

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dilaksanakan secara terencana. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dijelaskan sebagai upaya untuk mengoptimalkan potensi peserta didik agar mereka dapat menjadi individu yang memiliki keyakinan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, bermoral baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, dan berkontribusi sebagai warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan bukanlah suatu hal yang mudah dilaksanakan karena ada faktor yang mempengaruhi, misalnya: (1) pemahaman siswa dalam menguasai pokok bahasan yang diberikan, (2) guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk mengajar seperti pendekatan atau model pembelajaran yang diberikan. Pendidikan dikatakan berkualitas apabila proses pembelajaran berlangsung secara efektif, siswa menunjukkan penguasaan materi yang tinggi, memperoleh pengalaman yang bermakna bagi dirinya sendiri, sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam kehidupannya, dan produk pendidikan adalah individu yang bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan bangsa (Akib, et al., 2020).

Belajar merupakan suatu rangkaian proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap individu dengan tujuan untuk mengalami perubahan dalam perilaku, yang dapat berupa peningkatan pengetahuan, penguasaan keterampilan, pembentukan sikap, dan penerimaan nilai positif melalui pengalaman yang diperoleh dari berbagai materi yang dipelajari (Djamaluddin & Wardana, 2019). Belajar dapat juga didefinisikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh individu sehingga menghasilkan perbedaan dalam perilakunya sebelum dan setelah proses belajar. Perubahan dalam tingkah laku atau respon karena adanya pengalaman baru, memiliki keahlian atau pengetahuan setelah proses pembelajaran, dan melalui berbagai aktivitas latihan. Secara umum ada tiga tujuan belajar yaitu untuk memperoleh pengetahuan, menanamkan konsep dan keterampilan, dan membentuk sikap. Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu hal yang penting

bagi setiap individu, karena adanya perubahan yang terjadi secara sadar, di mana tingkah laku seseorang menjadi lebih baik, dan sifatnya menetap sebagai hasil dari latihan dan pengalaman.

Di jenjang pendidikan Sekolah Dasar terdapat beberapa pembelajaran pokok salah satunya yaitu pembelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta dengan cara pengamatan oleh manusia melalui pengalaman belajar secara langsung, dengan prosedur kesimpulan yang benar (Supardi, 2022). Melalui pelajaran IPA siswa diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, ide, dan konsep yang terstruktur mengenai lingkungan sekitar. Hal ini diperoleh melalui pengalaman yang melibatkan serangkaian proses ilmiah, seperti penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan bagian kehidupan manusia sejak mengenal diri dan alam sekitarnya. Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Sulistiyani, Murda, & Dibia, 2013). Maka dari itu, pendidikan IPA pada hakikatnya merupakan upaya pemahaman, penyadaran, dan pengembangan nilai positif tentang hakikat IPA melalui pembelajaran.

Dalam Al-Qur'an dijelaskan terkait pentingnya pembelajaran IPA, terdapat dalam surah Ali-Imran ayat 190-191 yaitu:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ (١٩٠) الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ (١٩١)

Artinya: “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal. (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi [seraya berkata]: “Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia. Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka” (Ali-Imran, 3:190-191).

Ayat di atas menjelaskan bahwa sesungguhnya dalam penciptaan alam semesta, yakni kejadian benda-benda angkasa seperti matahari, bulan, dan jutaan gugusan bintang-bintang, terdapat tanda-tanda kemahakuasaan Allah bagi *ulul albab*, yakni orang-orang yang memiliki akal yang murni. Pembelajaran IPA bukan sekedar hafalan atau rumusan angka-angka, namun lebih dari itu, untuk menanamkan kepada anak-anak didik bahwa belajar IPA merupakan bagian dari belajar Al-Quran atau bagian dari Tahfidz Al-Quran. Sebab, alam semesta yang menciptakan ya Allah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah minat dan motivasi serta model pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mempunyai kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat akan menunjang hasil belajar, dan sebaliknya model pembelajaran yang tidak tepat akan mengakibatkan siswa jenuh dan hasil belajar kurang optimal. Pentingnya pembelajaran IPA menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam merancang ide-ide yang dapat diimplementasikan melalui model dan media pembelajaran. dilaksanakan dengan baik mengingat pentingnya pelajaran tersebut. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Namun pada kenyataan, pembelajaran IPA di SD/MI masih memiliki kendala dalam pembelajarannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan di MI Muhammadiyah 2 Sumbersari terkait dengan hasil belajar IPA bahwa dari 15 siswa yang ada di kelas V, terdapat 67% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 10 orang siswa, dan 33% siswa lainnya yang mencapai KKM sebanyak 5 orang siswa. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa dari 15 siswa yang mencapai KKM pada pembelajaran IPA yaitu 70, hanya 5 orang siswa yang mencapai KKM dan sisanya belum mencapai KKM. Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V diketahui bahwa siswa masih kurang dalam memahami apa yang guru sampaikan, siswa tidak memiliki buku bacaan, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA masih rendah. Selain itu,

