

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. pendidikan merupakan jawaban dalam mencapai tujuan pembangunan Indonesia. Pendidikan bertujuan meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas yang sanggup dalam menghadapi tantangan di masa akan datang. Melalui masyarakat dengan pendidikan yang berkualitas, manusia akan lebih kreatif dan produktif sehingga lebih mudah beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi di lingkungannya. Selain itu, manusia juga lebih mampu mengendalikan ranah kehidupan ke arah pemenuhan kebutuhan hidupnya

Pembelajaran sangat dibutuhkan oleh manusia buat kelangsungan hidupnya, sebab pembelajaran sendiri dapat mengganti pemikiran seorang dari yang tidak ketahui jadi ketahui, oleh sebab itu keberadaan sekolah sangatlah berarti, sebab sekolah ialah salah satu lembaga dalam pembelajaran yang berperan membagikan pengetahuan, kemampuan, serta keahlian buat menggapai tujuan pembelajaran. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyebutkan bahwa :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut maka segenap upaya dilakukan oleh para pendidik dari berbagai tingkat pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perpendidikan tinggi, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kemampuan peserta didik.

Kegiatan proses belajar mengajar disekolah dasar sekarang menggunakan ada yang menggunakan Kurikulum 2013 (K13) dan ada juga yang menggunakan Kurikulum Merdeka. Diberlakukannya K13 diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, serta efektif. Sedangkan Kurikulum Merdeka membuat peserserta didik tidak terpaksa untuk mempelajari mata pembelajaran yang peserta didik tidak sukai, peserta didik bisa saja memilih mata pelajaran yang ia sukai dan sesuai dengan potensi minat peserta didik, sedangkan proses pembelajaran dikurikulum K13 menuntut pendidik untuk memberikan inovasi baru dan merancang kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran juga menuntut pendidik untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang selalu mengikuti peraturan terbaru seperti melaksanakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan suatu model terapan pembelajaran terpadu yang

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 3, hal.3

mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan yang terikat oleh tema. Pembelajaran tematik juga suatu usaha memadukan pengetahuan secara komprehensif dan terintegrasi. Pembelajaran terpadu di sekolah dasar ini membantu mengembangkan pemahaman peserta didik yang berakibat peserta didik akan menjadi lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran.²

Berdasarkan beberapa pendapat dan teori belajar dapat disimpulkan bahwa usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang sehingga menyebabkan adanya perubahan seseorang dari tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan baru yang diperoleh seseorang tersebut. Sehingga memperoleh pembelajaran sebagaimana Allah SWT berfirman pada surah ayat QS. Al-Nahl :78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami dalam makna dari ayat tersebut bahwa anak yang akan lahir ke dunia, dari dalam perut seorang ibu dalam keadaan tidak mengenal sedikit pun, akan tetapi Allah memberikan pendengaran, penglihatan dan mata hati sebagai nantinya menjadi bekal untuk mencari ilmu pengetahuan agar kalian beriman kepadanya atas dasar

² Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik* (Jakarta, 2010), Hal. 78

keyakinan dan bersyukur atas di karunianya.

Pembelajaran Matematika merupakan suatu pelajaran yang sudah diberikan sejak pendidikan dasar, menengah dan bahkan sampai pada tingkat pendidikan tinggi dimana pada tingkat pendidikan dasar dan menengah waktu yang dialokasikan untuk mempelajari matematika cenderung lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, pembelajaran akan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri dan menyenangkan.

Hal ini akan menyebabkan peserta didik untuk memudahkan mereka dalam menyerap dan mengingat ilmu yang mereka ketahui yang diajarkan oleh para pendidik di sekolah atau di madrasah. Proses belajar tidak akan bisa dilepaskan dari kehidupan setiap manusia, karena belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar pula itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja, belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, ataupun sikapnya

Bermain merupakan suatu kegiatan melekat pada dunia anak. Menurut Hariwijaya, melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti mengukur berat, mencari jawaban yang berbeda, dan mengenal angka-angka atau bilangan matematika³. Dalam ini perlu diperhatikan makna

عن ابن عمر قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم " اعلموا ابنائكم
السباحة والرمى والمرأة المغزل" (رواه البيهقي)

dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dijumpai dalam Hadits Rasul, yang di riwayatkan oleh Al- Baihaqi antara lain sebagai berikut: ⁴

Berdasarkan dengan Hadits di atas dapat dipahami bahwa anak dianjurkan Nabi, berupa yang melatih fisik, dan ketangkasan seorang anak, serta keberanian.

