

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam arti luas adalah hidup. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu.

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga masyarakat, serta pemerintah melalui kegiatan bimbingan pengajaran atau latihan yang berlangsung di dalam maupun luar sekolah, baik itu formal, non formal, serta informal, juga dilakukan seumur hidup untuk mengoptimalkan potensi manusia. Hal ini sesuai dengan harapan pemerintah yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara (Hidayat, et al., 2019, hlm. 24).

Pendidikan di Indonesia terus-menerus mengalami perubahan dari waktu ke waktu, terutama pada kurikulum. Kurikulum adalah rencana atau panduan belajar yang digunakan untuk mencapai suatu pembelajaran. Kurikulum yang digunakan saat ini baik itu jenjang SD, SMP, dan SMA yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah konsep kurikulum yang dibuat dengan melibatkan peserta didik, guru, dan masyarakat dalam proses penyusunannya.

Konsep ini menekankan pentingnya kurikulum yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan di lingkungan sekitar, sehingga lebih relevan bagi peserta didik. Kurikulum ini menekankan keterampilan belajar mandiri, bekerja sama, berkomunikasi, serta berpikir kritis (Fadillah, 2023, hlm. 168). Kurikulum diimplementasikan melalui berbagai strategi pembelajaran di kelas. Kurikulum ini berfungsi sebagai dasar untuk merancang pembelajaran yang efektif.

Pendidikan adalah cara individu mendapatkan informasi pengetahuan. Hal ini tertuang dalam surat Al-Qur'an yang diturunkan pertama kali, Al-Alaq ayat 1 sampai 5, diawali dengan lafadz "Iqro" yang artinya "membaca". Surah Al-Alaq ayat 1-5 dengan jelas menyusun alasan pentingnya semua orang mencari informasi pengetahuan. Untuk beribadah kepada Allah SWT sesuai dengan syariat Islam, manusia harus memperoleh ilmu amalan yang baik dan benar. Orang yang berilmu juga akan melihat statusnya ditinggikan oleh Allah. Ayat 11 Surat Al-Mujadalah menyatakan hal ini.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah: 11)

Surat Al-Mujadalah ayat 11 menjelaskan tentang anjuran untuk memberikan kelapangan di dalam majelis ilmu dan perintah untuk berdiri jika diminta, serta janji Allah untuk meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Dengan demikian, surat Al-Mujadalah ayat 11 tidak hanya membahas adab dalam majelis, tetapi juga menekankan pentingnya ilmu dan keimanan serta janji Allah

SWT untuk memberikan kemuliaan bagi mereka yang berilmu dan beriman.

“Dalam undang-undang No.20 tahun 2003 Bab II pasal 3 disebutkan bahwa, pendidikan Nasional memiliki peran penting dalam membentuk watak siswa serta mengembangkan kemampuan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuannya tak lain untuk mengembangkannya potensi yang dimiliki para siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, kreatif, berilmu, mandiri, cerdas, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Guru dituntut untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, setiap guru harus berpikir kritis dan kreatif untuk menunjang kualitas pembelajaran yang lebih baik untuk kedepannya, salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat menunjang semangat belajar siswa agar hasil pembelajaran akan optimal. Peranan guru dalam pendidikan sangatlah penting, keberhasilan dalam pencapaian pendidikan siswa tergantung kepada kegiatan mengajar yang dilaksanakan.

Namun dalam sebuah prosesnya, tentu terdapat permasalahan yang dihadapi pendidik dan peserta didik. Dan berdasarkan hasil lapangan di SDN 128 Haurpancuh peneliti menemukan fakta bahwa rendahnya hasil belajar IPAS pada peserta didik dilihat dari hasil nilai ulangan harian dari 23 peserta didik, hanya 8 peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) dengan presentase 34% dan 15 peserta didik yang tidak mencapai KKM dengan presentase 65% sedangkan KKM pada mata pelajaran IPAS dikelas yaitu 70. Hal ini disebabkan karena beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran diantaranya yaitu peserta didik belum mampu memahami konsep mengenai materi yang sedang dipelajari, dan peserta didik belum mampu dalam mengutarakan kembali materi yang ia pelajari.

