

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi manusia dengan lingkungannya. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai tindakan, maka kegiatan belajar hanya dapat dilakukan oleh diri sendiri. Proses belajar dilakukan atas adanya pengaruh yang ditimbulkan dari lingkungan sekitar. Lingkungan dalam konteks pembelajaran siswa yaitu dapat berupa benda, alam, tumbuhan, manusia, atau dapat berupa hal-hal yang dijadikan sebagai bahan atau materi pelajaran. Tindakan yang dilakukan tersebut merupakan suatu usaha untuk mencapai target hasil yang akan dicapai (Slameto,2015:2).

Proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik di sekolah melibatkan tindakan dan perlakuan seorang guru. Tindakan yang dilakukan oleh guru dapat berpengaruh dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru memiliki tugas yaitu memfasilitasi siswa untuk menguasai bahan ajar, membimbing siswa menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi, dan mendidik siswa untuk mencapai kedewasaannya. Fasilitas yang diberikan oleh guru untuk siswa dalam menguasai bahan ajar yaitu guru dapat memberikan suatu penunjang dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki potensi untuk berkembang dengan adanya proses yang melibatkan suatu penunjang dalam proses pembelajaran. Penunjang dalam proses pembelajaran untuk siswa yaitu dapat berupa bahan ajar atau media pembelajaran. Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Hamalik,1994:6).

Sudut pandang dalam dunia pendidikan menggambarkan bahwa media merupakan instrumen yang strategis dalam menentukan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Pengaruh adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sangatlah besar. Kata media berasal dari

Bahasalatin yang berarti medium. Media adalah suatu komponen dalam berkomunikasi yang terlibat pada proses pembelajaran, yaitu yang berarti pemberi pesan dari seorang komunikator menuju ke komunikan. Menurut Sejalan dengan pendapat tersebut, Criticos (2015) mengungkapkan pendapatnya bahwa media pembelajaran dikatakan sebagai suatu perantara dalam berlangsungnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, kemampuan, perhatian, dan ketrampilan seorang siswa sehingga dapat mendorong terjadinya pembelajaran yang berlangsung dengan baik. Menurut pendapat Gerlach dan Ely (2011), apabila dilihat secara garis besar media pembelajaran adalah kejadian, manusia dan materi yang dapat membentuk siswa dalam mencapai kemampuannya memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap pada diri siswa. Sebagaimana dengan pendapat tersebut komponen berupa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan contoh perangkat media. Media pembelajaran ialah suatu sarana untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran sangatlah penting posisinya sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Tanpa adanya keterlibatan suatu media, komunikasi pembelajaran yang dilakukan tidak akan terjadi dan tidak berlangsung secara optimal karena media merupakan komponen integral dalam sistem pembelajaran.

Tematik adalah suatu pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Effendi, 2009: 129). Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menggunakan model dan metode yang beragam. Adanya pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok dapat aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Tema adalah gagasan utama atau gagasan ide yang mencakup materi pada seluruh muatan atau materi pembelajaran selama mengikuti kegiatan. Subtema adalah suatu pembahasan yang memudahkan untuk memahami makna dari gagasan atau ide. Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti dengan fokus materi Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 2

Indahnya Keragaman Budaya Negriku muatan pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

Pembelajaran muatan IPS dan Bahasa Indonesia mengenai keragaman suku dan budaya di Indonesia merupakan salah satu materi yang terdapat pada kelas IV Sekolah Dasar. SDN 04 Hadipolo Kudus adalah salah satu SD yang terdapat di Kabupaten Kudus. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Mayoritas siswa cenderung sulit untuk membedakan nama rumah adat dan kesenian beserta asal daerah masing-masing. Hal tersebut dapat dipicu karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya melalui metode ceramah yang monoton dan belum melibatkan penggunaan media pembelajaran sehingga membuat siswa merasa jenuh serta bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran. Guru harus memberikan fasilitasi pada siswa untuk ikut aktif dalam adanya proses pembelajaran di sekolah dengan cara membuat siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar mampu mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, logis, dan berupaya untuk ikut berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Hendaknya guru dapat memberikan inovasi atau variasi yang mendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penting bagi seorang guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adanya inovasi baru dan variasi dalam penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar siswa kedepan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2021 dengan dibuktikan oleh hasil belajar pada nilai tes semester 1 muatan pelajaran IPS dengan rata-rata sebesar 54,78 yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa pada jenjang sekolah dasar sangat sulit untuk menangkap materi pembelajaran dengan menggunakan buku bacaan saja. Tidak hanya itu, guru juga hanya menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah. Guru belum memanfaatkan penggunaan perangkat media secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Siswa cenderung mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru tanpa diberikan kesempatan untuk bereksplorasi sendiri