Dengan demikian bermain pun diperkenalkan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan dalam kehidupan maupun dalam pembelajaran. Matematika merupakan ilmu alat yang sangat mendasar. Oleh karena itu sejak dini anak-anak diajari konsep bilangan matematika yang paling mendasar yang bisa

³ Hariwijaya, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta; PT. Gramedia, 2002), hal. 185

⁴ Khadijah & Lasma Roha Sitompul, (*PERMAINAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF ISLAM*), Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia, 2020. Hal.64

dipelajari oleh anak, yaitu mengenal angka atau konsep angka paling mendasar. Pengenalan konsep bilangan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam strategi atau teknik yang cocok sehingga dapat memudahkan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Kegiatan yang akan menarik dan menyenangkan merupakan suatu penting dalam proses pembelajaran yang dimana peserta didik akan merasa senang dan ia akan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. lempar dadu adalah suatu alat atau benda yang berbentuk kubus yang di gunakan dalam proses pembelajaran pendidik untuk memberikan materi atau soal yang menarik bagi peserta didik. Dadu adalah sebuah obyek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. Pada keenam sisi-sisinya biasanya tertera gambar lubang-lubang yang berbeda jumlahnya. Gambar lubang atau lingkaran satu pada satu sisi, lingkaran atau lubang dua pada satu sisi demikian seterusnya pada sisi-sisi yang lainnya.⁵

Tujuannya ialah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran. Manfaat dari permainan dadu adalah dapat menarik perhatian anak karena permainannya menarik dan menyenangkan sehingga anak memiliki minat untuk turut aktif dalam permainan tersebut⁶

Rika (2018) media pembelajaran pohon pintar adalah media visual

⁵ Nurul Muflikhah, skripsi “*Implementasi Metode Discovery-Inquiry Dengan Media Lempar Dadu dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Ngrawan 02 Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang*” 2020. Hal 22

⁶ *Ibid...., hal 23*

dua dimensi yang berbentuk bagan pohon. pohon pintar yaitu suatu alat permainan menggunakan sebatang pohon yang telah dibentuk semenarik mungkin serta menggunakan buah-buah, angka sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi dan kecerdasan, kreativitas yang ada dalam diri anak agar berkembang secara optimal sesuai dengan pertumbuhan dan aspek perkembangan anak.⁷

Sebagai suatu media pohon pintar cocok digunakan untuk pembelajaran dengan konsep-konsep materi yang banyak, media ini berfungsi, mengembangkan kemampuan berpikir anak, memahami tentang lingkungan sekitar anak, memberikan rangsangan pada anak, mengembangkan sosial anak, mengembangkan kreativitas anak dan motorik anak. Adapun juga untuk kelebihan dari media ini ialah menimbulkan semangat pada anak buat belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan, dan kemungkinan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan dan minat masing- masing.

Dengan hal ini menunjukkan bahwa untuk mengubah hasil belajar peserta didik harus berusaha melakukan perubahan lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik⁸. Dengan halnya itu pendidik sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik dalam proses pembelajaran untuk aktif dan terlibat langsung dalam

⁷ Nisa, Risantika Hainun, "*Pohon Pintar Media Pembelajaran Calistung*", <https://risantikahainunnisa.wordpress.com/2017/06/06/pohon-pintar-media-pembelajaran-calistung/> Juni 6, 2017, di akses pada tanggal 30 Desember 2020, pukul 12:50.

⁸ Ahmad Susanto, "*Teori Belajar Pembelajaran*", Jakarta: Prenadamedia, 2013). Hal 5.

pembelajaran dengan salah satu memilih model pembelajaran dan media yang cocok digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, matematika memiliki peran yang sangat penting bukan hanya untuk membina keterampilan menghitung melainkan juga untuk kepentingan penguasaan ilmu pengetahuan. Dalam konteks sekolah, menghitung digunakan peserta didik, matematika digunakan peserta didik bukan hanya untuk kepentingan pembelajaran matematika melainkan juga untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang diajarkan di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan pendidik kelas IV SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin, pada waktu itu mendapatkan informasi bahwa pembelajaran yang dibawakan oleh pendidik hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga tingkat pemahaman peserta didik dan hasil nilai peserta didik terbilang rendah. hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian peserta didik ada sebagian peserta didik yang masih mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yaitu 60 merupakan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada sekolah tersebut. Hanya 50% peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut, mengenai pengaruh permainan lempar dadu dengan media pohon pintar, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Permainan Lempar Dadu Berbantuan Media Pohon Pintar Terhadap Hasil Belajar kelas IV Matematika Di SDN Kuin Utara 6**

