

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses di mana perilaku seseorang mengalami perubahan yang terjadi secara bertahap dan berkelanjutan. Proses ini dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mendukung pembelajaran siswa. Faktor-faktor ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi segala hal yang dimiliki siswa yang mendukung pembelajaran seperti kecerdasan, bakat, keterampilan, motorik, indra, dan pola pikir. Di sisi lain, faktor eksternal mencakup semua pengaruh dari luar siswa yang mempengaruhi kondisi pembelajaran, seperti pengalaman, lingkungan sosial, metode dan strategi pengajaran, fasilitas belajar, dan komitmen guru, yang secara langsung mempengaruhi keberhasilan proses belajar yang ideal.

Faktanya proses pembelajaran masih jauh dari kata ideal. Masih banyak kekurangan yang bisa ditemukan dalam proses pembelajaran, contohnya pembelajaran yang dominan pada aspek kognitif dan mengabaikan aspek pengembangan sikap keterampilan siswa, pembelajaran membosankan, pembelajaran yang kurang interaktif sehingga menyebabkan ketidakefektifan proses pembelajaran yang

masih rendahnya hasil belajar, kurangnya partisipasi belajar, serta pencapaian tujuan pembelajaran yang kurang optimal.¹ Selanjutnya kurangnya pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pun menjadi faktor ketidak efektifan proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi turut merubah paradigma pembangunan pendidikan dan berbagai sektor kehidupan. Perubahan paradigma ini telah mengubah pula seluruh aktivitas kehidupan termasuk dalam kegiatan pembelajaran.² Perkembangan teknologi di era yang tergolong maju sangat pesat, makin maju pula ilmu pengetahuan dan penggunaan teknologi. Teknologi merambah ke berbagai bidang, tidak terkecuali dengan bidang pendidikan. Semua pihak yang ikut serta di dalam dunia pendidikan harus dapat mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Dimulai dari guru atau dosen yang memahami dan mengikuti perkembangan teknologi, tetapi siswa atau mahasiswa pun harus dapat mengikuti perkembangan teknologi.³ Perkembangan teknologi semakin berkembang pesat pada abad ke-21, hal tersebut menuntut sistem Pendidikan untuk melakukan perubahan terkait pendidikan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan

¹ Sendi Fauzi Giwangsa, "Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 8, no. 1 (May 31, 2021), <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>.

² Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Tahta media group, 2021).

³ Darwin Effendi, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 2," 2019.

teknologi dalam pembelajaran, di dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini membutuhkan peran guru.

Sebagai pendidik, peran guru sangat penting dalam menentukan keberhasilan setiap upaya pendidikan. Oleh karena itu, setiap inovasi dalam pendidikan terutama dalam kurikulum dalam pengembangan sumber daya manusia, selalu berfokus pada peran guru. Ini menunjukkan betapa pentingnya peran guru dalam dunia pendidikan. Begitu juga, upaya dalam mengajar siswa, guru harus memiliki berbagai peran agar dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran efektif merupakan proses belajar yang memungkinkan siswa memahami materi dengan mudah dan menyenangkan, agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses ini mencerminkan pembelajaran yang berkualitas, di mana siswa terlibat aktif dan memiliki pengalaman belajar yang bermakna.⁴ Keefektifan ini ditandai dengan keaktifan belajar siswa dan pemahaman mendalam dari siswa selama proses belajar berlangsung, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

⁴ “Learning Process Effectively atau Proses Pembelajaran Yang Efektif” 3 (2019).