Selain itu permasalahan yang sering terjadi di dalam proses pembelajaran ini juga yaitu pendidik masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya minat pendidik untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif. Hal tersebut membuat peserta didik merasa kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, membuat hasil belajar peserta didik rendah dan juga membuat

situasi kelas menjadi jenuh karena pendidik terus menjelaskan materi sehingga pembelajaran menjadi monoton dan menyebabkan tingkat keberhasilan dalam memahami materi yang diajarkan sulit tercapai. Sesuai dengan pernyataan Satriani (2018) yang menyatakan bahwa “kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dapat menyebabkan penurunan minat belajar peserta didik karena kurangnya stimulasi dan tantangan baru yang dapat mempertahankan ketertarikan mereka dalam materi pelajaran”.

Menanggapi adanya permasalahan di atas, perlunya sebuah tindakan untuk mengatasi permasalahan mengenai peserta didik belum mampu memahami konsep mengenai materi yang sedang dipelajari, dan peserta didik belum mampu dalam mengutarakan kembali materi yang ia pelajari dan pendidik masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya minat pendidik untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu tindakan untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan juga pemanfaatan model pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan berada dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang bagus sebagai perantara untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa agar siswa tidak bosan, lebih kreatif, mandiri dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, melainkan juga untuk memudahkan guru dalam proses pengajaran dan melatih kreativitas guru. Oleh karena itu, guru harus lebih cermat dan memahami kebutuhan siswa agar media pembelajaran yang digunakan dapat menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Selain menarik, media pembelajaran juga harus sesuai dengan kemampuan guru dan kebutuhan siswa, media pembelajaran yang digunakan harus menarik perhatian siswa, hal ini akan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan perhatian siswa akan berpusat pada topik pembelajaran yang sedang berlangsung.

Aktivitas proses pembelajaran dirancang sedemikian menarik agar dapat meningkatkan semangat dan kreativitas siswa disamping menumbuhkan sikap tanggung jawab, mandiri, dan percaya diri. Kegiatan pembelajaran yang monoton

dan kurang menyenangkan cenderung membuat siswa pasif, bosan dan jenuh karena secara tidak langsung siswa hanya duduk dan mendengar materi yang disampaikan oleh guru tanpa melakukan banyak aktivitas, hal ini akan menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan menghambat pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru. Karena itu pemilihan media yang tepat untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan sangat perlu diperhatikan. Guru tidak hanya menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar siswa, namun guru juga harus menganalisis karakteristik siswa agar media pembelajaran yang diterapkan mampu untuk mengajak seluruh siswa ikut serta dalam proses pembelajaran, metode atau media yang digunakan diharapkan bisa membangkitkan antusias dalam belajar IPAS. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan, dimana seluruh siswa terlibat di dalamnya, interaksi sesama siswa akan lebih menonjol dan membuat hubungan antar mereka menjadi lebih akrab.

Bermain mempunyai peran penting dalam pembinaan pribadi anak, dengan bermain akan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, sosial dan emosional anak. Dengan menggunakan metode belajar berbasis permainan maka diyakini akan meningkatkan semangat dan kreatifitas siswa, dimana siswa dilatih untuk saling berinteraksi satu sama lain dan berpikir sehingga siswa dapat memacu dirinya untuk lebih berkembang dan meningkatkan kreativitas. karena dengan melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran dapat lebih membuat siswa lebih aktif dalam belajar juga membantu siswa agar lebih paham dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Keaktifan siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru yaitu mengubah paradigma pembelajaran. Guru bukanlah sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, fasilitator dan motivator. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, muridlah yang dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Maka dari itu perlu suatu perubahan terhadap metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 9 sampai dengan 14 Desember 2024 oleh calon peneliti bersama guru kelas IV SDN 128 Haurpancuh Kota Bandung diperoleh gambaran bahwa hampir selama proses pembelajaran siswa merasa bosan, kurang aktif dan kurang bersemangat karena pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, dan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Dalam proses belajar mengajar minat belajar siswa dipengaruhi faktor eksternal, yaitu guru kurang memanfaatkan atau menerapkan media pembelajaran yang menarik. Guru hanya menyampaikan dan memberikan tugas melalui buku siswa atau modul dan memeriksanya ketika mata pelajaran yang bersangkutan kembali diajarkan pada minggu selanjutnya. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi yang berpengaruh pada hasil belajarnya siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, tidak sedikit di antaranya bahkan mengantuk di kelas. Ketika pendidik mencoba memberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, kebanyakan siswa hanya duduk dan diam saja. Beberapa siswa mengatakan bahwa pembelajaran IPAS itu sulit dan membosankan dikarenakan banyaknya teori dan konsep yang harus dipahami.