Banjarmasin

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam memahami judul proposal yang ada, maka dari itu peneliti akan memberikan beberapa penegasan mengenai judul yang penelitian ajukan sebagai berikut :

1. Pengertian Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam, sehingga mempengaruhi apa-apa saja yang ada di sekitarnya. Dengan demikian pengaruh yang dimaksudkan disini ialah untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya Permainan Lempar Dadu Dengan Media Pohon Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.

2. Media Pohon Pintar

Media adalah saluran komunikasi, kata *media* berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, *media* berupa *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa yang termasuk dalam media seperti film, media cetak, diagram, radio, televisi, komputer dan sebagainya.⁹ Secara lebih banyak di gunakan pengertian media adalah proses mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, fotograhis, atau

⁹ Dian Indriana “*Ragam Alat Bantu Pengajaran*, cet pertama. (Jogjakarta: DIVA Press 2011), hal 13

elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal atau verbal.¹⁰

Jadi yang dimaksud peneliti disini adalah sebuah pohon pintar yang akan di gunakan peneliti untuk nantinya dalam pelaksanaan penelitian di dalam pohon tersebut berisi soal-soal yang akan di ujikan pada pembelajaran matematika kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.

3. Permainan Lempar Dadu

Permainan adalah suatu kegiatan dengan tujuan bersenang-senang. Terutama untuk anak yang sedang tumbuh berkembang. bentuk kubus yang memiliki jumlah titik yang berbeda pada setiap sisinya. Pada keenam sisi-sisinya biasanya tertera gambar lubang-lubang yang berbeda jumlahnya. Gambar lubang atau lingkaran satu pada satu sisi, lingkaran atau lubang dua pada satu sisi demikian seterusnya pada sisi-sisi yang lainnya.

Jadi permainan permainan lempar dadu ini yang dimaksud oleh peneliti adalah sebuah dadu yang berbentuk kubus untuk membantu tentukan soal yang akan di pilih oleh peserta didik dan membantu peneliti dalam proses pembelajaran matematika kelas IV Di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin. Selain itu juga permainan lempar dadu ini sebagai alat bantu untuk peneliti dalam menjelaskan pemilihan soal dan

menjelaskan pembelajaran.

4. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sesuai pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, hasil belajar adalah suatu proses pengumpulan data atau informasi tentang pencapaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dilakukan secara terencana dengan sistematis selama dan setelah proses pembelajaran.¹¹

Jadi, hasil belajar yang dimaksud oleh penelitian adalah hasil pengukuran *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol. Hasil belajar yang akan diukur penelitian dalam percobaan penelitian yaitu hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas IV SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin. Pada pembelajaran ini peneliti dapat mengetahui hasil peserta didik apakah peserta didik mendapatkan nilai yang memuaskan atau belum memuaskan.

¹¹ Fransiska Faberta Kencana Sari, "Peningkatan Hasil Belajar SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing", dalam Jurnal PGSD, Vol. 34 No. 1, 2018, h. 22.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik menggunakan permainan lempar dadu dengan media pohon pintar terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin
2. Apakah terdapat pengaruh permainan lempar dadu berbantuan media pohon pintar terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas dapat diketahui bahwa tujuan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan permainan lempar dadu dengan media pohon pintar terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.
2. Mengetahui Pengaruh permainan lempar dadu berbantuan media pohon pintar terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin

E. Alasan Memilih Judul

1. Permainan lempar dadu dengan media pohon pintar merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dikatakan cukup efektif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar pada peserta didik
2. Permainan lempar dadu dengan media pohon pintar tersebut bisa juga mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik

3. Permainan lempar dadu dengan media pohon pintar tersebut belum pernah dilakukan oleh guru di sekolah tersebut
4. Peneliti ingin mencoba menerapkan permainan lempar dadu dengan media pohon pintar untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Signifikansi Penelitian

Dalam penelitian ini hasil yang ingin dicapai penulis adalah :

1. Secara teoritis

Adapun beberapa hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang berarti bagi pendidik, peserta didik, sekolah maupun hanya sekedar untuk menambah pengalaman dan wawasan tentang Pengaruh Permainan Lempar Dadu Berbantuan Media Pohon Pintar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.

