

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah segala proses yang berkaitan dengan belajar mengajar lengkap dengan administrasinya, yang dilakukan secara terencana, terorganisir oleh lembaga atau instansi yang berwenang guna mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan juga sebagai salah satu cara mencapai tujuan negara seperti yang termuat dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam proses pendidikan terdapat unsur-unsur penting untuk mencapai keberhasilan suatu pendidikan. Salah satu unsur tersebut adalah peserta didik. Peserta didik merupakan bagian penting dalam pendidikan karena keberhasilan suatu proses pendidikan seringkali dilihat dari keberhasilan peserta didik dalam bidang prestasi, hasil belajar, maupun pengembangan diri yang dimiliki.

Peserta didik memiliki peran penting dalam setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan. Tetapi setiap peserta didik juga memiliki keberagaman dan karakteristik tersendiri yang mereka tunjukkan disetiap proses pembelajaran. Karakteristik peserta didik ini tentu harus diimbangi dengan adanya inovasi dalam menerapkan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar lebih menarik minat belajar siswa, dan hasil dari proses pembelajaran yang maksimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam menarik minat belajar siswa agar hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal adalah dengan permainan, dengan bermain anak-anak akan belajar dengan menyenangkan.

Mulyasa (2014) menyebutkan bahwa bagi anak usia dini, bermain dapat dijadikan sarana untuk mempelajari dan belajar tentang banyak hal, mengetahui aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama dan juga menjunjung tinggi sportivitas. Pratiwi et al., (2018) juga menyebutkan bahwa pembiasaan kegiatan pembelajaran secara berkelompok dapat menghindari dan mengatasi sikap individualis dan egois siswa. Hal ini menunjukkan bahwa bermain dapat digunakan sebagai saran belajar sekaligus diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tobamba et al., (2019) menyatakan bahwa keberhasilan pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil belajar siswa dan salah satu faktor yang berkontribusi mempengaruhi belajar siswa antara lain media pembelajaran yang digunakan. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi banyak hal, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dikelas. Media pembelajaran akan membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran dikelas hingga selesai dan menumbuhkan antusias diri untuk mengetahui materi yang sedang disampaikan. Media pembelajaran yang digunakan guru terutama di tingkat dasar diharapkan mengandung unsur yang menyenangkan dan inovatif. Tetapi pada kenyataannya masih terdapat beberapa guru yang belum memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dikelas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 28 November 2022 pada salah satu guru di SDN 1 Bulungcangkring yaitu ibu Nalurita Sari, S.Pd, beliau menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran didalam kelas jarang digunakan, dan guru cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah, hal ini dikarenakan beberapa faktor seperti kurangnya penguasaan iptek, kurangnya kreativitas guru dan juga banyaknya tugas administrasi sekolah yang harus dikerjakan selain tugas pokok mengajar (hasil observasi terlampir).

Padahal, penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman peserta didik, sehingga hasil belajar juga akan meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novita et al., (2019) di SDN Babakan 1 Bogor yang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik kurang mendapat hasil yang maksimal salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, selanjutnya Novita et al., (2019) menyebutkan bahwa berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa

penggunaan media pembelajaran audio visual video memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Prastica et al., (2021) pada SDN Kedungbanteng Sidoarjo yang juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran akan membantu aktivitas proses pembelajaran peserta didik baik didalam maupun diluar kelas. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika sesudah digunakan media video pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan. Penelitian lain terhadap penggunaan media pembelajaran juga dilakukan oleh Pada (2022) di SDN 20 Pangkajene Kabupaten Rappang, Pada menyebutkan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berdampak pada capaian target pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa.

Melihat dari berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa problematika hasil belajar menjadi salah satu permasalahan yang masih terjadi diberbagai sekolah. Lebih lanjut mengenai hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang digunakan jika disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif ini juga menunjukkan dapat meningkatkan minat belajar, hal ini terbukti dengan meningkatnya hasil belajar. Namun permasalahan yang terjadi, tidak semua guru dapat menciptakan, memanfaatkan, atau menggunakan media pembelajaran dalam setiap proses belajar mengajar dikelas, sehingga masih rendahnya hasil belajar yang siswa dapatkan salah satu faktor penyebabnya adalah kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dikelas.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan hasil penelitian dan menarik keterkaitan dengan permasalahan pendidikan yang