Untuk menangani permasalahan tersebut, adapun solusi yang di berikan oleh peneliti untuk menunjang hasil belajar siswa kelas IV SDN 128 Haurpancuh Kota Bandung adalah dengan menggunakan media permainan ular tangga. Selain permainan yang tradisional dan mudah dimainkan, dengan menggunakan media permainan ular tangga ini maka siswa akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi akan meningkat dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Selain itu, gambar yang ditampilkan berisikan berbagai macam warna, hal ini akan membuat siapapun yang memainkannya tertarik, selain menarik, permainan ular tangga akan meningkatkan partisipasi aktif antar pemain ketika memainkannya. Afandi, R. (2015). menyatakan bahwa salah satu manfaat menggunakan media pembelajaran ular tangga adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Meningkatkan hasil belajar siswa bertujuan untuk membantu siswa mencapai potensi akademis dan mempersiapkan siswa untuk hidup di masa depan dengan lebih baik dan tak menutup kemungkinan dapat memiliki karir yang sukses. Hal

ini juga dapat membantu membangun kepercayaan diri dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih baik di masa depan. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa. Penggunaan media permainan ular tangga dapat membantu guru dalam pelajaran IPAS dikarenakan media ular tangga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan alam dengan baik.

Media permainan ular tangga dapat memvisualisasikan langkah-langkah dan hubungan antar konsep dalam bentuk yang mudah dipahami dan menyenangkan, sehingga mempermudah siswa untuk mempelajari materi dan mengingat materi yang sedang dipelajari ataupun materi yang sudah berlalu. Keutamaan belajar bertujuan untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan lainnya yang dapat dikembangkan selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Thursan Hakim (dalam Adhar Jamaludin dan Wardana, 2019, hal. 7) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, daya pikir, dan kemampuan lainnya. Proses pembelajaran ini menjadi dasar dari kegiatan pendidikan di sekolah, tempat para peserta didik memperoleh hasil belajar.

Proses belajar mengajar atau yang sering dikenal dengan istilah pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan dalam suatu lingkungan belajar. Terdapat dua komponen dalam kegiatan pembelajaran yang mana hal ini tidak dapat dihilangkan, yaitu peserta didik dan pendidik. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, maka perlu adanya interaksi yang konsisten antara peserta didik dan pendidik. Seperti yang kita ketahui, bahwa mendidik anak harus sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini sesuai dengan sabda Rasulullah SAW., “Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup pada zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian” (H.R. Ali Bin Abi Thalib). (dalam Mansur & Ridwan, 2022). Oleh karena itu, seorang guru harus bisa menciptakan kegiatan

pembelajaran yang inovatif agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Kehadiran guru tentu diperlukan khususnya agar terjamin pembelajaran yang bermakna, berkarakter, dan berorientasi kepada pengembangan keterampilan yang sesuai dengan keterampilan abad 21 (Pujiriyanto, 2019, hlm. 16). (dalam Hamzah et al., 2023). Berdasarkan keterampilan abad ke-21, maka kegiatan pembelajaran di sekolah saat ini harus sesuai dengan keterampilan yang harus dikembangkan pada abad ke-21 ini, yaitu pembelajaran dirancang agar peserta didik bisa berkolaborasi, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, meningkatkan daya berpikir kritis serta kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan, serta dikemas dengan kreatif dan inovatif.

Hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku orang yang dapat mengamati dan mengukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sebagai, perubahan ini dapat diartikan sebagai perbaikan dan pengembangan yang lebih baik daripada sebelumnya. Proses Mengajar dan mempelajari mata pelajaran tertentu. Hasil pembelajaran dapat menjadi positif dalam bentuk perubahan, diskusi, disiplin, keterampilan, dan bentuk nilai positif lainnya. Menurut (Marzuki 2023) (dalam Widayarsi et al., 2024) hasil belajar merupakan proses dari suatu perolehan yang di capai dari suatu aktivitas atau proses diri dengan lingkungannya sehingga menghasilkan suatu perolehan. Sedangkan menurut (Rahman 2021) hasil belajar merupakan sebuah proses ketika seseorang memperoleh sesuatu dengan mengubah perilakunya karena pengalaman yang dia peroleh. Menurut pendapat ini, hasil belajar adalah proses memperoleh hasil dengan melalui proses pembelajaran yang dilakukan sebagai bentuk perubahan perilaku diri dengan lingkungannya.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari. Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar pada setiap siswa berbedabeda. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor

internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya tingkat intelegensi, minat, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan keluarga, masyarakat, pergaulan, fasilitas belajar, keadaan sosial ekonomi keluarga dan sebagainya.

Hasil belajar IPAS ditunjukkan dengan prestasi yang diperoleh siswa. Prestasi tersebut berbentuk nilai yang diperoleh ketika anak mengikuti proses pembelajaran di kelas. Prestasi IPAS adalah proses yang dilakukan siswa yang menghasilkan perubahan. Perubahan-perubahan itu meliputi aspek-aspek ilmu pengetahuan. Ranah Kognitif Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan/hafalan/ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian). Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, oleh sebab itu pendidikan harus terus menerus dibina dan dikembangkan sehingga kualitas manusia dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tuntutan zaman yang terus berubah, kompetitif dan masif. Hanya dengan pendidikan yang berkualitas yang bisa menjawab berbagai tuntutan, menghadapi persaingan dan beradaptasi dengan lingkungan, baik nasional maupun global. Revolusi komunikasi dan informasi, merupakan salah satu faktor yang memberi kontribusi lahirnya peradaban baru, kebudayaan baru, paradigma baru dan sebagainya. Dalam bidang pendidikan bukan saja memunculkan media pembelajaran baru, akan tetapi juga memunculkan berbagai model pembelajaran baru, pendekatan pembelajaran baru dan sebagainya. Semua itu adalah bagian dari tuntutan masyarakat yang berubah dalam rangka menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Menurut Hendriana (Ramadhani et al., 2024) *Promblem Based Learning*(PBL) adalah pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha pemecahan masalah. Selanjutnya menurut Wena (Ramadhani et al., 2024) *Promblem Based Learning*(PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada

peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan pemberian masalah yang ada dalam kehidupan nyata dan peserta didik berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut. Model pembelajaran konvensional yang melihat peserta didik sebagai objek dalam perspektif masyarakat baru, tidak lagi efektif dipergunakan sebab dianggap ketinggalan, anti social dan otoriter, Kini masyarakat cenderung melihat manusia sebagai satu kesatuan yang egalitarian, sama dan setara, tidak dikotomi dan tentu saja menjunjung tinggi paham-paham demokrasi dan menghilangkan sekat-sekat agama, suku dan ras. Bahkan lebih jauh dari itu, masyarakat melihat guru dan murid sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan.

Masyarakat yang sedang berubah dan tumbuh di tengah kesamaan itulah yang memunculkan lahirnya pemikiran-pemikiran progresif, kreatif dan inovatif, termasuk dalam pendekatan dan model pembelajaran. Kalau dulu dikenal adanya pembelajaran berbasis guru maka sekarang muncul pembelajaran berbasis dan berorientasi peserta didik. Semua ini akibat dari adanya dinamika dan perubahan yang terjadi di masyarakat yang menuntut adanya perbaikan dan pengembangan berbagai model dan pendekatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang saat ini sedang digemari dan mendapat perhatian dari kalangan pendidik adalah model *Problem Based Learning*. Model ini dinilai relevan dengan tuntutan masyarakat yang sedang berubah, masyarakat yang kreatif dan inovatif, serta masyarakat modern yang kompetitif. Disebut kreatif karena dapat berkembang sesuai dengan situasi dan kondisi serta tantangan yang dihadapi oleh peserta didik. Masalah yang diberikan dalam model ini adalah masalah yang aktual, riil di lingkungannya dan siswa diberi kesempatan untuk memecahkannya. Meski demikian masalah itu tetap dalam kerangka kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

