberikan manfaat yang interaktif terhadap kalangan anak Sekolah Dasar dan juga dapat menghadirkan *fun learning* kepada peserta didik dalam belajar.

Inovasi media pembelajaran berbasis permainan yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi adalah dengan penggunaan media ludo king. *Ludo King* merupakan permainan

tradisional yang mana permainan ini dilakukan 2-4 orang yang diwajibkan guna menentukan strategi yang dipakai guna memindahkan 4 bidak pion dengan memakai dadu (Pritandhari & Ningsih, 2019). Inovasi yang bisa dilakukan untuk menjadikan *Ludo King* sebagai media pembelajaran adalah dengan mengubah ukuran *Ludo King* dan memvariasikan cara bermainnya.

Penelitian sebelumnya banyak yang sudah membuktikan bahwa penggunaan media ludo king berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Salah satunya penelitian oleh (Nisa & Wiryanto, 2019) mengenai penggunaan media ludo terhadap materi bangun ruang. Penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V dengan menggunakan media ludo pada ranah kognitif dan psikomotorik dibuktikan dengan uji T bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ untuk ranah kognitif dan nilai rata-rata siswa diperoleh hasil sebesar 88,125 dengan kriteria sangat baik, untuk ranah psikomotorik.

Media ludo king yang diimplementasikan di SDN 96 Palembang pada materi kegiatan ekonomi diharapkan mampu menambah rasa penasaran siswa dan membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran serta dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah dalam penelitian ini diantaranya :

- a. Penggunaan media pembelajaran oleh guru kelas V SDN 96 Palembang belum menjadi perhatian penuh dan masih menggunakan media

konvensional berupa media gambar selama proses pembelajaran yang membuat siswa tidak bersemangat dalam belajar.

- b. Hasil tugas harian materi kegiatan ekonomi ada 8 siswa yang belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75.
- c. Pemanfaatan media ludo king belum pernah diterapkan sebagai media pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi di SDN 96 Palembang.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Peneliti membatasi ruang lingkup masalah dalam penelitian ini meliputi:

- a. Media ludo king yang digunakan dalam materi kegiatan ekonomi
- b. Hasil belajar siswa yang didapatkan dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi
- c. Hasil belajar yang didapatkan terhadap pembelajaran materi kegiatan ekonomi menggunakan media ludo king.

1.2.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh penggunaan media ludo king terhadap hasil belajar materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD N 96 Palembang”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ludo king terhadap hasil belajar materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD N 96 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, ada dua manfaat yang diharapkan dari hasil yang

didapatkan selama proses penelitian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis, diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi sebagai saran dan informasi bagi pengajar untuk menggunakan media ludo king dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Manfaat praktis, beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran Ludo King, diantaranya :

- 1.) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan media pembelajaran *Ludo King* dapat menjadi alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan kemajuan kegiatan belajar mengajar agar dapat meningkatkan mutu sekolah melalui pembelajaran yang berkualitas.

- 2.) Bagi Guru

Hasil penelitian ini agar dapat menjadi masukan bagi guru sebagai pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran *Ludo King* agar dapat menambah semangat siswa dalam belajar dan dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik.

- 3.) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran *Ludo King* diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa, pengalaman belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

- 4.) Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini agar dapat menjadi bahan masukan dan dapat dijadikan

acuan apabila melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang sama dengan penelitian ini.