dan mencoba secara langsung. Penggunaan metode ceramah tanpa dilibatkan adanya media pembelajaran belum cukup untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Siswa kesulitan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan jika tidak ada keterlibatan penggunaan media di dalamnya, sehingga hasil belajar siswa di sekolah cenderung kurang maksimal pencapaiannya. Saat ini pembelajaran yang dilakukan di sekolah mengacu pada kurikulum 2013 dimana kurikulum tersebut menggunakan acuan *Student Centered Learning* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini berarti siswa dapat berperan lebih aktif dalam terjadinya proses pembelajaran.

Seiring dengan permasalahan yang terjadi penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah berpengaruh. Menurut Heinich yang (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawakan suatu pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau mengandung maksud dari pengajaran antara sumber dan penerimanya. Sejalan dengan adanya pendapat tersebut, media berperan penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Proses pembelajaran dengan melibatkan media akan merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, membangkitkan minat belajar dan menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga kan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu adanya keterlibatan media yang digunakan guru dalam pembelajaran akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga dapat mencapai tingkat keberhasilan siswa dalam hasil belajarnya. Guru dapat memanfaatkan penggunaan media yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan materi sebagai alat pemacu keberhasilan siswa.

Kesulitan siswa dalam membedakan rumah adat dan kesenian daaerah sesuai dengan tempat asalnya pada materi pembelajaran IPS kelas IV dapat ditanggulangi dengan melibatkan penggunaan perangkat media yang mendukung. Agar dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam mata pelajaran IPS, salah satunya yaitu guru dapat menunjang pembelajaran tersebut dengan menggunakan media pembelajaran selain buku dan tidak hanya menggunakan

metode ceramah dalam menyampaikan. Media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran tersebut salah satunya dengan menggunakan media Ular Tangga Pintar yang di desain sesuai dengan kebutuhan materi siswa. Penggunaan media pembelajaran ini akan memacu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Keterlibatan penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Pintar dapat memacu adanya perubahan dari hasil belajar siswa. Siswa lebih mudah menangkap materi yang disampaikan oleh guru dengan adanya media ini.

Melsi (2015: 10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Media pembelajaran Ular Tangga Pintar merupakan salah satu media yang dapat membantu berjalannya proses pembelajaran dalam memahami materi yang disampaikan. Ular Tangga Pintar dapat dijadikan sebagai alat untuk menambah daya tarik siswa pada saat melakukan kegiatan pembelajaran. Media Ular Tangga Pintar adalah suatu media pembelajaran yang didalamnya terdapat permainan ular tangga dengan variasi gambar menarik. Gambar yang terdapat dalam ular tangga tersebut disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada pada materi *Keragaman Budaya Negeriku*. Sesuai dengan petunjuk permainan ular tangga didalamnya terdapat tangga dan ular dimana tangga tersebut berartikan naik sedangkan ular berarti turun. Untuk membuat permainan tersebut lebih menarik pada saat naik dan turun bidak yang dimainkan akan mendapatkan sebuah pertanyaan dan pernyataan sesuai dengan angka yang ditempati oleh bidak yang dimainkan oleh siswa. Dengan inovasi tersebut maka dapat menarik perhatian siswa akan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Siswa yang sudah tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru maka akan terpacu keinginannya dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tidak membosankan.