ada yaitu hasil belajar, maka dirasa sangat penting bagi guru dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara optimal. Kondisi ini juga menunjukkan masih perlunya penelitian berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dilakukan agar semakin banyak pengembangan media kreatif dan inovatif yang dihasilkan dan dapat dimanfaatkan sebagai kajian keilmuan terutama dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan berbagai permasalahan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini juga mengandung urgensi pelestarian tradisi dan budaya kota Kudus sesuai dengan lokasi penelitian. Unsur budaya yang akan dimasukkan peneliti dalam penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mengingatkan dan menguatkan kembali rasa nasionalisme dan penghargaan atas tradisi dan budaya daerah. Pemasukan unsur budaya ini juga sesuai dengan mata pelajaran yang akan diteliti hasil belajarnya setelah penggunaan media pembelajaran yaitu mata pelajaran PPKn.

Media pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti dalam melihat hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media permainan ular tangga berbudaya lokal kabupaten Kudus yang selanjutnya akan disingkat dengan "Ulat BuKu". Media Ulat BuKu akan diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ini terhadap hasil belajar siswa. Permainan ular tangga dalam penelitian ini akan dirancang dengan menggunakan ikon-ikon dalam kotak permainan yang bermuatan kearifan lokal dan budaya khas Kudus seperti cengkeh, jenang, lentog, tari kretek, rumah adat kudus, dan Menara kudus. Permainan ular tangga yang khas ini diharapkan sebagai media pembelajaran kreatif inovatif yang dapat digunakan oleh guru, dan selain dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik, penggunaan media dengan kearifan lokal ini juga mengenalkan berbagai ciri khas atau karakteristik kota kretek. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Media Ular**

Tangga Berbudaya Lokal Kudus (Ulat BuKu) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VI SDN 1 Bulungcangkring”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan “Media Ulat BuKu” terhadap hasil belajar siswa kelas enam pada mata pelajaran PPKn?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas enam setelah penggunaan “Media Ulat BuKu” pada mata pelajaran PPKn?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan “Media Ulat BuKu” terhadap hasil belajar siswa kelas enam pada mata pelajaran PPKn.
2. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa kelas enam setelah penggunaan “Media Ulat BuKu” pada mata pelajaran PPKn.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan sumbangan pengetahuan dan pemahaman secara ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif
2. Menyajikan kajian teori yang relevan terhadap perkembangan inovasi pembelajaran terutama untuk anak usia sekolah dasar
3. Menyumbangkan pemikiran baru mengenai inovasi permainan ular tangga berbasis budaya lokal

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti
 - a. Menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah didapat selama menempuh pendidikan di universitas

- b. Memperoleh pengalaman dalam menerapkan inovasi media pembelajaran dengan menggunakan ular tangga berbasis budaya local
2. Bagi Guru
 - a. Guru dapat memperoleh berbagai informasi mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif
 - b. Guru dapat menerapkan media pembelajaran Ulat BuKu untuk meningkatkan hasil belajar anak
 3. Bagi Siswa
 - a. Siswa dapat belajar sekaligus bermain dengan menyenangkan dengan media pembelajaran yang inovatif
 - b. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran Ulat BuKu.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran mengenai variabel yang akan diteliti. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah;

1. Media Ular Tangga Berbudaya Lokal Kudus (Ulat BuKu) merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dikelas. Media Ulat BuKu ini memiliki konsep layaknya permainan ular tangga pada umumnya namun icon-icon yang digunakan dalam papan permainan merupakan budaya-budaya kota Kudus seperti makanan khas, tarian, maupun tempat wisata bersejarah. Media pembelajaran ini dikemas dengan berbasis budaya lokal memiliki tujuan selain mencapai hasil belajar yang maksimal melalui media permainan, juga mengenalkan dan lebih mengetahui budaya lokal daerah Kudus.
2. Hasil Belajar Siswa, hasil belajar merupakan umpan balik yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar diperoleh dari proses yang telah direncanakan dengan penggunaan media pembelajaran yang sebelumnya telah disiapkan. Hasil belajar dalam penelitian ini terfokus pada mata pelajaran PPKn tema 1 (Selamatkan MakhluK Hidup) sub tema 1 tentang Tumbuhan Sahabatku.