

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan masalah yang sangat menarik untuk dibahas karena melalui usaha pendidikan diharapkan tujuan pendidikan akan segera tercapai. Salah satu tujuan Pendidikan Nasional yang ingin dicapai dalam pembangunan sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk bangsa yang bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa serta menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, sehingga menjadi warga Negara yang bertanggung jawab.¹

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, keutamaan bagi mereka orang-orang yang berilmu akan ditinggikan derajatnya. Allah SWT juga akan memberikan balas tak hanya di dunia, namun di akhirat juga akan diberikan balasan yang setimpa, sebagaimana diterangkan dalam firman Allah SWT QS. 58 Al-Mujadalah: 11

.. يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya : "...niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan."(QS.58.Al-Mujadalah: 11)²

Berdasarkan ayat diatas menjelaskan bahwa keutamaan menuntut ilmu serta berilmu menaati perintah Allah SWT akan ditinggikan derajatnya. Allah SWT tidak akan menyia-nyiaikan

¹Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.

² Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an Dan Terjemah, 910.

orang tersebut. Dia akan membalasnya di dunia dengan selalu diberi kebaikan, perlindungan dari-Nya, diberi sesuatu yang tak terduga asalnya atas izin Allah SWT. Dan pembalasan di akhirat akan ditempat di sisi Allah yang indah (Surga Allah SWT), karena sesungguhnya orang yang berilmu dan bertawadhu' atas perintah Allah SWT, Allah SWT akan mengangkat martabatnya dan menyebarkan kebaikan kepadanya.

Seorang guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mampu mendorong siswa aktif belajar guna mendapatkan pengetahuan, menyerap dan memantulkan nilai-nilai tertentu, dan terampil melakukan keterampilan tertentu. Adanya hal tersebut, peserta didik akan dengan mudah mengikuti pembelajaran jika pembelajaran berada dalam suasana yang menyenangkan. Dalam suasana yang menyenangkan siswa akan bersemangat dan mudah menerima berbagai kebutuhan belajar. Dalam suasana yang menyenangkan siswa pula akan mampu mengikuti dan menangkap materi pelajaran yang sulit menjadi mudah dengan adanya suatu kreativitas yang dimiliki oleh Guru.³

Kreativitas merupakan upaya membangun berbagai terobosan yang memungkinkan bagi pemberdaya dan penguatan bagi pengembangan bakat yang telah tergal. Disinilah arti dan makna penting kreativitas untuk menunjang kesuksesan. Dimiyati dan Mudjiono secara tegas menyatakan akan makna penting kreativitas ini dalam kehidupan. Ia memberi penjelasan bahwa dengan kreativitas, kita akan terdorong untuk mencoba bermacam cara dalam melakukan sesuatu.⁴ Guru adalah subjek pembelajar siswa. Sebagai subjek pembelajar guru berhubungan langsung dengan siswa dengan hal tersebut harus memiliki bekal disaat proses pembelajaran.⁵

Salah satu bagian penting dari kompetensi inti guru tentang pengembangan materi pembelajaran yang diampu

³ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz, 2013), 37.

⁴ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 244.

⁵ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Rineka Cipta, 1999), 37.

secara kreatif adalah kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar secara urut (sistematis) dan mengorganisi materi pembelajaran tersebut secara baik.⁶ Seperti yang dikemukakan Yasin Yusuf, Suatu proses pembelajaran akan terjadi menarik jika mempunyai semangat belajar peserta didik untuk terus diikuti. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dalam diri siswa, kalau peserta didik tidak senang, pasti mereka tidak akan memperhatikan.⁷ Hasilnya peserta didik akan tidak aktif belajar, jenuh dan tidak akan memperhatikan sama sekali. Untuk menanganinya, guru memerlukan suatu kreativitas yang dimiliki oleh guru dalam pembelajaran.

Dengan membuat sesuatu yang digunakan oleh guru didesain semenarik mungkin dalam proses pembelajaran dapat merangsang pemahaman peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Cara ini harus dilakukan guru agar peserta didik belajar dengan baik dan tidak bosan. Karena peserta didik pada jenjang SD ini lebih mudah terstimulus dengan buku-buku yang bergambar dan memiliki warna yang menarik. Hal tersebut terbukti bahwa peserta didik pada tingkat dasar jauh lebih senang dengan buku cerita bergambar dari pada buku pelajaran.