Penelitian dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pintar telah dibuktikan oleh beberapa peneliti. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Imam Baiquni (2016) hasil penelitian menggunakan media pembelajaran ular

tangga pintar membuat perubahan yang sangat signifikan yaitu didapat t_{hitung} (4,3838) > t_{tabel} (2,0018). Penelitian yang dilakukan oleh Kristina DJo, menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar yaitu dengan hasil pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar siswa menjadi 72,78 dan 77,78% siswa tuntas. Sedangkan pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar siswa menjadi 93,34 dan 100% siswa tuntas. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Hasan dan Purniadi Putra yaitu media Permainan Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan kategori sangat baik dan siswa berperan aktif, peningkatan hasil belajar siswa dengan Media Permainan Ular Tangga pada siklus I diperoleh hasil belajar siswa rata-rata sebesar 68,8% dan meningkat pada siklus II mencapai 82% sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 13,2%. Sejalan dengan pendapat tersebut Febryna Widowati juga melakukan penelitian juga melakukan penelitian yang melibatkan media ular tangga dengan hasil penelitian yaitu hasil belajar menunjukkan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 68,75% dan meningkat pada siklus II sebesar 81,25%, maka dapat dikatakan penggunaan media uar tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adanya permasalahan yang ditemukan di SDN 04 Hadipolo dan penelitian relevan di atas, maka diperlukan penggunaan medi Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswakelas IV SDN 04 Hadipolo Kudus terutama pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia materi Keragaman Budaya Negriku. Ular tangga adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh minimal dua orang atau lebih menggunakan alas atau papan dan bidak. Pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia pada materi Keragaman Budaya Negriku akan lebih menarik apabila menggunakan media ini. Media ular tangga tersebut didesain dengan menarik yang disertai dengan kartu soal tentang materi Keragaman Budaya Negriku. Kartu soal tersebut memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Tujuan dari adanya kartu soal tersebut adalah untuk melatih siswa dalam berpikir secara kritis, kreatif, dan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Ular Tangga Pintar Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SDN 04 Hadipolo Kudus”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media ular tangga pintar pada muatan pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 2 pada siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo Kudus?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN 04 Hadipolo Kudus menggunakan media ular tangga pintar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pengaruh penggunaan media ular tangga pintar pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 2 pada siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo Kudus.
2. Mengetahui besar peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Ular tangga Pintar pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN 04 Hadipolo Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis adanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan dunia pendidikan dan masyarakat mengenai penggunaan Media Ular Tangga Pintar terhadap Hasil Belajar siswa. Selain itu dapat menambah

wawasan dan informasi tentang Media Ular Tangga Pintar terhadap Hasil Belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi Siswa

- a) Dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih memiliki makna.
- b) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran IPS pada materi Keragaman Budaya Negriku.
- c) Dapat melatih tumbuhnya sikap tanggung jawab siswa melalui pertanyaan yang tersedia dalam media Ular Tangga Pintar.
- d) Dapat memberikan siswa informasi lebih banyak melalui pernyataan yang tersedia dalam media Ular Tangga Pintar

1.4.2.2 Bagi Guru

- a) Meningkatkan wawasan dan wacana bagi guru mengenai media Ular Tangga Pintar untuk mengajarkan materi pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Budaya Negriku.
- b) Guru akan lebih banyak mendapatkan referensi dalam memilih media yang akan digunakan untuk mengajar.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

- a) Sekolah dapat memiliki kesempatan untuk berkembang apa bila para guru sudah mampu membuat perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan.
- b) Memberikan kesempatan kepada sekolah agar kedepannya mampu membuat perubahan ke arah yang lebih baik dan lebih maju dalam meningkatkan hasil belajar siswa disekolah

1.4.2.4 Bagi Peneliti

- a) Peneliti diharapkan dapat memberikan upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV SDN 04 Hadipolo.
- b) Peneliti diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN 04 Hadipolo Kudus pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Budaya Negriku.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah “Penggunaan Media Ular Tangga Pintar Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SDN 04 Hadipolo Kudus” yang akan dilaksanakan pada semester 2 di SDN 04 Hadipolo Kudus. Fokus pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini yaitu pada materi Keragaman Budaya Negriku yang meliputi keragaman rumah adat di Indonesia dan pakaian adat daerah di Indonesia. Materi tersebut terdapat terdapat pada Tema 7 Indahya Keragaman Negriku Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negriku mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

Bahasa Indonesia:

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks	3.7.1 Menggali informasi baru dari teks bacaan yang telah dibaca.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri.	4.7.1 Menyajikan informasi baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Ilmu Pengetahuan Sosial:

Tabel 1.2 Kompetensi Dasar dan Indikator IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis,	3.2.1 Menjelaskan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama

dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Menyebutkan macam-macam contoh keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu meliputi media ular tangga pintar, hasil belajar, dan keragaman budaya di Indonesia.

