

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan setiap manusia, baik itu pendidikan informal, formal dan nonformal. Manusia juga tidak bisa lepas dari yang namanya pendidikan. Seiring berjalannya waktu kedua pendidikan terus berkembang. Pendidikan yang mendasar selalu menanamkan konsep-konsep dasar dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pendidikan dasar bertujuan untuk membantu siswa agar bisa mengembangkan mental dan intelektualnya, membantu individu siswa menjadi mandiri dan sebagai makhluk sosial, belajar hidup untuk menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan, hingga berakhir meningkatkan kreativitas anak (Permasih, Dewi, & Hernawan, 2012: 1489).

Pendidikan sekolah dasar adalah tahap pendidikan formal di Indonesia untuk anak-anak usia 6-12 tahun. Tujuan pendidikan sekolah dasar itu sendiri adalah meletakkan kecerdasan dasar, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan untuk hidup secara mandiri dan mengikuti pendidikan secara lanjut. Selain itu, dengan adanya pendidikan dasar ini dapat menjadikan seorang anak membentuk individu yang mampu hidup secara berkelompok (Laboratorium *School* UN PGRI Kediri).

Paparan di atas menyatakan pentingnya pendidikan khususnya pendidikan sekolah dasar. Namun, Indonesia pernah mengalami kendala saat menjalankan pendidikan formal pada tahun 2019 silam karena virus covid-19 mewabah,

akibatnya pemerintah mengeluarkan aturan untuk pembelajaran dalam jaringan (*online*). Pembelajaran *online* dilakukan pada jarak jauh, yaitu dari rumah ke rumah. Secara positif, anak akan mendapatkan informasi atau mengetahui teknologi dengan mengadakan pembelajaran *online*, namun banyak pula dampak negatif yang terjadi ketika diadakan pembelajaran daring, semisal keaktifan belajar dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang baik dapat diperoleh melalui belajar dengan sungguh-sungguh. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa secara umum dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari diri siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Fakta di lapangan masih ada beberapa guru yang menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa kurang serius dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan survei awal pada bulan september 2022 di SDN 013858 Mekar Baru, bahwa masih banyak siswa yang diam ketika di beri pertanyaan perihal pembelajaran dan materi IPS. Ketika guru menjelaskan dan membuka waktu untuk bertanya, kebanyakan siswa malah diam dan memilih bercerita dengan teman sebangku. Kemudian, saat guru mengajukan pertanyaan, siswa mengerjakan hanya dengan seadanya tanpa bertanya kepada guru atau teman tentang materi. Hal ini karena guru mengajar dengan model konvensional atau tidak menarik sehingga terjadinya pembelajaran yang monoton, dan mengakibatkan hasil belajar tidak mencapai KKM.

Permasalahan ini sejalan dengan masalah Thalita, dkk, yang dilakukan di salah satu sekolah dasar di Bandung, bahwa: 1) siswa belum dapat aktif mengerjakan tugas kelompoknya, dalam kelompok hanya ada 1-2 orang yang mengerjakan tugasnya dan sisanya mengobrol; 2) sebagian siswa tidak dapat mengungkapkan pendapatnya sendiri; 3) ketika guru menjelaskan, siswa tidak memiliki rasa ingin bertanya; relatif menelan mentah-mentah apa yang guru sampaikan, 4) siswa yang berkemampuan akademis rendah cenderung pasif selama pembelajaran (Thalita et al., 2019).

Rendahnya hasil belajar siswa berkaitan dengan keaktifan belajar siswa. Sebaliknya, keaktifan belajar siswa berkaitan dengan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan masalah yang ditemukan Rikawati dan Sitinjak, salah satu masalah yang muncul dari hasil observasi dan pengalaman mengajar dari sekolah X adalah siswa kurang antusias selama pembelajaran (Rikawati & Sitinjak, 2020: 42).

Berdasarkan permasalahan di atas, bahwa sangat dibutuhkan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Bagian dari inovasi tersebut dapat berupa model pembelajaran. Model pembelajaran bisa dijadikan untuk panduan dan acuan guru, sehingga dapat merangsang siswa untuk aktif dan mandiri dalam mengikuti pembelajaran (Sugianto, Suryandari, & Age, 2020: 160). Karena dengan adanya model yang sesuai, efektif dan efisien terhadap pembelajaran akan menghasilkan hasil yang baik pula. Model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kedua kemampuan tersebut adalah pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), “Gagasan utama di belakang STAD adalah

memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru” (Rusman, 2012: 214).

Selain model pembelajaran, media juga diduga sebagai faktor pendukung keberhasilan dan keaktifan siswa dalam kelas. Pemilihan media yang tepat dapat dilihat dalam proses pembelajaran dimana anak aktif di kelas saat proses pembelajaran. Penggunaan media sangat penting dalam setiap mata pelajaran di sekolah dasar terutama pada mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS adalah sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat sekolah dasar, yang bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik agar menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat agar menjadi warga negara yang baik (Sulfemi & Lestari, 2017: 3).

Pemilihan media yang tidak tepat oleh guru dapat mengakibatkan anak bosan, tidak memahami materi, dan pembelajaran yang sia-sia. Namun sebaliknya apabila seorang guru dapat memilih suatu media yang tepat maka pembelajaran lebih bermakna, anak tidak bosan untuk belajar serta anak dapat lebih tertarik dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien. Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena didalamnya memiliki komponen yang saling keterkaitan antara satu dengan lainnya. Masing-masing

komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru harus menggunakan media yang tepat untuk dapat memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengajaran. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Siswa sekolah dasar khususnya kelas rendah membutuhkan proses pembelajaran yang tidak monoton, pada siswa sekolah dasar kelas rendah seharusnya dilakukan pembelajaran yang bersifat kelompok ataupun pembelajaran yang menarik. Disinilah dibutuhkan peran guru sebagai pendidik agar siswa tersebut dapat tertarik dan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal ini, penggunaan media dalam pembelajaran merupakan suatu solusi yang tepat agar siswa dapat tertarik dan memotivasi anak untuk belajar.