problem based learning disebut pembelajaran inovatif sebab dianggap baru dan berbeda dengan model pembelajaran sebelumnya yang konservatif, konvensional, dan semuanya berbasis guru. Sebagaimana diketahui bahwa

pembelajaran konvensional selalu berasumsi bahwa pembelajar itu belum memiliki apaapa, ibarat botol, isinya belum ada sehingga mereka harus diisi dan diberi macam-macam minuman, terserah minuman apa yang guru anggap cocok dengan peserta didiknya. Karena itulah pembelajaran konvensional selalu menjadikan peserta didiknya sebagai subjek belaka. Model pembelajaran berbasis masalah mengubah asumsi peserta didik sebagai subjek yang tidak memiliki apaapa menjadi objek yang dapat dijadikan mitra, kontributor dan memberi inspirasi bagi keberlangsungan pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah inovasi pembelajaran dari konvensional ke pembelajaran modern yang demokratis.

Persoalannya kemudian adalah ketersediaan dan kesiapan guru melaksanakan model ini, sebab disadari benar bahwa peran guru dalam hal ini sangat besar, meski model ini dianggap mereduksi peran guru, akan tetapi guru tetap menjadi penuntun dan pengendali dalam pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan mengenai model pembelajaran ini, dan dalam rangka itulah buku penuntun/ pedoman model ini lahir, agar para guru benar-benar bisa melaksanakan dengan baik dan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Rikha dkk., 2023) yang menunjukkan bahwa model *Promblem Based Learning* mempengaruhi hasil belajar pembelajaran IPAS peserta didik secara keseluruhan. Dengan ini menunjukkan bahwa model *Promblem Based Learning* memberikan alternatif pembelajaran yang berdampak dan cocok diterapkan pada peserta didik, khususnya di sekolah dasar.

Untuk menunjang keberhasilan dalam penggunaan model pembelajaran *Promblem Based Learning* tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting peranannya dalam pembelajaran sebagai perantara antara guru dan siswa agar materi bisa tersampaikan kepada siswa secara baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran permainan ular tangga. Dengan adanya media pembelajaran ular tangga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari mengingat bahwa siswa di zaman sekarang lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik saat pembelajaran IPAS berlangsung di kelas IV.
2. Penggunaan media pembelajaran belum efektif dalam mendukung proses pembelajaran.
3. Kurangnya hasil belajar siswa karena hanya menggunakan bahan ajar berupa buku ajar dari pemerintah atau gambar poster yang ditempel di dinding kelas.
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam mata pelajaran IPAS untuk peserta didik.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS di SD?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS peserta didik yang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dengan yang menggunakan media pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang memperoleh media pembelajaran permainan ular tangga di bandingkan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional?
4. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPAS?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas IV.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS yang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dan yang menggunakan media pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah

menggunakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas IV.

4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan pembelajaran peserta didik di sekolah dasar. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran, dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga memberikan manfaat praktis, diantaranya :

1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menarik perhatian siswa khususnya terhadap pembelajaran IPAS.

2) Bagi Pendidik & Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik atau guru sebagai alternatif dalam pembelajaran, untuk mengatasi jika didalam proses belajar mengajar siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Sebagai referensi Penelitian ini dapat digunakan sebagai bekal untuk menjadi calon pendidik yang profesional kreatif, dan inovatif.

4) Bagi Pembaca

Untuk memberikan informasi tentang model pembelajaran berbasis masalah dan media pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang

digunakan dalam variabel penelitian, maka istilah tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut :

a. Media Ular Tangga

Kholipah (2020) (dalam Septiani et al., 2024) menyatakan bahwa permainan ular tangga melibatkan pemain berinteraksi melalui papan permainan, bidak, dan dadu sesuai aturan tertentu untuk mencapai tujuan. Permainan ini karena sederhana dan menyenangkan dapat efektif sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan antusias dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaannya di kelas dapat disisipkan pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Media pembelajaran permainan ular tangga ini diyakini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nurrita (2018) (dalam Ningsih et al., 2021) mengatakan dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran menjadi mudah dan menarik sehingga peserta didik dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena perhatian peserta didik terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga peserta didik dapat lebih mudah mengerti materi yang diberikan.

b. Hasil Belajar

Bloom (1956) “Hasil belajar kognitif adalah perubahan dalam kemampuan intelektual siswa, yang mencakup pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir.” Bloom membagi hasil belajar kognitif ke dalam enam tingkatan: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa dapat ditentukan melalui dua faktor, yakni dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar diri siswa (eksternal). Salah satu yang termasuk internal yang menentukan prestasi belajar siswa adalah kreativitas siswa. Kreativitas merupakan lain yang dapat menentukan prestasi belajar siswa. Munandar menyatakan kreativitas merupakan kemampuan berfikir divergen atau pemikiran menjajaki bermacam-macam jawaban terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya (Rahman, 2021). (Pratama et al., 2024)

c. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan model yang memanfaatkan

masalah kontekstual agar peserta didik dapat terdorong untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran. Model *Problem Based Learning* ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi karena peserta didik diberikan masalah yang relevan dengan situasi yang pernah atau sedang dialami. Salah satu tanggung jawab peserta didik adalah menyelesaikan masalah dan menemukan solusi dari masalah tersebut (Ardiana dkk., 2021, hlm. 148). Menurut (Saputri & Kesumawardani, 2021, hlm. 28) model *Problem Based Learning* merupakan model yang mampu meningkatkan keterampilan metakognitif dan kemandirian belajar peserta didik, dan dalam hal ini pendidik berperan sebagai fasilitator.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi merupakan bagian yang memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Sistematika skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, adapun gambaran isi skripsi menurut Tim Penyusun Buku Panduan Penulisan KTI FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 39-49):

1. Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran. Penjelasan bagian pembuka skripsi dapat dilihat pada Bab V tentang Ketentuan Teknis Penulisan Karya Tulis Ilmiah.

2. Isi Skripsi

Di dalam isi skripsi terdapat beberapa bab, diantaranya:

BAB I Pendahuluan: bab ini bermaksud mengantarkan pembaca kedalam pembahasan suatu masalah. Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Dengan membaca bagian pendahuluan, pembaca mendapat gambaran arah permasalahan dan pembahasan. Pendahuluan hendaknya memudahkan pembaca dalam memahami pokok-pokok isi skripsi secara ilmiah. Pada **BAB I Pendahuluan** berisi tentang pokok permasalahan yaitu latar belakang

masalah penelitian, identifikasi penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

- a. BAB II Kajian teori dan Kerangka Pemikiran: bab ini berisi deskripsi teoretis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Melalui kajian teori peneliti merumuskan definisi konsep. Kajian teoretis yang disajikan dalam Bab II pada tatanan skripsi dipergunakan sebagai teori yang dipersiapkan untuk membahas hasil penelitian.
- b. BAB III Metode Penelitian: bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Pada BAB III berisi tentang metode penelitian, desain penelitian yang digunakan, subjek dan objek penelitian, lalu mengumpulkan data dan instrument penilaian, serta teknis analisis data dan prosedur dalam penelitian.
- c. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: bab ini menjelaskan tentang pembahasan masalah dan analisis data berdasarkan hasil peneliti dari keseluruhan instrumen penelitian serta keseluruhan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti.
- d. BAB V Simpulan dan Saran: bab ini berisi tentang simpulan dan saran yang di dalamnya di paparkan tentang simpulan yang menjadi jawaban dari rumusan masalah penelitian yang telah dibuat, serta saran penelitian yang berisi usulan dari peneliti terhadap berbagai pihak yang bersangkutan dalam penelitian.

3. Akhir Skripsi

Pada bagian akhir skripsi ini terdapat daftar pustaka dan juga lampiran. Daftar Pustaka merupakan daftar buku, jurnal ilmiah, majalah ilmiah, artikel di dalam majalah atau surat kabar, atau artikel di dalam kumpulan karangan (antologi), atau artikel pada website yang digunakan sebagai acuan dalam pengumpulan data, analisis/pembahasan, dan penyusunan skripsi. Kemudian, lampiran merupakan keterangan atau informasi tambahan yang dianggap perlu untuk menunjang kelengkapan skripsi.