1.6.1 Media Ular Tangga Pintar

Ular tangga adalah sebuah permainan yang menggunakan alas dengan nomor diberikan nomor satu yaitu satart sampai dengan finish yaitu seratus. Media adalah suatu alat atau perantara komunikasi yang digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Media pembelajaran ular tangga adalah sebuah media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya, namun mengandung unsur edukasi dalam permainan tersebut. Media ular tangga dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan materi pembelajaran melalui permainan yang dilakukan. Media ular tangga ini dapat dimainkan minimal dua orang atau lebih dengan perwakilannya dalam papan yaitu bidak. Ular tangga Pintar di desain dengan menarik yang disertai dengan gambar-gambar sesuai dengan materi yaitu keragaman di Indonesia yang meliputi rumah adat, pakaian adat, alat musik daerah, dan tarian daerah yang terdapat di Indonesia. Permainan tersebut disediakan 2 jenis kartu. Kartu tersebut adalah kartu *Pin* yang didalamnya terdapat soal-soal mengenai materi keragaman budaya negriku dan kartu *Tar* yaitu kartu yang berisikan materi mengenai keragaman budaya di Indonesia. Kartu soal atau kartu *Pin* tersebut digunakan pada saat bidak yang dimainkan oleh siswa menempati angka yang bergambar

ular, sedangkan kartu materi atau kartu *Tar* diambil pada saat bidak menempati angka yang bergambar tangga. Melalui media permainan Ular Tangga Pintar siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan dapat berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya. Adanya keterlibatan Ular Tangga Pintar sebagai media pembelajaran akan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan, menarik serta menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Pintar ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 04 Hadipolo Kudus materi Keragaman Budaya Negriku.

1.6.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut dapat terlihat apabila siswa sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang melibatkan media, interaksi, sumber belajar, dan lingkungan. Adanya perubahan yang terjadi pada siswa akan berdampak pada perubahan yang bersifat positif. Aspek-aspek yang terdapat di dalam diri siswa harus dikembangkan lagi dalam proses pembelajaran. Indikator hasil belajar pada penelitian ini yaitu pada ranah pengetahuan dan keterampilan siswa. Ranah pengetahuan pada penelitian ini diperoleh dari data nilai melalui tes yang diberikan kepada siswa.

1.6.1 Tema 7 Subtema 2 Indahnnya Keragaman di Negriku

Penelitian ini akan membahas mengenai materi Keragaman Budaya di Negriku yang terdapat pada Tema 7 Indahnnya Keragaman Negriku Subtema 2 Indahnnya Keragaman Budaya Negriku. Keragaman budaya adalah keseluruhan struktur-struktur sosial dan religi yang memuat tentang pengetahuan, kepercayaan, kesenian, adat istiadat yang terdapat dalam masyarakat yang diwariskan dari generasi terdahulu ke generasi selanjutnya. Muatan pelajaran Bahasa Indonesia penelitian ini akan membahas ide pokok dan Informasi baru yang terdapat pada teks bacaan tentang rumah adat dan pakaian adat di Indonesia. Sedangkan pada muatan Ilmu Pengetahuan Soisal akan membahas mengenai keragaman budaya di Indonesia mengenai rumah adat, pakaian adat. Indonesia memiliki 34 provinsi

yang dimana setiap provinsi memiliki keragaman budaya yang berbeda-beda. Setiap provinsi di Indoneisa memiliki ciri khas rumah adatdan pakaian adat yang berbeda-beda sesuai karakteristik daerahnya.