hasil dari observasi kelas V yaitu kegiatan belajar masih berpusat pada guru, pembelajaran menggunakan metode ceramah, kurangnya penggunaan model atau media pembelajaran, dan rendahnya hasil belajar IPA.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor di atas. Kurangnya ketersediaan buku dapat mengakibatkan siswa kurang memahami materi sehingga dalam mengikuti pembelajaran belum optimal. Ketidakmaksimalan penggunaan model dan media pembelajaran juga berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dan kurangnya aktivitas yang mendalam selama proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA masih tergolong rendah. Oleh karena itu, perlu adanya suatu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran IPA dengan menekankan pada ranah kognitif, yaitu model pembelajaran *talking stick*.

Model pembelajaran *talking stick* merupakan model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran (Widya, Pudjawan, & Suarjana, 2016). *Talking stick* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berani mengungkapkan pendapatnya. *Talking stick* merupakan model pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat, kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mempelajari materi pokoknya (Huda, 2013). Model pembelajaran *talking stick* termasuk model pembelajaran kooperatif yang dapat melatih siswa untuk berani mengungkapkan pendapat tentang topik yang telah didiskusikan. Penggunaan model ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep yang sulit dengan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan. Model Talking Stick memiliki dampak positif terhadap hasil belajar IPA mendorong siswa untuk lebih memahami materi, siswa tidak dapat memprediksi kapan tongkat sampai pada gilirannya sehingga mereka diharapkan memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, model ini juga dapat mendorong siswa untuk berani

menyampaikan pendapatnya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Selain model pembelajaran *talking stick*, diperlukan juga media pembelajaran yang membantu siswa dalam belajar. Adapun media yang digunakan adalah media ular tangga. Ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik (Wati, 2021). Dengan menggunakan media permainan ular tangga siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Berdasarkan penjelasan terkait permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *talking stick* Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model *talking stick* berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 2 Sumpalsari pada pembelajaran IPA?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Talking stick* berbantuan media ular tangga pada pembelajaran IPA siswa kelas V MI Muhammadiyah 2 Sumpalsari pada setiap siklus?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah seluruh siklus dilaksanakan dengan menggunakan model *talking stick* berbantuan media ular tangga pada pembelajaran IPA siswa kelas V MI Muhammadiyah 2 Sumpalsari?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model *talking stick* berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 2 Sumber Sari pada pembelajaran IPA.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *talking stick* berbantuan media ular tangga pada pembelajaran IPA siswa kelas V MI Muhammadiyah 2 Sumber Sari pada setiap siklus.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah seluruh siklus dilaksanakan dengan menggunakan model *talking stick* berbantuan media ular tangga pada pembelajaran IPA siswa kelas V MI Muhammadiyah 2 Sumber Sari.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan adanya pemahaman akan pentingnya penguasaan berbagai model pembelajaran khususnya model pembelajaran *talking stick* dengan berbantuan media ular tangga.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar.

- b. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan suatu alternatif pembelajaran pada pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model *talking stick* berbantuan media ular tangga.

- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan sekolah dasar.