Secara singkat dapat dikemukakan Dimiyati, bahwa guru dapat membuat program pembelajaran dengan memanfaatkan media dan sumber belajar di luar sekolah. Pemanfaatan tersebut bermaksud meningkatkan kegiatan belajar, sehingga mutu hasil belajar semakin meningkat.⁸ Media Pembelajaran adalah cara yang tepat karena sebagai alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide*(gambar bingkai), foto, gambar,

⁶ Arifin, *Upaya Diri Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 253.

⁷ Yasin Yusuf & Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia, 2011), 9.

⁸ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), 36.

televise, computer dan lain sebagainya.⁹ Dengan adanya media pembelajaran juga belajar atau wahana fisik yang mengandung materi di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk semangat belajar.

Media adalah sebuah sarana alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran sebuah alat yang berbunyi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran berlangsung.¹⁰ Suatu pembelajaran khususnya matematika akan lebih menarik jika menyajikan dalam keadaan santai dan menyenangkan. Oleh karena itu, untuk menghilangkan rasa malas dan bosan, guru atau orang harus mampu mengemas pembelajaran sebaik mungkin. Agar pembelajaran berlangsung tanpa ketegangan, perlu adanya suatu media yang mampu nyuguhkan materi dengan menyenangkan. Salah satu media tersebut adalah media permainan.¹¹

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.¹² Dengan media pembelajaran sebagai sarana atau alat peraga pembelajaran yang menggunakan media papan/kertas yang terbagi dalam kotak-kotak kecil yang memiliki tangga dan ular yang dimainkan secara bersamaan oleh beberapa individu yang bergabung dalam suatu kelompok dapat membentuk suatu keaktifan belajar siswa.

Keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan. Keaktifan siswa belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2015), 4.

¹⁰ Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 3-4.

¹¹ Yasin Yusuf & Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia, 2011), 17.

¹² Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Dan Keakraban*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2009), 145-146.

pembelajaran dengan mengaktifkan aspek jasmani maupun rohani.¹³ Secara harfiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat. Aktif mendapat awalan ke-dan-an, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan. Jadi, keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun diluar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa.¹⁴

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan.¹⁵ Namun kerap kali pelajaran matematika juga sering dianggap sebagai pelajaran membosankan dan menakutkan oleh setiap siswa karena tidak jarang guru yang memberikan pembelajaran yang dimana siswa masih dituntut untuk berfikir secara abstrak, tidak ada kesempatan siswa untuk beridealis, dan kurang praktik selain itu juga guru masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran sebagai senjata dalam mengajar, padahal selain RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Media juga sangat penting untuk mendukung pembelajaran di dalam maupun luar kelas.

Dengan pengamatan yang peneliti lakukan di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus, proses belajar mengajar yang ada disana awalnya hanya menggunakan media

¹³ Admila Rosada, Dkk, *Menjadi Guru Kreatif*, (Yogyakarta: PT Kanisus, 2018), 64-65.

¹⁴ Sri Hartini, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Siswa Dengan Metode Simulasi Pada Mata Pelajaran IPA Materi Kesehatan Lingkungan Kelas III MI Sudirman Kupang Ambarawa Kabupaten Semarang" (Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2015), 26 Diakses Pada Tanggal 23 Desember 2019 [https://Core.Ac.Uk.Pdf](https://core.ac.uk/pdf).

¹⁵ Isriani Hardini Dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*, (Yogyakarta: Famili, 2012), 159-160.

seadanya, seperti halnya papan tulis sebagai media pembelajaran, seharusnya pembelajaran untuk tingkat anak sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik, karena pada dasarnya pada usia sekolah dasar peserta didik sangat senang dengan suasana bermain dan hal-hal yang bersifat kongkret. Guru berusaha menerapkan media ular tangga dengan bahan seadanya di sekolah seperti, sterofom, kertas lipat, kertas asturo, kain flanel dan bahan lainnya yang mendukung media tersebut. Supaya guru dapat menyampaikan mata pelajaran matematika yang dianggap sebagian peserta didik itu membosankan, jenuh, dan sulit. Guru berharap dengan menerapkan media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan asumsi yang telah diuraikan diatas, penulis ingin mengkaji lebih lanjut tentang masalah tersebut yang tertuang dalam judul **“PENERAPAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI SD MIFTAHUSSA’ADAH GONDOSARI GEBOG KUDUS TAHUNPELAJARAN 2021/2022”**

