

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semua individu wajib mendapatkan pendidikan. Pendidikan adalah proses yang direncanakan dengan baik untuk menciptakan suatu lingkungan belajar dan bertujuan untuk menumbuhkan suasana dimana siswa dapat berperan lebih aktif dalam mewujudkan potensi dirinya, untuk memaksimalkan potensi siswa yang harus dimiliki sesuai yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, serta bangsa dan negara seperti dalam kekuatan agama, kepribadian, kecerdasan, karakter moral, disiplin diri, dan keterampilan sesuai kemampuan (Andrianto dkk., 2021:50).

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan proses belajar mengajar, yaitu perubahan yang terjadi kepada siswa. Pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa mempelajari hal-hal baru. Pertumbuhan dan perkembangan siswa sangat dipengaruhi oleh apa yang mereka pelajari di sekolah, proses pembelajaran ini dapat menghasilkan siswa yang unggul dan berprestasi (Salombe, 2021:62). Maka, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan menyediakan bahan ajar agar siswa dapat mengembangkan kemampuan agar dapat mencapai hasil belajar yang baik.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang ilmu yang mempelajari dan mendalami konsep bersifat abstrak, sehingga diperlukan kemampuan mendefinisikan

sebuah konsep. IPS mengkaji bidang-bidang ilmu sosial yang terkemas secara ilmiah dan perilaku dasar manusia untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa. Namun kenyataannya pembelajaran IPS hanya menghubungkan peristiwa dan fenomena yang ada, sehingga pembelajaran IPS sulit untuk dipahami. Pembelajaran IPS sangat penting terutama di sekolah dasar guna membentuk generasi muda yang cakap, bermoral, dan disiplin (Agustina et al., 2019:107).

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi yang berupa pengetahuan maupun pengalaman baru melalui interaksi langsung antara guru dan siswa maupun antar siswa. Media pembelajaran berarti alat yang telah disiapkan guru yang digunakan dalam menyampaikan materi ajar dengan berbagai cara sehingga dapat memungkinkan siswa memperoleh pengalaman baru dan dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, efektif dan efisien (Muhson, 2010:8).

Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk berinteraksi, menggunakan imajinasi, dan menghindari rasa bosan saat pembelajaran. Sehingga media pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi juga berkesan, misalnya menerapkan permainan media belajar sekaligus bermain sehingga berpengaruh pada hasil belajar, menarik minat siswa, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung (Ferryka, 2018:58).

Media ular tangga pintar adalah sebuah media visual dua dimensi yang menggunakan konsep permainan ular tangga dan terdapat unsur edukasi dalam permainan. Cara pembuatan media cukup mudah yaitu dengan terlebih dahulu menentukan materi yang akan diajarkan, kemudian rancang media ular tangga

pintar menggunakan aplikasi canva kemudian dicetak. Cara bermain tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya dalam permainan ini terdapat kartu soal dan kartu jawaban sesuai materi yang harus dijawab oleh siswa. Keunggulan media ular tangga pintar adalah 1) sangat menyenangkan, 2) penuh tantangan, 3) lebih memotivasi siswa, 4) lebih efektif dan efisien, 5) dapat digunakan mata pelajaran lain disesuaikan dengan materi. Sedangkan kelemahan media ular tangga pintar adalah butuh keahlian, kesabaran, dan membutuhkan waktu dalam mendesain papan ular tangga pintar (Aniq dkk, 2013:2).

Pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki kendala seperti rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya inovasi guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena penyampaian materi yang dilakukan guru hanya menggunakan satu metode yaitu metode ceramah sehingga pembelajaran IPS bersifat pasif, tidak menarik, dan membuat siswa malas belajar. Akibatnya, guru dianggap kurang mampu mengatasi masalah dalam pembelajaran IPS, ini faktor yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang didapatkan siswa (Zuhriyah, 2020:26).

Berdasarkan pengalaman yang dilakukan selama Magang 3 di SDN Dringu, guru lebih banyak menggunakan buku-buku dari pemerintah sebagai media utama dalam penyampaian materi ajar dan hanya menggunakan metode ceramah. Akibatnya, siswa kurang berpartisipasi saat kegiatan belajar berlangsung. Siswa hanya mendengarkan ketika guru menyampaikan materi ajar dengan metode ceramah karena mereka tidak memahami apa yang guru katakan.

