

# BAB I PENDAULUAN

## A. Latar Belakang

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan. Guru memiliki peranan yang sangat penting karena gurulah yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Guru juga yang langsung berhadapan dengan siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan, mendidik, dan menanamkan nilai-nilai positif melalui bimbingan dan keteladanan.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Aspek penting lainnya dalam penggunaan media pembelajaran adalah dapat membantu memperjelas materi atau pesan pembelajaran. Materi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, apalagi jika guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media pembelajaran, sebagai alat bantu memperjelas materi pembelajaran. Untuk memenuhi harapan tersebut diperlukan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat, memilih, menggunakan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran.

Media pendidikan merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Supartini, 2016, hal. 280). Keberhasilan proses pembelajaran juga dapat dilihat dari keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bukan hanya dari hasil belajar siswa saja. Keaktifan di sini bukan hanya sekedar aktif atau ramai berlarian di dalam kelas, namun keaktifan yang berkualitas yang ditandai dengan respon siswa, banyak pertanyaan atau jawaban, serta mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Dengan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan pembelajaran yang aktif dimaksudkan juga untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju atau fokus terhadap proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih memahami materi yang sedang dijelaskan oleh guru.

Keaktifan belajar siswa adalah sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana siswa bekerja atau berperan aktif dalam pembelajaran di kelas, sehingga dengan demikian siswa tersebut memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman dan aspek-aspek lain tentang apa yang telah dilakukan (Kristin & Maharani, 2017, hal. 4).

Seperti yang dijelaskan dalam firman Allah SWT yang berkenaan dengan indikator seseorang yang memiliki keaktifan belajar siswa adalah Surah QS. Al-An'am Ayat 135 yang berbunyi:

قُلْ يٰقَوْمِ اَعْمَلُوا عَلٰى مَكَانَتِكُمْ اِنِّىْ اَعْمَلُ فَاَسُوۡنَ تَعْلَمُوۡنَ مَنْ تَكُوۡنُ لَهٗ عَاقِبَةُ  
الدَّٰرِ اِنَّهٗ لَا يُفْلِحُ الظَّٰلِمُوۡنَ

Artinya : "Katakanlah (Muhammad), "Wahai kaumku! Berbuatlah menurut kedudukanmu, aku pun berbuat (demikian). Kelak kamu akan mengetahui, siapa yang akan memperoleh tempat (terbaik) di akhirat (nant). Sesungguhnya orang-orang yang zhalim itu tidak akan beruntung." (QS. Al-An'am : 135)

Mata pelajaran IPS memang kurang diminati oleh sebagian besar siswa, materi yang sangat banyak dan dipenuhi oleh tulisan membuat siswa bosan dan malas untuk membaca dan mempelajarinya. Guru harus mampu menarik perhatian siswa bisa dengan menggunakan metode, media, strategi pembelajaran yang bervariasi dan lebih kreatif.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Pelly & Salam (2017, hal. 8-9) yang menemukan adanya kecenderungan di kalangan siswa yang menganggap bahwa IPS merupakan bidang studi yang menjemukan dan kurang menantang minat belajar, sehingga membosankan. Padahal IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan kompleks karena mempelajari fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat. IPS menjadi

mata pelajaran penting karena akan menjadi bekal bagi siswa dalam kehidupan masyarakat secara nyata.

Dalam hal ini guru harus mencari dan menciptakan kondisi belajar yang memudahkan siswa dalam memahami materi, menarik perhatian siswa agar tidak mudah jenuh dan membuat siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran IPS. Oleh sebab itu media pembelajaran ular tangga diterapkan dalam proses pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia, bertujuan untuk memudahkan siswa memahami pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Selain itu juga untuk menarik perhatian siswa dan agar siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran IPS.

Berdasarkan realita di lapangan peneliti menemukan bahwa kondisi guru kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes pada pembelajaran IPS guru hanya menerangkan dan siswa mendengarkan, sehingga ada sekitar 15-18 siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran IPS. Siswa menganggap bahwa pembelajaran IPS itu pembelajaran yang menjemukan dan kurang diminati oleh siswa. Hal ini terbukti dengan adanya siswa yang kurang memperhatikan contohnya, ketika guru menerangkan ada siswa yang mengobrol, melamun, dan sibuk sendiri tanpa memperhatikan penjelasan dari guru. Terkadang guru harus menjelaskan berulang kali karena masih saja belum memahami materi yang guru sampaikan.

Berdasarkan realita di lapangan maka dapat disimpulkan masalahnya yaitu Kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran ular tangga ataupun media pembelajaran lainnya, sehingga siswa kurang terlibat dan siswa mudah merasa jenuh dalam proses pembelajaran IPS. Dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan media pembelajaran ular tangga untuk mengetahui keaktifan belajar IPS materi tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Media Pembelajaran Ular**

## **Tangga Terhadap Keaktifan Belajar IPS Di Kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes”.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, berkaitan dengan judul pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar IPS di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran ular tangga.
2. Kurangnya kecocokan materi dengan media pembelajaran.
3. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS, sehingga siswa mudah merasa jenuh.
4. Kurangnya keaktifan belajar IPS.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, karena adanya keterbatasan tenaga, dana, dan waktu. Peneliti menguraikan beberapa pembatasan masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran ular tangga tokoh-tokoh pahlawan nasional indonesia di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes.
2. Keaktifan belajar IPS materi tokoh- tokoh pahlawan nasional indonesia di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes.
3. Pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar IPS materi tokoh- tokoh pahlawan nasional indonesia di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes.

### **D. Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah yang dapat dikembangkan peneliti antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran ular tangga tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes?
2. Bagaimana keaktifan belajar IPS materi tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes?
3. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar IPS materi tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran ular tangga tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes.
2. Untuk mendeskripsikan keaktifan belajar IPS materi tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar IPS materi tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia di kelas IV MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan di MI Nurul Hidayah Kabupaten Brebes ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan wawasan pengetahuan, pengalaman bagi penulis.
  - b. Menjadi sumber informasi bahan bacaan dan referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya
  - c. Memberi informasi kepada pendidik mengenai konsep dasar media pembelajaran dan keaktifan siswa.
2. Manfaat Praktis

a. Bagi lembaga (Sekolah/Madrasah)

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan dan berguna sebagai bahan evaluasi demi keberhasilan siswa dimasa mendatang.

b. Bagi guru

Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan guru dalam melakukan proses pembelajaran, hendaknya guru dapat memperhatikan mengenai upaya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

c. Bagi siswa

Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran siswa bahwa pentingnya keaktifan belajar.

d. Bagi peneliti

hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bacaan untuk penelitian di bidang yang sama pada aspek yang berbeda di masa yang akan datang. Memberikan gambaran, wacana, informasi, acuan, dan menambah wawasan dalam melaksanakan penelitian.