#### **E. Kerangka Berpikir**

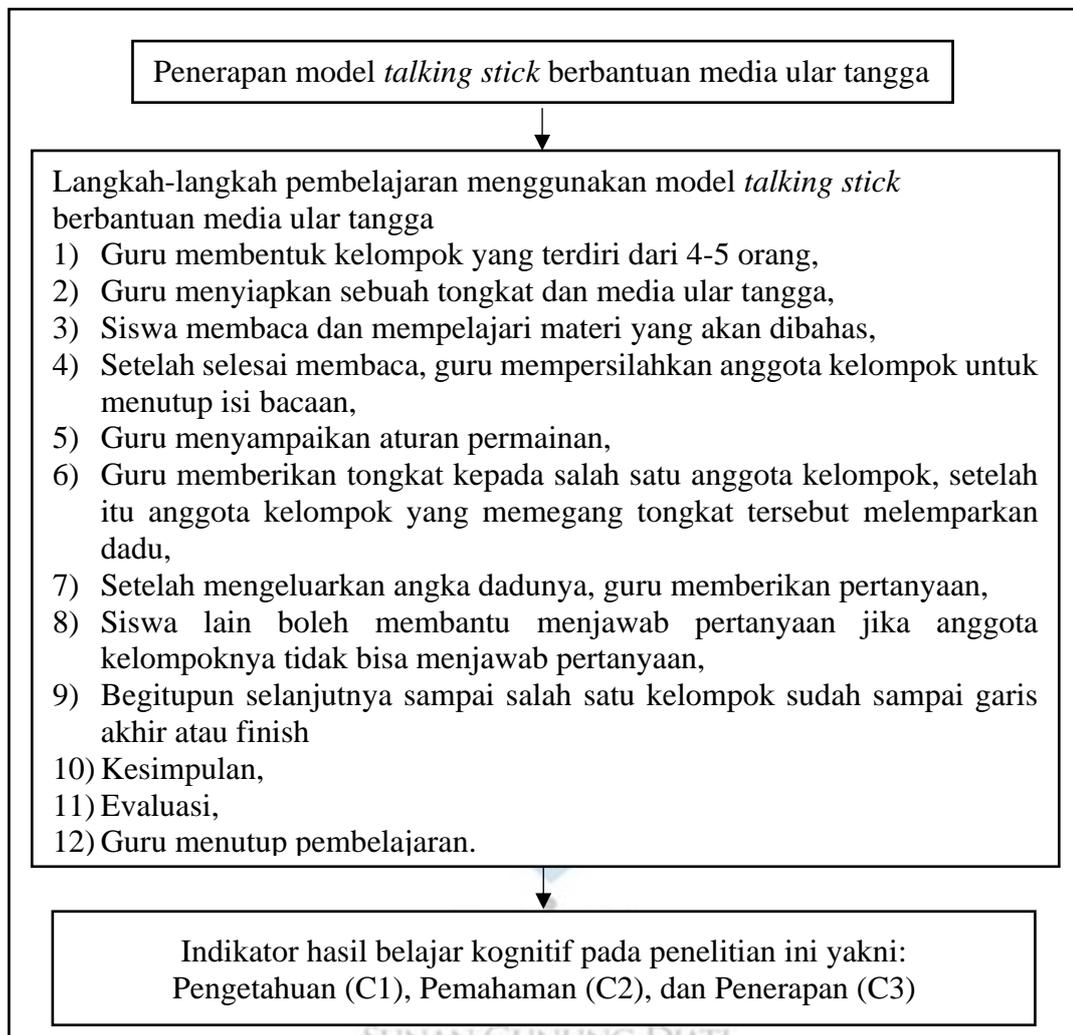
Model pembelajaran *talking stick* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan bantuan tongkat. Model ini dapat menciptakan suasana yang menyenangkan selama kegiatan pembelajaran. Dengan model *talking stick*, siswa dapat berpartisipasi aktif sehingga dapat memberikan