Interaksi guru dan siswa sangat penting untuk pencapaian tujuan pembelajaran IPS. Maka setiap guru dituntut dapat menggunakan media ajar sesuai tuntutan dengan melihat kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa. Media Ular Tangga Pintar (UTAR) adalah salah satu media pembelajaran yang secara maksimal mendorong interaksi guru dengan siswa selama proses pembelajaran.

Kurangnya pengetahuan keragaman budaya pada kelas V membuat siswa kurang mengenal keragaman budaya Indonesia, hal ini dapat ditunjukkan dari rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hasil belajar siswa yang rendah secara tidak langsung akan berdampak buruk terhadap peningkatan ilmu pengetahuan siswa yang dapat mengakibatkan mutu yang berkualitas rendah. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V diperlukan suatu sistem. Sistem tersebut dapat berupa media Ular Tangga Pintar (UTAR). Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa terlibat dengan aktif, dan mampu memahami materi pelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (UTAR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Tema Keragaman Budaya Di SD Negeri Dringu Tahun Ajaran 2022/2023 ”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SD Negeri Dringu tahun ajaran 2022/2023?”

1.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Nol (H_0)

Penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SD Negeri Dringu.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SD Negeri Dringu.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SD Negeri Dringu tahun ajaran 2022/2023”

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas. Penelitian yang dilakukan peneliti dibatasi pada ranah kognitif berupa hasil belajar IPS tema keragaman budaya yang dipengaruhi oleh penggunaan media ular tangga pintar.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan variabel yang digunakan peneliti dalam penelitian mereka. Definisi operasional ini sangat diperlukan untuk menggambarkan kesamaan penilaian dan tidak memiliki arti lain (Ramdhan, 2021). Dalam penjelasan peneliti tentang variabel operasional, berikut definisi operasional masing-masing variabel yaitu:

1. Pengaruh

Menurut Istiani (2020:202), hubungan kausal atau timbal balik antara yang dipengaruhi dan yang mempengaruhi adalah pengertian dari pengaruh. Maka pengertian pengaruh adalah sesuatu yang muncul serta berkembang dari benda atau orang yang dapat mempengaruhi lingkungan. Jika ada pengaruh, maka ada konsekuensinya.

2. Media Pembelajaran

Menurut Miftah (2013:95), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai saluran komunikasi selama kegiatan pendidikan berlangsung (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan). Maka pengertian media pembelajaran adalah fasilitas yang dapat berupa alat, bahan, ataupun situasi yang

dipergunakan untuk menunjang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

3. Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang berada diatas papan untuk dimainkan oleh banyak anak atau pemain. Papan ini terdiri dari kotak-kotak yang masing-masing digambar secara unik serta terdapat sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya (Wandini dkk, 2019:8).

4. IPS

IPS adalah mata pelajaran yang dapat berdiri sendiri sebagai integrasi dari beberapa konsep disiplin dari humaniora, ilmu sosial, ilmu pengetahuan, serta berbagai masalah di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Kedisiplinan tidak terlalu ditekankan dalam materi IPS untuk sekolah dasar karena pertimbangan pedagogik dan psikologis serta keterampilan berpikir holistik siswa lebih penting (Yuanta, 2020:91).

Motivasi siswa agar terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, IPS mengintegrasikan bidang ilmu sosial dan pemikiran siswa. Proses sosialisasi dipusatkan melalui penerapan kebiasaan, nilai, dan norma karena IPS bersifat partisipatif (Valen dkk, 2021:5).

Berdasarkan uraian di atas, bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji disiplin ilmu yang melihat penerapan ilmu-ilmu sosial pada masyarakat dan lingkungan.

5. Hasil Belajar

Menurut Nurrita (2018:171), hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dari penilaian terhadap pengetahuan, sikap, keterampilan siswa, serta perubahan perilakunya sebagai akibat dari keterlibatannya dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau perkembangan perilaku siswa yang baru bersifat menetap, bermanfaat, positif dan terwujud. Tiga ranah yang terlibat dalam perubahannya adalah kognitif, afektif, dan psikomotor (Kosilah et al., 2020:1139).

Definisi di atas dapat digunakan menarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa dalam bidang kognitif yang meliputi pengetahuan, afektif yang meliputi perubahan sikap, dan psikomotorik yang meliputi keterampilan.