2. Secara praktis

Hasil yang diharapkan agar dicapai pada penelitian ini yaitu :

- a. Bagi Peserta Didik

- 1) Mampu memberikan dorongan kepada peserta didik untuk lebih tanggap, kreatif, dalam proses pembelajaran
- 2) Adanya kebebasan bagi peserta didik untuk mengetahui hal-hal yang baru bagi dirinya dalam pembelajaran sehingga mampu menjadi pembelajaran yang lebih asik dan menarik.
- 3) Mampu menghilangkan rasa kebosanan pada saat proses

pembelajaran berlangsung sehingga ketika pembelajaran menjadi menyenangkan.

b. Bagi Pendidik

- 1) Meningkatkan kemampuan dan kreativitas seorang pendidik
- 2) Meningkatkan kepercayaan kepada pendidik dalam mengajar mampu menambahkan wawasan baik berupa pengalaman, pengetahuan dan keahlian dalam merancang strategi yang tepat dan tentunya yang menarik serta mampu mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan permainan lempar dadu dengan pohon pintar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan bantuan dan dorongan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta mampu menumbuhkan rasa kondusif dalam suasana pendidikan sekolah.
- 2) Penelitian ini mampu memberikan bantuan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran dan mutu sekolah.

d. Bagi pembaca, dapat dimanfaatkan sebagai bahan informasi serta pengetahuan bagi peserta didik ataupun sendiri.

e. Bagi peneliti, yaitu suatu pengalaman langsung dalam proses penelitian tentang pengaruh pohon pintar dengan permainan lempar dari terhadap hasil belajar matematika kelas IV Di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini merupakan penelitian Pendidikan, namun ada beberapa jurnal penilaian yang berhubungan dengan penelitian ini dan dapat di jadikan kajian Pustaka antara lain :

1. Rahmalia Yunita Wardani, Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, dengan judul “ Pengaruh Permainan Dadu Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Anak Tunagrahita Kelas I SLB”, metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental sedangkan rancangan penelitian adalah *Single Subject Research (SSR)* dengan mendesain penelitian A-B-A. berdasarkan hasil penelitian Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan permainan dadu dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan anak tunagrahita yang dibatasi pada penjumlahan bilangan sederhana yakni 1-6. Peningkatan ini dapat ditunjukkan dari perubahan mean level tiap fasenya. Hasil data overlap dari baseline-1 (A1) ke intervensi (B) adalah 0% berarti tidak terdapat tumpang tindih data intervensi (B) pada fase baseline-1 (A1) sehingga dapat disimpulkan intervensi (B) berpengaruh terhadap target behavior berarti dapat diyakini pengaruh intervensi (B) terhadap target behavior yang telah

ditentukan yang berarti hipotesis penelitian dapat diterima.¹²

2. Eka Rizki Widayanti Slameto, Program Studi PGSD-FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana dengan berjudul "*Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA*", penelitian ini pada kelas 3 SDN Lemahireng 02 kabupaten semarang, penelitian yang digunakan kuantitatif dan jenisnya eksperimen, penelitian ini mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap objek penelitian dalam kondisi yang terkendalikan, desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretst-posttest dessain*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terdahulu sampel diberi *pretest* (tes awal) dan pada akhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (tes akhir). Dalam penelitian ini dapat pengumpulan data hasil belajar IPA siswa kelas 3A SDN Lemahireng 02 Bawen menggunakan Teknik *pretest-posttes* yaitu sebelum siswa diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan metode *Teams Game Tournament* berbantuan permainan dadu siswa diberikan *pretrst* terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang dalam pembelajarannya diampu oleh guru menggunakan pembelajaran diskusi, setelah melakukan penelitian dapat disimpulkan berdasarkan hasil berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan dan

¹² Rahmalia Yunita Wardani, *Pengaruh Permainan Dadu Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Anak Tunagrahita Kelas I SLB*, JURNAL ORTOPEDEGOGIA, Vol 1, No 3, Desember 2014

dinyatakan “Terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan metode Teams Games Tournament berbantuan permainan dadu dengan metode pembelajaran diskusi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 3 SDN Lemahireng 02 Bawen Kabupaten Semarang Semester II Tahun Ajaran 2015/2016”. Hal ini dikarenakan siswa tertarik dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran dan dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan metode Teams Games Tournament berbantuan permainan dadu yaitu sebesar 72,1 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata pretest sebelum diberikan perlakuan yaitu sebesar 57.¹³