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Islam Al-Istighfar Gintung, menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih cenderung rendah. Siswa belum terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa terlihat kurang fokus pada materi yang disampaikan oleh guru, hal ini terlihat dari sibuknya siswa dengan pekerjaannya masing-masing, kurangnya partisipasi siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, sering terjadi belajar secara individu sehingga siswa yang cerdas mendominasi pembelajaran dan siswa lainnya hanya menjadi pendengar dan penonton saja, penguasaan materi oleh siswa masih kurang, serta respon terhadap pembelajaran yang sangat minim, munculnya sikap acuh tak acuh siswa dalam kelas atau timbul kebosanan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Bahkan dalam beberapa kasus ditemukan adanya tenaga pengajar yang terkadang kewalahan untuk mengontrol siswa dalam kelas. Permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal, seperti guru sering menjadi aktor utama dalam kelas, guru masih mempertahankan gaya konvensional pada saat mengajar, tidak peduli sejauh mana pemahaman siswa atas materi yang telah dijelaskan, serta seringkali dengan tidak sadar guru menciptakan situasi yang pasif dan kaku dalam kelas.

Selain itu, dari hasil observasi peneliti menemukan berbagai permasalahan diantaranya proses pembelajaran yang bersifat monoton terutama pada mata pelajaran IPAS. Selama ini pada umumnya proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS cenderung dilaksanakan dengan metode ceramah, sehingga siswa menerima pelajaran berupa informasi-informasi dengan pola satu arah, yaitu dari guru ke siswa.

Penggunaan media pembelajaran masih sangat jarang digunakan. Dengan demikian, aktivitas yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung hanya menerima pelajaran secara pasif dan masih banyak siswa yang bermain sehingga tidak fokus pada pembelajaran. Selain itu siswa hanya diarahkan pada kemampuan untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahaminya sehingga sebagian besar siswa kesulitan mempelajari materi pelajaran dan cenderung menganggap pelajaran membosankan. Kondisi ini menjadi faktor rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Faktor lain adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang.

Berdasarkan kondisi yang terjadi pada proses pembelajaran di SD Islam Al-Istighfar Gintung aktivitas belajar siswa masih rendah, sehingga hasil belajar siswa juga rendah. Salah satu cara untuk mengatasi masalah di atas dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media dan sumber belajar

membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam suatu pelajaran.⁵ Media belajar merupakan sumber belajar yang sangat mempengaruhi siswa. Penjelasan materi oleh guru pada umumnya menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah tanpa difasilitasi dengan media dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa. Kurangnya perhatian siswa selama proses belajar mengajar mengakibatkan hasil belajar yang tidak memuaskan.⁶

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik minat dan perhatian siswa merupakan hal wajar dialami oleh guru yang belum memahami kebutuhan dari siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan keaktifan siswa di kelas, siswa dapat lebih mudah memahami materi, dan siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sudah banyak diteliti. Menurut Martinis Yamin, proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas merupakan aktivitas mengubah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Aktivitas merupakan

⁵ A. Bahri, W. Hidayat, and A. Q. Muntaha, "Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran," *Proceeding Biology Education ...*, 2018.

⁶ Eni Fariyatul Fahyuni and S Psi, "Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Tahun Ajaran 2017," n.d.

unsur yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar.⁷ Proses pembelajaran akan memberikan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan pengetahuan serta keterampilan pada peserta didik.⁸ Dengan memanfaatkan media pembelajaran akan mempermudah peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran serta akan lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung, karena peserta didik akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan tidak akan merasa bosan atau jenuh di dalam kelas.

Meskipun demikian, pada saat ini penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS masih terdapat beberapa hambatan, seperti kesulitan-kesulitan dalam merancang media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan materi pembelajaran, kesulitan untuk pengoperasian media pembelajaran dan lain sebagainya.⁹ Salah satu hal yang sulit dalam pembelajaran IPAS yaitu kurang interaktifnya proses pembelajaran dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bisa dijadikan alat bantu dalam

⁷ Ristapawa Indra and Martinis Yamin, "Principals Changes as the Main Factors to Embody Effective Schools in Public Senior High Schools" 8 (2019).

⁸ S. R. Putri, S. Wahyuni, and P. Suharso, "Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran Di SMK Negeri 1 Jember Tahun Ajaran 2016 ...," *Jurnal Pendidikan Ekonomi ...*, 2018, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/6455>.

