

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 Pendidikan Nasional, 2003). Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membantu individu dalam belajar dan mengembangkan diri mereka baik melalui pembelajaran di kelas maupun di luar sekolah (Zahara dkk., 2023: 9).

Pendidikan tidak hanya terjadi dalam lingkungan formal saja seperti sekolah, tetapi juga mencakup semua proses pembelajaran yang memiliki dampak positif terhadap perkembangan individu. Pendidikan sangat penting karena melalui proses ini, orang dapat mengembangkan potensi dan kemampuan mereka sebagai bekal hidup untuk kehidupan sekarang atau kehidupan akan datang. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga keterampilan dan pengetahuan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari, tujuan utama pendidikan adalah membantu setiap individu berkembang sesuai dengan kemampuan mereka.

Belajar di sekolah dasar merupakan langkah awal yang penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa. Pada tingkat ini, siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret, yang berarti mereka memerlukan pengajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran secara jelas dan ringkas. Oleh karena itu, guru diharapkan memberikan pengajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka. IPAS dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa tentang hubungan antara fenomena lingkungan dan perilaku sosial di lingkungan sekitar. Melalui pendidikan IPAS, diharapkan siswa tidak hanya dapat memahami konsep-konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keinginan untuk belajar, dan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan.

Namun, pembelajaran IPAS sering kali dianggap agak sulit karena materi yang disampaikan bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman konseptual yang mendalam. Apabila pembelajaran IPAS disampaikan secara monoton dan hanya berfokus pada guru dan buku, siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Situasi ini dapat berdampak pada pemahaman dan hasil belajar siswa. Pendidikan yang baik memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar yang diikuti oleh siswa sebagai peserta didik. Di antara hal-hal lain, pendidikan yang baik dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar. Menurut Pramuditasari dkk. (2024: 181) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang didapat pada saat sesudah mengikuti pembelajaran. Artinya hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa memahami dan menerapkan materi yang telah mereka pelajari.

Hasil belajar seorang siswa berbeda dengan hasil belajar siswa lainnya. Perbedaan ini disebabkan oleh berbagai faktor. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar. Faktor ini meliputi minat, bakat, kondisi kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian belajar siswa. Sebaliknya, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa dan juga mempengaruhi hasil belajar. Lingkungan alam, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah, termasuk sarana dan prasarana atau metode pengajaran yang digunakan.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar pada siswa, termasuk kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran dan kurangnya keterampilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ketidaktepatan guru dalam merancang dan melaksanakan merupakan faktor lain yang membuat rendahnya hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, metode dan media adalah dua unsur yang saling terikat dan tidak dapat dipisahkan.

Sahib dkk. (2023: 6) menjelaskan bahwa Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima, jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas penyampaian materi dan membantu siswa agar mudah memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai mampu meningkatkan perhatian, interaksi, motivasi, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil praobservasi yang peneliti lakukan pada kelas IV di SD Negeri 29 Nenak Tembulan pada tanggal 29 Januari 2026, guru masih sering menggunakan media pembelajaran yang belum variatif, biasanya media yang digunakan berupa gambar atau benda nyata, guru lebih sering menggunakan buku panduan sebagai sumber utama dan menerapkan metode ceramah saat menyampaikan materi, sehingga membuat peserta didik mudah merasa bosan dan kurang memperhatikan guru.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik, Dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 65, siswa dikelas IV A, dari 26 siswa hanya 9 orang yang mencapai KKM dan 17 siswa belum mencapai ketuntasan. Sementara itu siswa kelas IV B, dari 25 siswa hanya 14 orang yang mencapai KKM dan 11 lainnya belum tuntas. Hal ini menunjukkan

bahwa pembelajaran IPAS masih memerlukan perbaikan mengenai hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu dalam Kurikulum Merdeka yang bertujuan membekali siswa dengan kemampuan memahami fenomena alam dan sosial serta menerapkan konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi IPAS kelas IV adalah norma yang menuntut siswa memahami pengertian, jenis, fungsi, dan penerapan norma di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Namun, pembelajaran IPAS yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan memahami materi, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran ular tangga, yaitu media visual berbentuk permainan papan yang dimodifikasi dengan memuat pertanyaan dan tugas sesuai materi IPAS. Melalui media ini, siswa belajar sambil bermain, berdiskusi, bekerja sama, serta menjawab soal yang berkaitan dengan materi norma sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPAS materi norma untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2025/2026.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah merupakan bagian yang menjelaskan permasalahan yang dikaji atau diteliti oleh peneliti. Adapun masalah umum dalam penulisan ini adalah bagaimanakah pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 29 nenak tembulan tahun pelajaran 2025/2026.

