

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, proses pendidikan di Indonesia telah banyak mengalami perubahan. Pendidikan modern menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan partisipasi aktif siswa. Salah satu cara efektif untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran.

Permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa, mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar. Pembelajaran merupakan kerjasama antara guru dan siswa, dengan menggunakan seluruh potensi dan sumber daya yang ada serta potensi yang dimiliki siswa itu sendiri, seperti minat, bakat dan kemampuan inti, termasuk gaya belajar dan potensi yang ada di luar diri siswa. mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Sanjaya, 2011, p. 26).

Sebagai suatu proses kolaborasi, pembelajaran tidak hanya terfokus pada tindakan guru atau siswa, tetapi guru dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut (Utami et al., 2020) Proses pembelajaran yang dijalani oleh semua orang sepanjang hidupnya, yang berlaku bagi semua orang di mana pun dan kapan pun. Pembelajaran tidak selalu diperoleh secara formal, tetapi juga informal. Pembelajaran terjadi di suatu sekolah, ketika terjadi proses komunikasi antara guru dan siswa di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran guru sering

menggunakan metode ceramah, sehingga siswa biasanya hanya menjadi pendengar (Yestiani & Zahwa, 2020). Keadaan ini menjadikan siswa kurang aktif dan kurang efektif.

Keaktifan belajar ialah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan sambil belajar dengan tekun (Simanjuntak, 2020, p. 147). Bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran terlihat dari keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran seperti berdiskusi, mendengarkan penjelasan, menyelesaikan masalah, kerja aktif pada pembelajaran dan kemampuan menyajikan hasil diskusi pembelajaran. Untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan menarik maka menggunakan metode belajar sambil bermain. Faktor yang mempengaruhi kurang aktifnya siswa dalam proses belajar mengajar dikarenakan kebanyakan guru memberikan materi di kelas masih menggunakan metode ceramah dimana siswa hanya mendengarkan dan melihat. pada saat belajar tidak menggunakan media sama sekali, hanya bersumber pada buku sehingga menyebabkan siswa menjadi malas untuk mengikuti proses belajar mengajar dan menyebabkan pembelajaran yang membosankan. Seharusnya guru harus bisa menguasai atau mengontrol kelas agar menjadi aktif dan kondusif.

Untuk mendapatkan siswa yang aktif dikelas, menurut peneliti hendaknya ada suatu variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa menjadi aktif yaitu dengan metode permainan uno stacko.

Permainan *UNO Stacko* merupakan permainan yang sangat menyenangkan dan menarik karena dapat menumbuhkan semangat anak untuk belajar dan hasil yang dicapai anak menjadi maksimal. Menurut (Larasati & Prihatnani, 2018) Permainan *Uno Stacko* adalah permainan yang terdiri dari balok-balok. Jumlah balok pada permainan ini adalah 45 balok. Permainan ini mengutamakan persamaan angka dan warna yang tertera pada balok. Dalam permainan *Uno Stacko* ini, pemain tidak boleh menjatuhkan balok-balok yang telah disusun. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan *Uno Stacko* dapat memberikan pengaruh positif bagi siswa dan membuat siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga berdampak terhadap keaktifan siswa (Khasanah et al., 2021). Dengan bantuan media pembelajaran permainan *Uno Stacko* siswa aktif dalam belajar sehingga siswa tidak bosan dalam belajar di sekolah. Dengan permainan *Uno Stacko* siswa dapat belajar bekerja dalam kelompok, mengasah berpikir kritis, meningkatkan koordinasi tangan, mata dan mengembangkan rasa percaya diri.

Meskipun terdapat bukti bahwa permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa, penelitian tentang pengaruh permainan *Uno Stacko* terhadap keaktifan siswa masih terbatas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan *Uno Stacko* terhadap keaktifan siswa dalam konteks pembelajaran. Dengan memahami pengaruh permainan *Uno Stacko* terhadap keaktifan siswa, guru dapat mengintegrasikan permainan ini ke dalam strategi pembelajarannya untuk

menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan Pengamatan (observasi) sementara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap Sekolah Dasar Negeri 223 Palembang mendapatkan hasil sebagai berikut : (1) pada kelas yang menjadi sasaran penelitian keaktifan siswa dalam belajar belum maksimal. (2) pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga menyebabkan siswa cepat jenuh dalam belajar. (3) memperoleh informasi hasil belajar IPAS di kelas IV masih tergolong rendah. Di kelas IV.A yang berjumlah 25 siswa, hanya sedikit siswa yang aktif mengikuti pembelajaran, baik sendiri maupun berkelompok, ada yang hanya melihat dan mendengarkan, ada pula yang bingung, bermain, bahkan ada yang mengusili temannya. Hal ini ditandai rendahnya nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Pada pembelajaran IPS.