B. Fokus penelitian

Berdasarkan aspek dari situasi sosial tersebut, yang menjadi fokus penelitian dalam penelitian ini adalah: 1) Tempat (*place*): tempat yang dijadikan sebagai sasaran penelitian ini adalah SD Miftahussa’adah Gondosari Gebog Kudus. 2) Pelaku (*actor*): pelaku utama yang akan peneliti teliti adalah guru dan peserta didik di SD Miftahussa’adah Gondosari Gebog Kudus. 3) Aktivitas (*activity*): aktivitas yang diteliti dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalahnya dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media Ular Tangga dalam peningkatan keaktifan Belajar Peserta Didik mata

Pelajaran Matematika di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021?

2. Bagaimana faktor yang menjadi penghambat dan pendukung penerapan media Ular Tangga dalam peningkatan keaktifan Belajar Peserta Didik mata Pelajaran Matematika di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk Mengetahui Guru dalam menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik mata Pelajaran Matematika di SD Miftahuss'adah Gondosari Gebog Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk Mengetahui Faktor Penghambat dan Faktor Pendukung Guru dalam menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga pada mata Pelajaran Matematika di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Tahun Pelajaran 2020/2021.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat, diantaranya adalah :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan baru tentang Media pembelajaran Ular Tangga dalam pembelajaran pada anak didik di Sekolah Dasar. Selain itu dapat menambah pengetahuan dan cakrawala berfikir bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi pembaca.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Anak didik akan lebih semangat dalam belajar karena anak didik yang mempunyai kesulitan akan terbantu dengan guru yang lebih kreatif dalam proses pembelajaran.

- b. Bagi Pendidik
 - 1) Pendidik akan lebih mengetahui media yang tepat untuk peserta didik.
 - 2) Pendidik akan lebih menyadari pentingnya penggunaan media yang sesuai dengan peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai harapan secara maksimal.
 - 3) Pendidik akan lebih aktif, inovatif dan kreatif dalam menggunakan media untuk peserta didiknya.
- c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan umumnya dan khususnya bagi lembaga pendidikan dimana tempat penelitian ini berlangsung mengenai “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di SD Miftahussa’adah Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021”.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi atau penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran serta garis-garis besar dari masing-masing bagian atau yang saling berhubungan, sehingga nantinya akan diperoleh penelitian yang sistematis dan ilmiah. Adapun sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Bagian muka ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, surat pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstraksi, halaman daftar isi, halaman daftar tabel dan halaman daftar gambar.

2. Bagian Isi, meliputi :

Pada bagian ini memuat garis besar yang terdiri dari lima bab, antara bab I dengan bab lain saling berhubungan karena merupakan satu kesatuan yang utuh, kelima bab itu adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama ini terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab kedua berisi tentang kajian teori meliputi: media pembelajaran; ular tangga sebagai media pembelajaran; keaktifan belajar peserta didik, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ketiga ini jenis penelitiannya merupakan lapangan atau *field research* yang bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari sumber primer dan sekunder. Subyek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas VA dan VB, dan peserta didik kelas VA dan VB. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan objek keabsahan datanya menggunakan uji, kredibilitas, *transferability*, *dependability*, *confirmability*.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab keempat ini menguraikan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, yaitu tentang gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian berisi penerapan media ular tangga di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus pada mata pelajaran matematika hamper sama dengan permainan ular tangga pada umumnya hanya saja dikotak angka terdapat soal yang harus dijawab supaya bidak dapat jalan, dan analisis data penelitian yang berisi penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran

matematika kelas V di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus.

BAB V : PENUTUP

Pada bab kelima ini sebagai akhir pembahasan dalam skripsi, berisi kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Bagian akhir meliputi: daftar pustaka, lampiran-lampiran, transkrip wawancara, catatan observasi, foto, dan data-data lain yang relevan dengan penelitian.