⁹ Septi Dwi Putri and Desy Eka Citra, "Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ips Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu," *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)* 1, no. 1 (January 10, 2019): 49.

kegiatan pembelajaran.¹⁰ Proses pembelajaran di kelas tentunya tidak semudah apa yang kita bayangkan. Metode ceramah masih mendominasi proses pembelajaran, padahal di era globalisasi saat ini guru diharapkan dapat menggunakan berbagai media dan metode yang beragam dan sesuai dengan kemajuan teknologi.

Mata pelajaran IPAS merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial yang membahas tentang peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi isu sosial. Oleh karena itu, bentuk materi IPAS berisi penjelasan-penjelasan untuk mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat, sehingga mata pelajaran IPAS mampu membekali peserta didik untuk dapat hidup bermasyarakat dan mengatasi permasalahan sosial yang ada di dalam kehidupan sehari-hari.¹¹ Namun, pembelajaran IPAS dinilai sebagai mata pelajaran yang membosankan, tidak menyenangkan, terlalu banyak teori dan lain-lain, sehingga pembelajaran IPAS kurang menarik bagi siswa.

Pendidikan IPAS di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran dan apresiasi siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia. Materi “Norma dalam Adat Istiadat Daerahku”

¹⁰ Giwangsa, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar.”

¹¹ Tanti Setiawati, Oyon Haki Pranata, and Momoh Halimah, “Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar” 6, no. 1 (2019).

merupakan bagian integral dari kurikulum IPAS sekolah dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan menghargai keberagaman budaya. Namun, beberapa guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi ini. Salah satunya yaitu kurangnya minat siswa, oleh karena itu aktivitas belajar siswa pun ikut menurun.

Mengacu pada permasalahan yang teridentifikasi, penting untuk menerapkan media yang efektif sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar melalui kegiatan bermain. Media berbasis permainan sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan interaksi sosial selama pembelajaran di kelas. Permainan yang dapat menarik perhatian bagi anak-anak salah satunya ialah ular tangga. Permainan tradisional dengan pemain berjumlah dua orang atau lebih, serta membutuhkan papan permainan yang dilengkapi kotak-kotak yang saling berhubungan bergambar ular juga tangga.¹² Dengan adanya kemajuan digital di era sekarang ini, media pembelajaran semakin inovatif yaitu dengan menggabungkan teknologi yang telah dikembangkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Salah satu contohnya adalah penerapan permainan edukasi berbasis digital, seperti ular tangga digital. Penelitian ini fokus pada pengaruh media

¹² Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (August 15, 2015): 77.

pembelajaran ular tangga digital. Ular tangga digital dapat secara efektif meningkatkan aktivitas dan interaksi dalam belajar siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi dan permainan dalam konteks pendidikan dapat mengubah proses belajar lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka timbul suatu keinginan peneliti untuk melakukan penelitian terhadap “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka prerdapat diidentifikasi berbagai masalah berikut:

1. Aktivitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih rendah akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.
2. Media pembelajaran berbasis digital seperti ular tangga digital, belum dimanfaatkan secara optimal dalam meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa selama proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga digital?
2. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga digital untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga digital.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga digital untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPAS.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan bukti empiris terkait pengaruh media pembelajaran berupa permainan

ular tangga digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pengetahuan kepada mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar untuk memperkaya wawasan-wawasan akademik mereka.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan media pembelajaran ular tangga digital.
- b. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperkaya ilmu pengetahuan, mengembangkan media pembelajaran dan dapat menjadi alternatif dalam mengatasi masalah pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
- c. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dalam membangun motivasi belajar peserta didik dan media pembelajaran ular tangga digital ini dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang disajikan lebih menarik dan

mempermudah pemahaman konsep materi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar dan meningkatkan aktivitas belajar siswa.