kontribusi pada interaksi diantara siswa dan mendukung pembelajaran kolaboratif dalam kelas. *Talking stick* atau tongkat berbicara merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan materi dapat tersalurkan kepada siswa dengan optimal (Widya, Pudjawan, & Suarjana, 2016). Model *talking stick* memiliki struktur khusus yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan materi. Kelebihan model *talking stick* yaitu menguji kesiapan siswa, melatih membaca dan memahami dengan cepat, dan agar lebih giat belajar. Dalam pembelajaran *talking stick* siswa diarahkan agar lebih aktif di dalam proses pembelajaran, dan guru menempatkan dirinya sebagai pendamping dan fasilitator. Adapun langkah-langkah dari model *talking stick* menurut Santoso (2011) yaitu: 1) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, 2) Guru menyiapkan sebuah tongkat sebagai media pembelajaran, 3) Guru menyiapkan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari, 4) Setelah selesai membaca, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan, 5) Guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada salah satu anggota kelompok, kemudian guru mengajukan pertanyaan kepada siswa yang memegang tongkat dan harus menjawabnya, proses ini berulang hingga sebagian besar siswa telah mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari guru, 6) Siswa lain diperbolehkan untuk membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompok yang memegang tongkat mengalami kesulitan atau tidak bisa menjawab pertanyaan, 7) Guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah dibahas, 8) Guru melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa, 9) Guru menutup pembelajaran.

Selain itu, adanya penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Media yang dapat digunakan yaitu media ular tangga. Ular tangga adalah permainan papan yang biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular (Wati, 2021). Penggunaan permainan ular tangga dalam konteks pendidikan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai. Beberapa manfaat permainan ular tangga sebagai media

pembelajaran yang menyenangkan meliputi aktivitas siswa yang aktif, pembelajaran mandiri, pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran kolaboratif, dan pengenalan konsep pendidikan dasar. Dengan menggunakan permainan ular tangga dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Menurut Rifa (2012), ada beberapa langkah yang harus dilakukan guru sebelum memulai permainan ular tangga yaitu: 1) membentuk kelompok, 2) menyampaikan aturan permainan, 3) memberikan aba-aba permainan dimulai, 4) permainan selesai ketika salah satu siswa dari kelompok sudah sampai di garis akhir atau finish.

Definisi hasil belajar mencakup perubahan tingkah laku sebagai akibat dari kegiatan belajar. Dalam konteks ini, hasil belajar tidak hanya mencakup pada aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga mencakup aspek afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Secara umum hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Sudjana, 2014). Pelaksanaan kegiatan belajar di sekolah melibatkan guru dalam menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini mencerminkan hasil yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan belajar. Siswa dianggap berhasil jika sudah mencapai atau melebihi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Indikator hasil belajar IPA terbagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian ini penulis memfokuskan perubahan hasil belajar pada ranah kognitif. Dengan memfokuskan pada ranah kognitif, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang kemampuan siswa dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi. Indikator hasil belajar ranah kognitif menurut Benjamin S. Bloom yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), menciptakan (*synthesis*), dan evaluasi (Fauhah, 2021). Berdasarkan pemaparan di atas, indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, indikator yang ingin dicapai adalah ranah kognitif. Adapun kerangka pemikiran tersebut, peneliti gambarkan dengan skema sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Penerapan model *talking stick* berbantuan media ular tangga diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V MI Muhammadiyah 2 Sumpalsari”.