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Hasil Ulangan Harian kelas IV A

No.	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa
1.	0-69	Kurang	18 siswa
2.	70-79	Cukup	5 siswa
3.	80-89	Baik	2 siswa
4.	90-100	Sangat Baik	-

Sumber: Dokumentasi SD Negeri 223 Palembang

Tabel 1. 2 Rekapitulasi Hasil Ulangan Harian kelas IV B

No.	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa
1.	0-69	Kurang	16 siswa
2.	70-79	Cukup	6 siswa
3.	80-89	Baik	3 siswa
4.	90-100	Sangat Baik	-

Sumber: Dokumentasi SD Negeri 223 Palembang

Berdasarkan data diatas di dapatkan hanya 5 siswa yang lulus KKTP dan selebihnya mendapatkan hasil yang tidak memuaskan. Nilai rata-rata

keseluruhan dari ulangan harian ini yaitu 67,82. Dilihat dari permasalahan ini perlu adanya solusi untuk mengatasi rendahnya keaktifan siswa tersebut. Peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran permainan Uno Stacko.

Adapun penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Larasati, M. D dan Erlina, P (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung)” menunjukkan bahwa permainan Uno Stacko sangat layak digunakan dalam pembelajaran. USH dinyatakan valid dari aspek materi dan media berturut-turut dengan persentase 80% (baik) dan 85,7% (sangat baik). Uji kepraktisan menghasilkan persentase 93,6,% (sangat baik). Uji pair t-test dengan $\alpha=0,05$ menghasilkan signifikan kurang dari 0,05 dengan rerata posttest lebih tinggi dibanding pretest. Berdasarkan ketiga uji tersebut USH dinyatakan valid, praktis, efektif. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Roziqin pada tahun 2017 skripsinya yang berjudul tentang Pengaruh permainan Uno Stacko terhadap peningkatan fungsi kognitif lansia, dengan menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif desain yang digunakan quasy-experiment pretest-posttest dengan desain kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Griya lansia Santo Yosef Surabaya bahwa Terdapat peningkatan fungsi kognitif pada lansia setelah pemberian intervensi permainan Uno Stacko pada lansia. Relevansinya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Uno Stacko sebagai kajian yang ingin diteliti, sementara, perbedaannya dari penelitian ini adalah fokus penelitiannya dalam penelitian Roziqin

memfokuskan terhadap lansia, sementara dalam penelitian ini adalah Peserta didik di Sekolah Menengah atas.

Dari permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh permainan *uno stacko* pada pembelajaran IPAS terhadap keaktifan siswa di kelas IV SD. Pentingnya penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan cara bermain *uno stacko*. Penelitian ini nantinya diharapkan dapat melatih siswa lebih aktif dalam belajar. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media permainan *uno stacko* untuk menjadi alat atau media pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan belajar siswa.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat diambil perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan *uno stacko*.
2. Materi yang dipelajari yaitu Bab 6 : Indonesiaku Kaya Budaya, subbab 2: Kekayaan Budaya Indonesia.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV B SD Negeri 223 Palembang.
4. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 di semester genap.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh permainan *uno stacko* pada pembelajaran IPAS terhadap keaktifan siswa di kelas IV SD”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pelaksanaan penelitian yaitu: Untuk mengetahui terdapat pengaruh permainan *uno stacko* pada pembelajaran IPAS terhadap keaktifan siswa di kelas IV SD Negeri 223 Palembang pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan pembelajaran dan menjadi salah satu usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui permainan *uno stacko*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu lebih mudah memahami pembelajaran dan keaktifan dalam belajar.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru guna mengetahui apakah permainan *uno stacko* dapat berpengaruh pada keaktifan belajar siswa atau

tidak, sebagian saran dan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran.