

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan peradaban dan kemajuan suatu negara. Di tengah persaingan global yang kian meningkat, tuntutan abad ke-21 mengharuskan sistem pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul dalam kemampuan kognitif, melainkan juga memiliki kapabilitas berpikir kritis, berkreasi, berkomunikasi secara baik, dan bekerja sama.¹ Indonesia, melalui serangkaian kebijakan yang diterapkan, terus bergiat dalam meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya dengan transisi dari Kurikulum 2013 (K-13) ke Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka mengedepankan pembelajaran yang mendalam, relevan, dan bersifat partisipatif, dengan fokus pada pengembangan kapabilitas dan etos peserta didik. Inti dari kurikulum ini adalah memberdayakan proses pembelajaran, menjadikan siswa sebagai pelaku utama dalam konstruksi pengetahuan mereka, sedangkan peran pendidik adalah sebagai pemandu yang memberikan dukungan dan motivasi.²

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di Indonesia hingga saat ini masih menjadi perhatian serius, baik di tingkat nasional maupun internasional. Berbagai laporan lembaga dunia

¹ Rahayu, et al. (2022). Pendidikan Abad 21: Tantangan dan Implementasinya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 15-30.

² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Kemendikbudristek

menunjukkan bahwa kemampuan sains siswa Indonesia, termasuk siswa sekolah dasar sebagai fondasi awal, masih berada pada kategori rendah. Laporan Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 yang dirilis oleh OECD menunjukkan bahwa Indonesia hanya menempati peringkat 71 dari 81 negara dalam literasi sains.³ Skor literasi sains siswa Indonesia (PISA 2022): 383 poin. Ini adalah skor rata-rata kompetensi sains pelajar Indonesia usia 15 tahun berdasarkan data PISA 2022. Rata-rata skor literasi sains negara-negara OECD (PISA 2022): 485 poin. Ini merupakan rata-rata skor OECD pada domain sains dalam PISA 2022. Selisih / perbandingan: *Skor Indonesia* = 383 poin, *Rata-rata OECD* = 485 poin. Indonesia 122 poin di bawah rata-rata OECD dalam literasi sains.

Selain temuan tersebut, UNESCO juga menyoroti persoalan serupa dalam laporan *Global Education Monitoring Report*. UNESCO menjelaskan bahwa rendahnya capaian pembelajaran sains di tingkat dasar salah satunya disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, minimnya aktivitas eksploratif di kelas, dan dominannya metode konvensional sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar.⁴ Pembelajaran IPAS yang seharusnya mengutamakan pengamatan, diskusi, dan aktivitas kontekstual, justru sering disampaikan secara teoritis

³OECD, *PISA 2022 Results* (Paris: OECD Publishing, 2023), <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2022-results.htm>.

⁴ UNESCO, *Global Education Monitoring Report 2023* (Paris: UNESCO Publishing, 2023), <https://www.unesco.org/reports/global-education-monitoring-report>.

sehingga membuat siswa cepat bosan dan sulit memahami materi secara mendalam. Hal ini menyebabkan pembelajaran cenderung berpusat pada guru, bukan pada pengalaman belajar siswa.

Di dalam konteks pendidikan yang ada, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki fungsi yang sangat krusial. Edukasi IPAS di tingkat sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk memastikan penguasaan serangkaian data dan konsep, namun lebih kepada pengembangan pola pikir ilmiah serta pembentukan pemahaman ilmiah sejak usia dini.⁵ Pemahaman ilmiah ini sangat esensial agar peserta didik mampu menguraikan kejadian alamiah di lingkungan mereka, membuat pilihan yang bijaksana dalam aktivitas sehari-hari, dan secara kumulatif berperan dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi oleh komunitas. Pengajaran IPAS di jenjang sekolah dasar, terutama pada tingkatan awal seperti kelas IV, seyogianya UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM sebagai suatu pengalaman yang menarik dan relevan, sehingga rasa ingin tahu inheren anak dapat terfasilitasi secara efektif dan menjadi basis yang kokoh untuk studi sains di jenjang yang lebih tinggi.

Teori belajar kognitif memandang bahwa belajar merupakan proses aktif yang melibatkan pengolahan informasi, penataan pengetahuan, dan pembentukan makna oleh peserta didik. Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika peserta didik memahami konsep melalui

⁵ Nugraha, A. J., & Suytino, T. (2023). Literasi Sains di Sekolah Dasar: Konsep dan Strategi Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 45-55.

pengalaman nyata, benda konkret, dan aktivitas yang memungkinkan mereka melakukan eksplorasi langsung.⁶ Dalam konteks ini, media permainan seperti ular tangga membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih bermakna karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan.

Jerome Bruner juga menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa melalui tiga tahap representasi yaitu enaktif (melalui tindakan), ikonik (melalui gambar), dan simbolik (melalui bahasa dan konsep).⁷ Media permainan ular tangga memungkinkan ketiga tahap tersebut terjadi secara bersamaan: siswa bergerak (enaktif), melihat kotak permainan bergambar (ikonik), dan menjawab pertanyaan terkait materi IPAS (simbolik). Kombinasi ketiga representasi ini membuat proses belajar lebih mudah dipahami dan lebih lama diingat. Selain itu, teori pemrosesan informasi oleh Gagné menekankan bahwa perhatian, pemberian stimulus, pengulangan, dan umpan balik merupakan komponen penting dalam pembelajaran.⁸ Media ular tangga secara alami mengakomodasi semua komponen tersebut melalui tantangan permainan, pertanyaan berulang, dan penyelesaian langkah-langkah permainan.

Dengan demikian, penggunaan media permainan ular tangga sangat relevan dengan teori kognitif karena membantu siswa

⁶ Piaget, Jean. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books, 1972.

⁷ Bruner, Jerome. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University Press, 1966.

⁸ Gagné, Robert. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart & Winston, 1985.

memproses informasi melalui pengalaman langsung dan mengorganisasi pengetahuan baru dengan cara yang menyenangkan serta bermakna.

Teori behavioristik menekankan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari stimulus dan respons yang diperkuat melalui penguatan (reinforcement). Tokoh behavioristik seperti B.F. Skinner menyatakan bahwa pembelajaran yang memberikan **penguatan positif** akan meningkatkan kecenderungan siswa untuk menampilkan perilaku belajar yang diinginkan.⁹ Dalam permainan ular tangga, siswa memperoleh penguatan positif ketika mereka berhasil menjawab pertanyaan, naik ke kotak lebih tinggi, atau memenangkan permainan. Kondisi ini memotivasi siswa untuk lebih aktif, berusaha memahami materi, dan merespons setiap stimulus pembelajaran.

Jika digabungkan, teori kognitif dan behavioristik memberikan landasan kuat bahwa media permainan ular tangga sangat tepat digunakan dalam pembelajaran IPAS. Dari sisi kognitif, media ini membantu siswa memproses konsep abstrak menjadi lebih konkret. Dari sisi behavioristik, media permainan memotivasi siswa secara eksternal melalui aktivitas permainan yang memberikan reward dan feedback. Dalam pembelajaran materi Peranku diLingkungan Sekolah dan Masyarakat, kedua teori tersebut bekerja secara bersamaan: siswa memahami konsep melalui pengalaman

⁹ Skinner, B.F. *The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis*. New York: Appleton-Century, 1938.

konkret, sekaligus termotivasi untuk belajar melalui rangsangan permainan.

Berdasarkan beberapa teori belajar yang telah dipaparkan, peneliti memilih Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget sebagai teori utama dalam penelitian ini. Pemilihan teori tersebut didasarkan pada karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, aktivitas nyata, dan penggunaan media yang bersifat konkret. Media ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka. Adapun teori Jerome Bruner, Robert Gagné, dan B.F. Skinner digunakan sebagai teori pendukung untuk memperkuat penjelasan mengenai proses pembelajaran, motivasi belajar, serta keterlibatan peserta didik selama penggunaan media ular tangga.

Salah satu tema penting dalam kurikulum Sains dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas IV adalah “Peranku Dilingkungan Sekolah dan Masyarakat”. Materi ini membahas tentang peran, tugas, serta tanggung jawab setiap individu dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Melalui materi ini, peserta didik diajak untuk memahami bahwa setiap orang memiliki

peran yang berbeda sesuai dengan kedudukan dan tanggung jawabnya.

Di lingkungan sekolah, siswa belajar menjalankan perannya sebagai peserta didik yang taat pada peraturan, menghormati guru, bekerja sama dengan teman, serta menjaga kebersihan dan ketertiban sekolah. Sementara itu, di lingkungan masyarakat, siswa juga memiliki peran sebagai anggota masyarakat yang harus saling menghargai, membantu sesama, dan menjaga kerukunan.

Pemahaman tentang peran dan tanggung jawab ini menjadi keterampilan hidup yang penting untuk ditanamkan sejak dini, karena dapat membentuk sikap disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial pada diri peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV MIN 1 Mojokerto, diperoleh keterangan bahwa proses pembelajaran IPAS selama ini masih bergantung dengan lembar kerja siswa (LKS) dan cenderung berpusat pada guru, serta kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan belum banyak variasi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dikarenakan beberapa faktor yaitu kurangnya vasilitas serta tenaga dan waktu. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kurang antusias ketika pembelajaran hanya menggunakan lembar kerja siswa (LKS). Siswa cepat merasa bosan,

kurang fokus, dan tidak aktif saat proses belajar berlangsung. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam memahami materi.¹⁰

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dikelas IV di MIN 1 Mojokerto, terungkap beberapa masalah mendasar dalam proses pembelajaran IPAS yaitu model pembelajaran yang ada masih terfokus pada guru (teacher-centered learning) dan penugasan dari buku LKS tetap menjadi metode utama yang digunakan. Dalam keadaan ini, guru berperan sebagai satu-satunya “sumber ilmu dan pengetahuan”. sementara siswa cenderung lebih banyak menjadi pendengar dan penonton yang pasif. Aktivitas siswa biasanya terbatas pada mencatat penjelasan guru dan mengerjakan soal-soal latihan. Model pembelajaran seperti ini, cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang tertantang untuk berpikir kritis.¹¹

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa keterlibatan dan antusiasme siswa belum optimal. Metode pembelajaran yang lebih banyak berfokus pada hafalan dan pengerjaan soal LKS membuat siswa belajar terutama untuk menyelesaikan tugas dan menghadapi penilaian, bukan karena dorongan rasa ingin tahu atau ketertarikan alami terhadap materi IPAS.¹² Hal ini sejalan dengan pendapat salah 1 siswa kelas IV yang diwawancarai, bahwa mereka terkadang merasa mengantuk dan bosan Ketika pembelajaran hanya sekedar

¹⁰ Hasil wawancara Bersama wali kelas 4 bapak Amir Ma'ruf pada tanggal 8 Oktober

¹¹ Hasil Observasi dikelas IV MIN 1 Mojokerto

¹² Hasil Observasi dikelas IV MIN 1 Mojokerto

mengafal dan mendengarkan guru menjelaskan karena merasa pelajaran terlalu monoton.¹³ Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih interaktif dan bervariasi agar siswa dapat terlibat secara aktif dan menikmati proses belajar.

Kondisi ini jika dibiarkan berlanjut akan membuat siswa semakin tidak menyukai pelajaran IPAS dan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Disimpulkan bahwa diperlukan perubahan mendasar dalam pendekatan pembelajaran, dari yang semula berpusat pada guru dan buku LKS menjadi lebih berpusat pada siswa, dengan menggunakan metode yang lebih variatif dan media pembelajaran yang lebih menarik.

Dampak dari berbagai masalah ini akhirnya berujung pada hasil belajar siswa yang belum mencapai tingkat memuaskan. Data nilai ulangan harian siswa kelas IV B di MIN 1 Mojokerto menunjukkan fakta yang memprihatinkan. Dari total 26 siswa, hanya sekitar 11 siswa atau (43%) yang mampu mencapai dan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah, yaitu 75. Sebanyak 15 siswa lainnya (57%) masih mendapatkan nilai di bawah KKM.

Penelitian ini penting dilakukan karena hasil belajar IPAS pada siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, salah satunya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih

¹³ Hasil wawancara dengan Gracella siswa kelas IV B

dikonvensional dan minimnya variasi media yang menarik. Pada materi Peranku Dilingkungan Sekolah dan Masyarakat, siswa sering mengalami kesulitan dalam membedakan hak dan kewajiban yang harus didahulukan, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami konsep secara konkret dan menyenangkan.

Media permainan ular tangga menjadi salah satu alternatif yang potensial karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa melalui aktivitas bermain yang edukatif. Meskipun media ini telah terbukti efektif pada beberapa materi IPAS lainnya, belum ada penelitian yang secara khusus menguji efektivitasnya pada materi Peranku Dilingkungan Sekolah dan Masyarakat di kelas IV. Oleh karena itu, penelitian ini mendesak untuk dilakukan agar dapat memberikan bukti empiris dan menawarkan solusi nyata bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar IPAS melalui media yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu juga mengungkapkan temuan serupa. Sebuah peneliti yang dilakukan oleh Sari & Ananda di sejumlah Madrasah Ibtidaiyah menyimpulkan bahwa penyebab utama rendahnya hasil belajar IPAS adalah dominannya metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik.¹⁴

¹⁴ Sari, R. P., & Ananda, R. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar IPA di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3554-3563.

Pratiwi & Suryana dalam penelitiannya di SD Negeri di Bandung membuktikan bahwa penerapan permainan ular tangga dapat secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi siklus air. Penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan permainan ular tangga mengalami peningkatan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang belajar dengan metode konvensional (tradisional).¹⁵ Sejalan dengan itu, Hidayat & Wulandari menemukan bahwa media ular tangga, termasuk versi digitalnya, efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas bawah. Mereka mengamati adanya peningkatan tingkat interaksi, bertanya, dan menjawab dalam kelompok selama proses permainan berlangsung.¹⁶

Oleh karena itu, para guru melakukan inovasi dalam proses pembelajaran merupakan sebuah keharusan. Para guru diharapkan untuk merancang sebuah pembelajaran yang tidak hanya transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan pengalaman secara langsung secara elemen kesenangan. Teori belajar konstruktivisme yang menjadi dasar Kurikulum Merdeka menekankan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan

¹⁵ Pratiwi & Suryana (2020)

¹⁶ Hidayat & Wulandari (2023)

lingkungan serta objek yang mereka pelajari.¹⁷ Dalam hal ini, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menentukan tingkat keberhasilan.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, sangat Nampak adanya perbedaan antara harapan kurikulum dan kondisi yang sebenarnya di lapangan, serta adanya peluang solusi melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Oleh sebab itu, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian yang mengkaji secara sistematis dan empiris tentang “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Peranku Dilingkungan Sekolah dan Masyarakat pada Siswa Kelas IV MIN 1 Mojokerto”. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti nyata dan kontribusi yang berarti bagi peningkatan kualitas pembelajaran di MIN 1 Mojokerto.

B. Rumusan Masalah

**UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar IPAS materi Peranku Dilingkungan Sekolah dan Masyarakat pada siswa kelas IV MIN 1 Mojokerto ?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengukur besarnya

¹⁷ Hidayat, M. T., & Wulandari, F. (2023). Efektivitas Media Ular Tangga Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Tematik Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 78-90.

pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar IPAS pada materi Peranku Dilingkungan Sekolah dan Masyarakat siswa kelas IV MIN 1 Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang efektivitas media permainan edukatif dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar, khususnya terkait peningkatan hasil belajar siswa pada materi Peranku Dilingkungan Sekolah dan Masyarakat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, ekonomis, dan mudah dibuat untuk menyampaikan materi IPAS, khususnya materi Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat. Media ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik (student-centered), sehingga mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman, serta motivasi belajar siswa dalam memahami peran dan tanggung jawabnya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Siswa:

Meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi Peranku Dilingkungan Sekolah dan Masyarakat, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan, sehingga dapat mengurangi kecemasan terhadap mata pelajaran IPAS dan melatih keterampilan sosial, kerjasama, dan pengambilan keputusan dalam kelompok selama proses permainan berlangsung.

c. Bagi Sekolah (MIN 1 Mojokerto):

Sebagai umpan balik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran IPAS dan dapat dijadikan sebagai contoh praktik baik (best practice) inovasi pembelajaran yang dapat dibagikan dan diterapkan di kelas-kelas lain.

