

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalamannya. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Kedua konsep tersebut menjadi suatu kesatuan dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa selama pembelajaran berlangsung. Bagi Gagne, belajar diartikan sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Gagne juga menekankan bahwa belajar ialah upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui pengajaran. Petunjuk yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang guru Ahmad Susanto (2016:1). Pembelajaran adalah suatu proses terjadinya interaksi belajar dan mengajar dalam suatu kondisi tertentu yang melibatkan beberapa unsur, baik unsur intrinsik maupun yang melekat pada diri siswa, guru maupun lingkungan Pramudita dan Augraheni (2017:71).

Bagaimana seharusnya siswa belajar diajarkan melalui proses pembelajaran guru. Melalui berbagai pengalaman belajar, siswa diajarkan cara belajar yang mengarah pada perubahan fungsi kognitif, psikomotor, dan emosional mereka. Untuk memaksimalkan hasil belajar siswa, guru yang kompeten akan lebih mampu mengelola proses belajar mengajar serta menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Proses pembelajaran di kelas dapat terlaksana secara aktif jika guru dapat memahami fungsi dan peran serta kegunaan mata pelajaran yang diajarkannya. Perspektif pendidikan menunjukkan bagaimana media dapat digunakan secara strategis dalam menentukan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar oleh guru memiliki dampak yang signifikan terhadap proses

pembelajaran. Media adalah alat yang terlibat dalam proses pembelajaran, yang berarti sebagai alat menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar siswa Setiawati (2021). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada. Alat bantu yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi dan mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Akibatnya, media pembelajaran memainkan peran penting sebagai salah satu komponen sistem.

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan mata pelajaran dalam satu tema, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Kosanke 2019). Adanya penggunaan tema siswa diharapkan dapat memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu serta pemahaman terhadap pembelajaran menjadi lebih berkesan mendalam. Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti dengan fokus materi Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

SD IT Rohmatul Ummah juga salah satu lembaga pendidikan yang menjunjung keberhasilan pembelajaran, sehingga siswa yang dihasilkan mampu berperan dalam persaingan global. Usaha tersebut sudah dilakukan oleh pihak lembaga yang terkait, dengan harapan mampu menciptakan suasana pembelajaran dengan baik, yang pada akhirnya menjadikan sekolah yang berkualitas, dan berwawasan luas.

Pembelajaran muatan PPKn dan Bahasa Indonesia mengenai Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia merupakan salah satu materi yang terdapat di kelas V Sekolah Dasar. SD IT Rohmatul Ummah adalah salah satu SD swasta yang ada di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Berdasarkan hasil observasi pada 27 Oktober 2022, hasil ulangan harian siswa peneliti

menemukan permasalahan pembelajaran khususnya pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia khususnya pada hasil belajar siswa kelas V tersebut. Hal ini terlihat dari nilai siswa yang masih dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hal itu dapat dibuktikan dari hasil ulangan harian siswa pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia yang peneliti peroleh dari guru kelas. Berdasarkan dokumen tersebut dapat diketahui bahwa dari keseluruhan siswa kelas V SD IT Rohmatu Ummah yang berjumlah 20 siswa, nilai ulangan harian terendah yaitu 40 dan nilai ulangan harian tertinggi 90 dengan rata-rata nilai kelas 70. Pada observasi yang dilakukan saat pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia juga dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi antara lain, hasil belajar dapat dipengaruhi oleh penyampaian materi yang disampaikan oleh guru.

Mayoritas siswa sulit dalam mengenal Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Di Indonesia. Hal tersebut dapat dipicu karena siswa bosan dengan pembelajaran guru yang monoton dan metode guru yang kurang bervariasi sehingga juga mempengaruhi prestasi belajar anak. Guru harus memberikan fasilitas pada siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran di sekolah dengan cara membuat siswa terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk mendorong siswa untuk berfikir secara kritis, logis, berupaya untuk berinteraksi secara langsung dilingkungan sekitarnya. Guru seharusnya dapat memberikan inovasi terhadap yang mendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pentingnya bagi seorang guru untuk mengembangkan media pembelajarannya yang inovatif dan menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini dapat memungkinkan pengaruh terhadap tercapainya sebuah hasil belajar siswa nantinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD IT Rohmatul Ummah yang dilaksanakan oleh peneliti pada 27 Oktober 2022 yaitu hasil belajar siswa pada nilai tes semester 1 yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa sulit menerima materi dengan buku bacaan saja. Guru menggunakan ceramah untuk menyampaikan informasi dan belum

memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Permasalahan berikutnya yaitu siswa yang sangat jarang sekali bertanya, sehingga suasana pembelajaran sangat pasif. Hal ini dikarenakan siswa kurang tertarik dengan metode guru yang kurang variatif, yang terkesan hanya itu-itu saja. Kepedulian siswa dengan siswa yang lainnya juga masih kurang. Hal ini dikarenakan anak kurang terbiasa diajak untuk bekerjasama atau diskusi dalam proses pembelajaran, untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa, metode ceramah saja tidak cukup. Siswa jika tidak dilibatkan dalam penggunaan media, mereka akan lebih sulit memahami informasi yang disajikan sehingga menyebabkan hasil belajar siswa di sekolah kurang ideal. Saat ini pembelajaran yang dilakukan di sekolah menggunakan kurikulum 2013 dimana kurikulum tersebut menggunakan acuan student centered learning atau pembelajaran berpusat pada siswa. Hal ini berarti siswa dapat berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pada akhirnya, dengan menerapkan media ular tangga keberagaman dalam pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia, konsentrasi siswa menjadi terfokus dan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan diatas, media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran. Menurut (Paksi 2018) Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Kontribusi media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu membuat suatu kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik, lebih interaktif, serta meningkatkan kualitas belajar dan keterampilan berpikir siswa (Syauqi, 2012). Berdasarkan pendapat tersebut, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara untuk mentransfer informasi dari sumber belajar kepada siswa. Akibatnya, cara guru menggunakan media dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam menyelesaikan kursus mereka dengan cara yang diinginkan dan

meningkatkan kemungkinan mereka untuk berhasil secara akademis. Guru dapat memanfaatkan penggunaan media yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan materi sebagai alat pemacu keberhasilan siswa.

Kesulitan siswa dalam mengenal Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia kelas V dapat diatasi dengan mengikutsertakan penggunaan media yang mendukung. Agar dapat mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya guru dapat memberikan pembelajaran tersebut dengan menggunakan media pembelajaran selain buku bacaan dan tidak hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan. Media pembelajaran yang dapat digunakan tersebut salah satunya yaitu dengan menggunakan media ular tangga keberagaman yang di desain sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media ini dapat memicu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan penggunaan media ular tangga dapat memicu terhadap hasil belajar siswa. Siswa dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media.

Permainan ular tangga adalah salah satu permainan tradisional yang sering dimainkann oleh seseorang. Konsep dalam permainan ular tangga yaitu dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan melempar dadu, apabila memperoleh gambar tangga berarti harus naik dan gambar ular berarti turun. Permaianan ular tangga dilakukan dengan metode tersebut hingga ada pemain yang berhasil mencapai *finish* (Afandi,2015 dalam Saadah, 2020). Ular tangga dapat dijadikan alat untuk menambah daya tarik siswa saat melaksanakan proses pembelajaran. Media ular tangga keberagaman adalah suatu permainan tradisional bergambar yang terdapat gambar yang bervariasi sesuai dengan materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia. Petunjuk Permainan tersebut dimainkan dengan cara melempar dadu untuk urutan bermain, jika pemain mendapatkan tangga maka harus naik, sedangkan jika pemain mendapatkan ular maka turun. Permainan lebih menarik pada saat naik dan turun bidak yang dimainkan maka akan mendapatkan sebuah pertanyaan dan pernyataan sesuai angka yang ditempati oleh bidak yang

dimainkan oleh siswa. Kartu soal yang diberikan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Menggunakan inovasi tersebut maka dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar siswa. Siswa yang sudah tertarik mengikuti pembelajaran yang disediakan oleh guru maka akan terpacu untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tidak membosankan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian kuantitatif eksperimen dengan judul “Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman Terhadap Hasil Belajar muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 1 Siswa Kelas V SD IT Rohmatul Ummah”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh media Ular Tangga Keberagaman terhadap hasil belajar pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 1 pada siswa kelas V SD IT Rohmatul Ummah?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia kelas V SD IT Rohmatul Ummah menggunakan media Ular Tangga Keberagaman?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk membuktikan pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia pada Tema 7 subtema 1 kelas V SD IT Rohmatul Ummah.
2. Untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ular tangga pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Tema 7 subtema 1 kelas V SD IT Rohmatul Ummah.