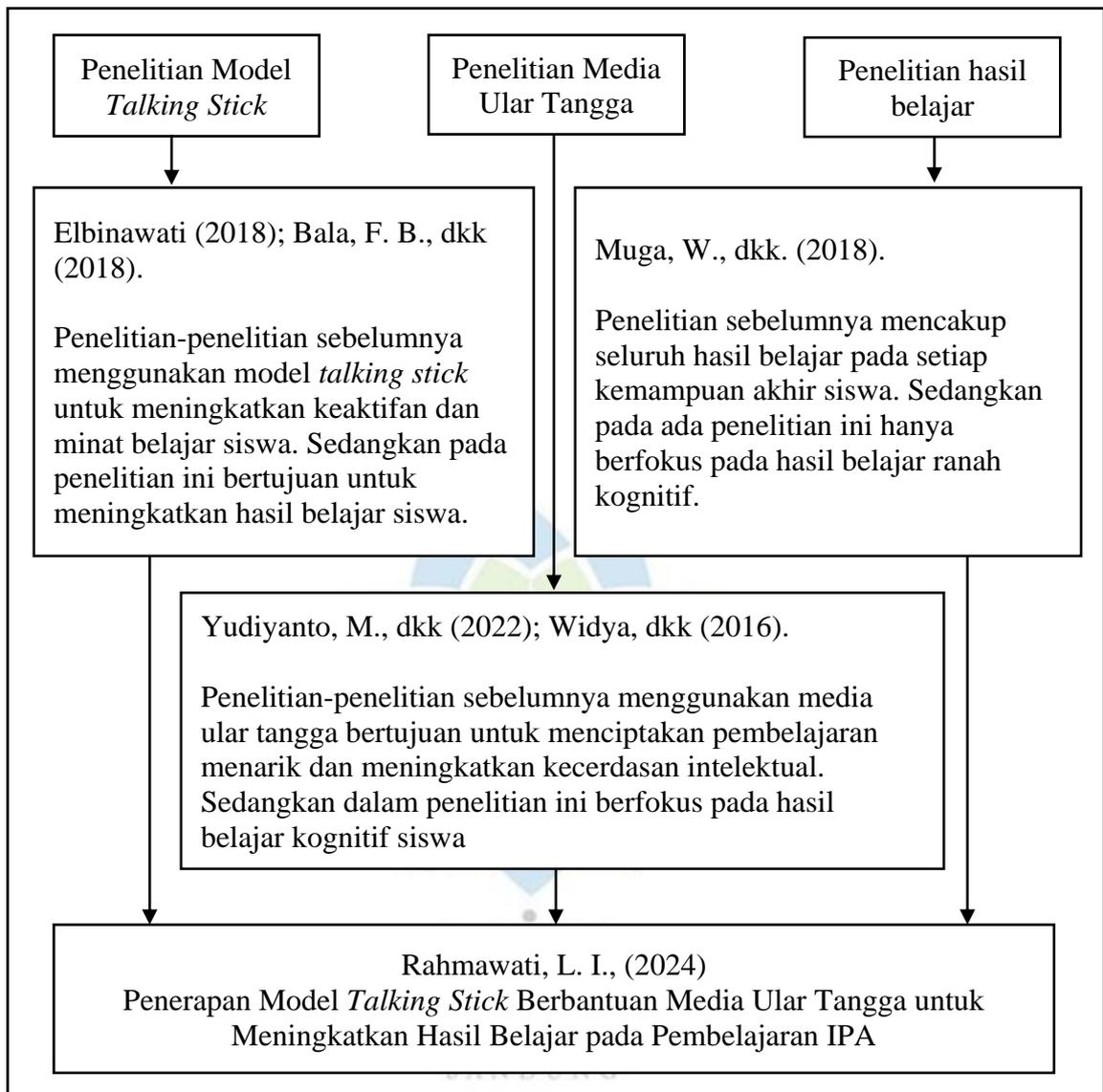
## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian mengenai model pembelajaran *talking stick* menunjukkan bahwa model *talking stick* dapat menciptakan keaktifan siswa dalam memperoleh keterampilan intelektual, sikap, dan motorik. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Elvinawati (2018) bahwa model *talking stick* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa Sekolah Dasar. Sesuai dengan

karakteristiknya, pembelajaran dengan model *talking stick* ini dapat dilakukan untuk menumbuh kembangkan keaktifan belajar dan komunikasi peserta didik. Selain itu, penelitian relevan yang dilakukan oleh Bala, F. B., dkk. (2018) mengemukakan bahwa model *talking stick* mendorong siswa untuk aktif agar membuat siswa termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Menciptakan pembelajaran yang menarik memberikan pengaruh terhadap keaktifan dan minat belajar siswa. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik diperlukan sebuah media pembelajaran (Widya, Pudjawan, & Suarjana, 2016). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar yaitu media ular tangga. Penelitian yang dilakukan oleh Yudiyanto, M., dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, serta dapat mengembangkan kecerdasan intelektual. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil belajar yang memuaskan (Pingge & Wangid, 2016).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Muga, W., dkk. (2018) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan setiap kemampuan akhir peserta didik yang sudah dimiliki setelah mendapatkan atau menerima pengalaman belajar dari pendidik, bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pembelajaran yang telah dicapai dan peserta didik yang belum memahami. Indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator hasil belajar kognitif antara lain; 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) penerapan, 4) analisis, 5) menciptakan, dan 6) evaluasi (Fauhah, 2021).



Gambar 1. 2 Posisi Penelitian ini diantara Penelitian Relevan