Media pembelajaran yang dipakai juga haruslah inovatif sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar. Guru memiliki peran untuk memilih ataupun merancang media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Pada hakikatnya media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar. Media merupakan suatu alat yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Menurut Rusman (2012:170) “media pembelajaran yaitu suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan merupakan sarana fisik menyampaikan materi pelajaran”. Saat ini cukup banyak

media pembelajaran yang dijumpai seperti media dalam bentuk power point, media dalam bentuk gambar tempel, Gambar cetak, media dalam bentuk video dan media lainnya. Meskipun sudah banyak terdapat media namun terkadang masih banyak juga guru yang tidak dapat menggunakan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti komputer, sebagian guru masih banyak yang belum mampu mengoperasikan. Sehingga meskipun sudah terdapat media pembelajaran yang menarik tetap saja tidak dapat diaplikasikan oleh guru. Selain itu juga apabila media pembelajaran tersebut menggunakan teknologi, masih banyak juga sekolah yang tidak memiliki fasilitas yang lengkap, seperti laptop/Komputer dan proyektor.

Menurut Tafonao alasan masih banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran, yakni guru menganggap bahwa menggunakan media perlu persiapan, media itu barang canggih dan mahal, tidak biasa menggunakan media (gagap teknologi), media itu hanya untuk hiburan sedangkan belajar itu harus serius, di sekolah tidak tersedia media tersebut, sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan untuk membuat media pembelajaran, guru tidak memahami arti penting penggunaan media pembelajaran, guru tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai cara membuat sendiri media pembelajaran, guru tidak memiliki keterampilan mempergunakan media pembelajaran, guru tidak memiliki peluang (waktu) untuk membuat media pembelajaran, guru sudah biasa mengandalkan metode ceramah (Tafonao, 2018: 103).

Masih banyaknya guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran, maka dampaknya murid tidak berkembang dan pembelajaran menjadi monoton

dan tidak bervariasi. Para peneliti atau pun guru juga sudah banyak menciptakan media ataupun mengembangkan berbagai macam media yang menarik.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik mengajukan judul penelitian **“Pengaruh Model STAD Menggunakan Media Ular Tangga dan TTS Berdasarkan Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

- 1.2.1. Penggunaan pembelajaran konvensional oleh guru menyebabkan kurangnya interaksi dalam pembelajaran, yang berakibat pada rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa.
- 1.2.2. Proses pembelajaran yang tidak kondusif menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam bekerja sama dengan kelompok, yang berakibat pada rendahnya hasil belajar.
- 1.2.3. Kesulitan siswa dalam bekerja sama dengan kelompok menyebabkan mereka pasif dalam menyatakan pendapat, yang berakibat pada rendahnya partisipasi dalam pembelajaran.
- 1.2.4. Keaktifan belajar siswa yang rendah menyebabkan hasil belajar yang tidak optimal.
- 1.2.5. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan kebosanan siswa dalam belajar, yang berakibat pada kurangnya pemahaman materi dan rendahnya hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang diteliti dipaparkan di atas, maka perlu adanya batasan dalam penelitian ini agar ada titik fokus yang menjadi studi kajian. Diharapkan dengan adanya batasan masalah tersebut mampu menjawab permasalahan yang ada. Adapun permasalahan yang dikaji pada penelitian ini dibatasi pada model STAD, media permainan ular tangga dan teka-teki silang, keaktifan belajar siswa, dan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dipaparkan dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1. Apakah model pembelajaran STAD dengan media permainan ular tangga lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran STAD dengan TTS terhadap hasil belajar siswa ?
- 1.4.2. Apakah keaktifan belajar tinggi nilainya lebih tinggi dibandingkan dengan keaktifan belajar rendah terhadap hasil belajar siswa ?
- 1.4.3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- 1.5.1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STAD dengan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPS siswa berdasarkan keaktifan belajar tinggi siswa di kelas V SD Kecamatan Kisaran Barat.

1.5.2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STAD dengan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPS siswa berdasarkan keaktifan belajar rendah siswa di kelas V SD Kecamatan Kisaran Barat.

1.5.3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STAD dengan media TTS terhadap hasil belajar IPS siswa berdasarkan keaktifan belajar tinggi siswa di kelas V SD Kecamatan Kisaran Barat.

1.5.4. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STAD dengan media TTS terhadap hasil belajar IPS siswa berdasarkan keaktifan belajar rendah siswa di kelas V SD Kecamatan Kisaran Barat.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu inovasi dalam pengaruh permainan ular tangga dan permainan TTS terhadap keaktifan belajar siswa di kelas V SDN Kecamatan Kisaran Barat, Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS sehingga siswa tidak hanya duduk terdiam namun dapat aktif dalam pembelajaran.
2. Bagi peneliti, memberikan pengetahuan dan wawasan baru dalam pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam merancang suatu media.
3. Bagi guru, guru dapat lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS sehingga dapat menarik minat siswa agar terlaksana keaktifan pembelajaran.
4. Bagi sekolah, tersedianya media pembelajaran yang inovatif untuk menarik minat siswa dalam belajar dan dapat digunakan oleh pihak sekolah.