1.4 Manfaat Penelitian

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

1.4.1. Manfat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini tentang dampak media Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan pendidikan dan masyarakat. Media ular tangga dapat menjelaskan hasil pembelajaran.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa
 - 1) Mendapatkan pengalaman belajar yang tak terlupakan dan bermanfaat dalam belajar lebih giat. Meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran PPKn sehingga prestasi belajar meningkat.
 - 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.
- b. Bagi guru
 - 1) Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
 - 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai pengajaran.
- c. Bagi sekolah
 - 1) Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.
 - 2) Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.
- d. Bagi peneliti
 - 1) Peneliti diharapkan dapat memberikan upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V D IT Rohmatul Ummah.

- 2) memberikan informasi bagi para peneliti untuk mempelajari lebih lanjut tentang saat mereka bersiap untuk menjadi pendidik profesional.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Rohmatul Ummah Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Sasaran penelitian yang akan dilakukan adalah objek penelitian. Objek dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana siswa mempelajari mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia dengan penggunaan media ular tangga. Fokus kajian ini adalah guru dan siswa kelas V SD IT Rohmatul Ummah Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus tahun 2022/2023. Fokus pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini yaitu materi Keragaman Suku dan Budaya Bangsa Indonesia. Materi tersebut terdapat pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen.

1.6. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam melakukan kegiatan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman Terhadap Hasil Belajar Muatan Mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema 1 Siswa Kelas V SD IT Rohmatul Ummah”, dapat penulis istilah-istilah terlebih dahulu yang terkandung dalam judul tersebut. Berikut penjelasannya:

1.6.1. Media Ular Tangga

Media ular tangga adalah sebuah permainan tradisional beralaskan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan berisi nomer mulai 0-100 angka. Siswa yang paling cepat mencapai angka 100 maka akan menjadi pemenang dalam permainan. Permainan ular tangga didesain semenarik mungkin dengan menambahkan gambar yang sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan yaitu tentang keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Permainan

ular tangga disediakan dua kartu yang berisikan pertanyaan. Kartu yang bergambar matahari diberikan pada pemain yang berhenti pada kotak bergambar ular, sedangkan kartu yang bergambar bintang diberikan pada pemain yang berhenti pada kotak yang bergambarkan tangga. Media ular tangga dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan materi pembelajaran melalui permainan yang dilakukan. Melalui media ular tangga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan dapat berinteraksi langsung dengan temannya. Adanya permainan ular tangga menjadikan pembelajaran tidak membosankan dan tidak monoton, menarik, serta menyenangkan. Penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD IT Rohmatul Ummah.

1.6.2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu maupun kelompok yang meliputi ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan). Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa yang dapat diamati dan diukur berupa perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai perbaikan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya. Cara pandang yang ada dalam diri sendiri harus ditumbuhkan kembali dalam pengalaman pendidikan. Tanda hasil belajar dalam penelitian ini adalah sebagai informasi dan kemampuan siswa. Ranah informasi dalam eksplorasi ini diperoleh dari informasi nilai melalui tes yang diberikan kepada siswa.

1.6.3. Tema 7 Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Materi dalam muatan PPKn yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengenai materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia yang terdapat pada Tema 7 Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Suku bangsa adalah suatu golongan yang mengidentifikasi dirinya dengan sesama berdasarkan garis keturunan yang dianggap sama dengan merujuk ciri

khas seperti budaya, bangsa, bahasa, agama dan perilaku. Wilayah Indonesia yang luas memiliki berbagai macam suku bangsa. Oleh karena itu, Indonesia disebut bangsa yang majemuk (multikultural). Setiap suku bangsa memiliki kebudayaan dengan ciri dan karakteristik yang berbeda-beda.

