

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia. Hal ini berarti setiap manusia di Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya (Alpian dkk, 2019, hal. 67). Menurut Zen & Zuwirna (2022, hal. 20) Pendidikan berarti usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan adalah sesuatu yang wajib dimiliki oleh setiap orang dan berhak untuk mendapatkannya. Pendidikan tersebut dapat berupa pendidikan formal dan non formal. Disisi lain menurut Darmadi (2019, hal. 29) Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya. Sedangkan pendidikan non formal merupakan jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang di dalam keluarga dan lingkungan.

Penyelenggaraan pendidikan formal dimulai dari PAUD, SD, SMP, SMA hingga pendidikan tinggi. Sekolah dasar merupakan perwujudan dari salah satu lembaga pendidikan yang dilaksanakan selama 6 tahun dan untuk mempersiapkan siswa menuju ke tingkat sekolah menengah pertama. Pada proses pendidikan di sekolah dasar, akan dipelajari berbagai macam pengetahuan yang terbagi ke dalam mata pelajaran, diantaranya: Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni, Olahraga,

dan berbagai macam bidang keilmuan lainnya yang diharapkan dapat membantu siswa untuk merencanakan sebaik mungkin aktivitas yang terjadi dimasa yang akan datang (Nugraha, dkk., 2020, hal.11).

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, siswa mempunyai karakteristik yang harus dipahami oleh guru agar pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh siswa. Berdasarkan teori Piaget menurut Jean Piaget dalam Lubis (2020, hal. 78) terdapat tahap-tahap perkembangan anak sebagai berikut: fase Senso-Motorik (0-2 Tahun), Fase Pra-Operasional (2-7 tahun), Fase Operasional Konkrit (7-11 tahun) dan Fase Pra-Operasional Formal (12-15 tahun). Dalam hal ini terdapat kebutuhan siswa yang harus dipahami oleh guru bahwa : siswa senang bermain, siswa senang bergerak, siswa senang dengan kegiatan berkelompok, dan siswa senang dengan hal-hal yang bersifat konkrit. Dengan memahami karakteristik siswa maka diharapkan guru mampu mengembangkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa (Darma, 2020, hal. 18-19). Pembelajaran adalah bentuk pendidikan yang bertugas mengawasi proses perolehan pengetahuan, ketrampilan, dan karakter serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri siswa atau dapat diartikan pembelajaran merupakan proses yang membantu siswa belajar dengan baik dan didukung oleh model, dan media pembelajaran agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) ialah mata pelajaran yang mewakili penyederhanaan, adaptai, seleksi, dan modifikasi berdasarkan konsep dan keterampilan dari sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. IPS sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar pada hakekatnya merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk merealisasikan tujuan pendidikan di tingkat persekolahan (Siska, 2016, hal. 19). Sebagian siswa, banyak yang mengatakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang membosankan dan sulit karena sebagian besar isinya hanya dapat dihafal, yang mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran IPS masih rendah.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang didapat pada saat sesudah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar yang ada pada diri seseorang sering tidak tampak tanpa adanya tindakan dari orang tersebut untuk memperlihatkan kemampuan yang diperoleh dari belajar. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan perubahan yang menjadikan seseorang dapat berubah dalam segi perilaku, sikap ataupun kemampuannya. Menurut Dalyono dan Wahyuningsih dalam Septiyaningsih, dkk (2023, hal. 70) yang mempengaruhi hasil belajar menyangkut faktor internal maupun faktor eksternal. Maka diperlukan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat antusias dalam belajar dan siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Peranan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran karena dengan adanya media siswa dapat terbantu dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Batubara (2020, hal. 4) Media adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media merupakan salah satu alternatif yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas (Firmadani, 2020, hal. 2). Dengan adanya media dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.

Proses kegiatan pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Dalam menanggapi masalah yang ada di sekolah guru harus mampu membuat media yang memiliki unsur permainan dan unsur edukatif didalamnya. Ular tangga adalah salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh dua orang lebih yang dapat membuat siswa aktif dalam melaksanakan pembelajaran tersebut dan dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan bagi siswa. Menurut Wati (2021, hal. 3) Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada siswa.

Dari hasil observasi awal peneliti selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan pada Juli sampai dengan September 2023 peneliti melihat bahwa di SD Negeri 96 Palembang media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS belum kreatif, karena pada saat pembelajaran guru hanya

menggunakan media visual seperti gambar atau peta dalam pembelajaran IPS. Penggunaan media seperti gambar membuat siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, kebanyakan siswa hanya mendengarkan dan melihat saja, banyak siswa yang mengantuk pada saat pembelajaran IPS karena mereka hanya mendengarkan penjelasan guru, membaca buku, melihat gambar, dan mengerjakan soal. Selanjutnya pembelajaran di sekolah tersebut masih berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) hal ini membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran siswa kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru yang mengakibatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah. Maka solusi dari permasalahan tersebut guru harus mampu membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif agar siswa berfikir untuk menentukan jawabannya sendiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan UTANG (Ular Tangga).

Penelitian ini didukung dan mengacu pada penelitian (Syafira, 2023, hal. 1) yang berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar” dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga keberagaman pada tema 7 subtema 1 siswa kelas V SD IT Rohmatul Ummah dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut dapat diperoleh dari hasil uji paired sample T-Test pada aplikasi spss versi 25. Pada pengujian tersebut diperoleh hasil uji paired sample T-Test dengan signifikansi 0,000 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan data di atas, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga keberagaman dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD IT Rohmatu Ummah.

Dari penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa media permainan UTANG (ular tangga) ini dapat memberikan efek positif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa di sekolah dasar pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN UTANG (ULAR TANGGA) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 96 PALEMBANG.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar masalah tidak menyimpang dari target yang diharapkan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah ruang lingkup sebagai berikut:

1. Materi dalam penelitian ini adalah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan (Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi, Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi) Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan.

2. Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Semester Genap SD Negeri 96 Palembang tahun pelajaran 2023/2024.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media UTANG (ular tangga).

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah, maka rumusan masalah ini adalah apakah ada pengaruh media permainan UTANG (ular tangga) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 96 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media permainan UTANG (ular tangga) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 96 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan penelitian ini dan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan UTANG (ular tangga).

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara Praktis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan:

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat terbantu untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS dan siswa mendapatkan pengalaman langsung belajar dengan menggunakan media UTANG (ular tangga).

2. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, guru dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikan serta menjelaskan materi pada pembelajaran IPS. Media permainan UTANG (ular tangga) dalam pembelajaran bertujuan untuk mendukung dan meningkatkan kompetensi pembelajaran IPS.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memperkenalkan fasilitas pendidikan baru yang dapat disiapkan untuk anak-anak di sekolah dasar. Hal ini juga bermanfaat bagi lulusan yang dihasilkan, sehingga kualitas lulusan semakin baik dan kualitas pembelajaran di sekolah semakin meningkat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya memberikan pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan yang diberikan pada saat mengajar, serta memilih media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.