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPAS pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa kelas IV sebelum penggunaan media pembelajaran ular tangga?
3. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa kelas IV setelah penggunaan media pembelajaran ular tangga?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 29 nenak tembulan tahun pelajaran 2025/2026. Tujuan khusus hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPAS pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional
2. Mengetahui hasil belajar IPAS siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran Ular Tangga.
3. Mengetahui hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Ular Tangga.
4. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 29 Nenak Tembulan?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari proposal skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada mata pelajaran IPAS SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2025/2026" dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan IPS di Sekolah Dasar. Temuan penelitian ini dapat mendukung teori-teori mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, topik penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian-penelitian

selanjutnya yang membahas media pendidikan inovatif dan efektivitas pemeliharaan pendidikan dalam proses pembelajaran

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Siswa: Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami
- b. Bagi Guru: Penelitian ini dapat memberikan inspirasi untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih variasi dan kreatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa
- c. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- d. Bagi Peneliti: Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman bagi peneliti selanjutnya, serta gambaran bagi peneliti masa depan.
- e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa
Hasil penelitian ini dapat memperluas cakrawala apresiasi pembaca khususnya dalam bidang pendidikan untuk lebih kreatif lagi.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut

dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel Independen sering disebut juga sebagai variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya suatu kondisi, perilaku, atau nilai tertentu yang sengaja diberikan oleh peneliti untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel lain. Variabel bebas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang jika muncul maka akan memunculkan (mengubah) kondisi atau nilai yang lain. Dianggap sebagai penyebab atau faktor yang mempengaruhi. Dalam penelitian ini, Media pembelajaran Ular Tangga merupakan variabel bebas karena digunakan sebagai perlakuan untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

2. Variabel Terikat

Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi oleh perubahan variabel lain. Variabel terikat merupakan akibat atau hasil yang muncul karena adanya perlakuan atau pengaruh dari variabel independen (variabel bebas). Dengan kata lain variabel terikat adalah hasil yang ingin diketahui atau diukur dalam penelitian. Jadi variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar ipas siswa kelas IV.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman serta perbedaan penafsiran antara penulis dan pembaca, maka perlu dirumuskan definisi operasional mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam variabel penelitian ini. Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang digunakan agar mudah dipahami dan diukur dalam proses penelitian.

1. Media Pembelajaran Ular Tangga

Media pembelajaran ular tangga adalah alat bantu mengajar yang menggunakan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam permainan ini, setiap kotak pada papan ular tangga berisi pertanyaan, soal, perintah, atau ringkasan materi yang harus dijawab oleh siswa saat mereka berada di kotak tersebut. Akibatnya, siswa tidak hanya belajar tetapi juga terlibat dalam pembelajaran aktif.

Tujuan penggunaan media ini adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, tidak menakutkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar. Melalui penggunaan permainan ular tangga difokuskan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas ini ditunjukkan melalui antusiasme siswa saat berpartisipasi dalam permainan, kesediaan mereka untuk menjawab pertanyaan atau melaksanakan tugas yang terdapat dalam permainan, serta partisipasi mereka dalam diskusi kelompok yang diukur sepanjang proses pembelajaran

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan proses belajar, baik dalam hal pemahaman, penguasaan, maupun keterampilan. Hasil belajar merupakan ukuran seberapa baik siswa telah menyerap dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Pada penelitian ini penulis fokus pada hasil belajar kognitif kelas IV yang meliputi C1,C2,C3, dan C4 yaitu ranah kognitif pada mengingat, memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis. Menurut Maria & Maulana, (2023: 4) Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan befikir atau intelektual. Hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai perubahan perilaku dalam lingkup kognisi yang meliputi beberapa aspek kemampuan domain kognitif, seperti C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (menciptakan) (Qorimah & Utama, 2022: 2056–2057).

Hasil belajar siswa diukur melalui tes yang diberikan sebelum dan setelah menggunakan media ular tangga, yaitu pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk menilai kemampuan siswa sebelum menerima instruksi, sedangkan posttest digunakan untuk menilai kemampuan siswa setelah menerima instruksi melalui media ular tangga. Perbedaan antara hasil pretest dan posttest menunjukkan apakah hasil belajar siswa telah meningkat atau berubah.