3. Anis Maruroh, jurusan PGMI, fakultas Tarbiah, IAIN Salatiga. Skripsi, Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Rumah Adat Dan Pakaian Adat di Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Ekspositori Dengan Media Pohon Pintar Pada Siswa Kelas 4 Semester II MI Tarbiyatul Aulad Jombor Kec. Tuntang Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019, penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan langkah perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di MI Tarbiyatul Aulad Jombor Kec. Tuntang,

¹³ Eka Rizki Widayanti Slameto, “Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA” *Scholaria*, Vol. 6, No. 3, September 2016

Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Ekspositori dengan media Pohon Pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Rumah Adat dan Pakain Adat di Indonesia pada siswa kelas IV. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya yaitu sebesar 38,89% hal ini dapat dilihat pada pra siklus (awal) dari 18 siswa hanya 4 siswa (22,22%) siswa yang memenuhi KKM dan 14 siswa (77,77%) siswa belum memenuhi KKM dengan memperoleh nilai rata-rata 57,77%. Sedangkan data yang dapat pada siklus I yaitu dari 18 siswa sebanyak 11 siswa (61,11%) siswa yang sudah memenuhi KKM dan 7 siswa (38,88%) siswa belum memenuhi KKM dengan memperoleh nilai rata-rata 74,44%, terjadi peningkatan persentase ketuntasan dari siklus I ke siklus II sebesar 27,77%. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yaitu dari 18 siswa sebanyak 16 siswa (88,88%) siswa sudah memenuhi KKM dan 2 siswa (11,11%) siswa belum memenuhi KKM dengan memperoleh nilai rata-rata 85%. 115 Maka dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil karena indikator keberhasilan secara klasikal yaitu $\geq 85\%$ sudah tercapai.¹⁴

¹⁴ Anis Maruroh, skripsi, “ *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Rumah Adat Dan Pakaian Adat di Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Ekspositori Dengan Media Pohon Pintar Pada Siswa Kelas 4 Semester II MI Tarbiyatul Aulad Jombor Kec. Tuntang Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019*”, 2019.

4. Wendri Wiratsiwi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDI AL Hadad Singgahan Tuban, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Roggolawe Tuban, penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Tindakan kelas (PTK), penelitian ini dapat disimpulkan peningkatan aktivitas guru pada siklus I secara keseluruhan mencapai prosentase 70%. Pada siklus II mencapai 85,83% (mengalami peningkatan sebesar 15,83%). Pada siklus III aktivitas guru secara keseluruhan mencapai 95,83% (mengalami kenaikan sebesar 10%). peningkatan aktivitas siswa pada siklus I secara klasikal mencapai prosentase 66,8%. Pada siklus II mencapai 72,77% (mengalami peningkatan sebesar 5,97%). Pada siklus III mencapai 87,5% (mengalami kenaikan sebesar 14,73%). Hasil belajar siswa sebelum memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar sebesar 33,33%. Setelah memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 70,83%. Pada siklus II mencapai 83,33% dan pada siklus III mencapai 87,5%. Kendala yang dialami selama kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar terjadi karena siswa belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran kooperatif dan kurang faham dengan peraturan permainan. Kendala tersebut dapat diatasi dengan cara memperbaiki peraturan permainan dan lebih memperjelas pengarahannya tentang peraturan permainan. ini ditunjukkan

dengan siswa yang memberikan tanggapan positif, menyatakan senang belajar IPS pada materi koperasi dengan memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar.¹⁵

H. Hipotesis Penelitian

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau disebut dengan variabel X. dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah permainan lempar dadu dengan media pohon pintar. Variabel terkait merupakan variabel dipengaruhi dengan adanya perlakuan dari variabel bebas atau disebut variabel Y. dalam penelitian ini variabel terikatnya ialah hasil belajar peserta didik. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian secara teoritis di anggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.

H_a = Terdapat pengaruh signifikan permainan lempar dadu dengan media pohon pintar terhadap hasil belajar matematika Kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh signifikan permainan lempar dadu dengan media pohon pintar terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin

¹⁵ Wendi, Wiratsiwi “*Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDI AL Hadad Singgahan Tuban*” Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, Vol. 1. No 2. Januari 2016.