

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Abad ke-21 merupakan Abad yang memiliki ciri khas yaitu semua hal berbasis pengetahuan dan teknologi. Abad ke-21 atau disebut juga dengan masa pengetahuan (*knowledge age*) pada masa ini semua kebutuhan hidup dari berbagai konteks berbasis pada pengetahuan, seperti pendidikan yang berbasis pengetahuan (*knowledge-based education*), pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge-based economic*), pengembangan dan pemberdayaan berbasis pengetahuan (*knowledge-based social empowering*), dan bahkan pengembangan dalam bidang industri pun sudah berbasis pengetahuan (*Knowledge-based industry*) Mukhadis (dalam Wijaya, Y.E, Sudjimat, A.D, Nyoto, A. 2016).

Abad ke-21 merupakan abad yang harus dihadapi oleh semua bidang tidak terkecuali pendidikan. Pendidikan pada masa Abad ke-21 harus berbasis pengetahuan (*knowledge-based education*) sangat penting dalam abad ke-21 ini untuk menjamin agar siswa memiliki keterampilan dalam belajar dan berinovasi, keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan hidup dengan menggunakan keterampilan hidup (*life skill*). Menurut Litbang (Wijaya, Y.E, Sudjimat, A.D, Nyoto, A. 2016, hlm 264) abad ke-21 ditandai dengan adanya 1) informasi yang tersedia di mana saja dan dapat diakses kapan saja, 2) komputerisasi yang semakin cepat, 3) otomatisasi yang menggantikan pekerjaan-pekerjaan rutin, dan 4) komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan ke mana saja.

Pada masa pendidikan berbasis pengetahuan (*knowledge based education*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang sangat luar biasa. Proses kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan pada masa kini, bahkan pembelajaran memberikan sebuah desain yang lebih otentik melalui tantangan yaitu siswa harus bisa berkolaborasi untuk dapat memecahkan masalah. Pemecahan masalah mengarah kepada pertanyaan yang di mana siswa mencari jawaban dengan konteks pembelajaran menggunakan sumber daya informasi yang tersedia.

Adapun berbagai macam masalah-masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran IPS menurut Setiaji, M (2016) 1) masalah pada internal guru, masalah yang sering terjadi yaitu masalah yang ada pada internal guru. seorang guru harus memiliki beberapa kompetensi, karena kompetensi merupakan suatu hal yang sangat menggambarkan kemampuan dari seorang guru baik itu kompetensi kualitatif atau kompetensi kuantitatif. Seperti yang ada dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 pasal 10 yang mengatakan bahwa kompetensi yang dimiliki oleh guru ialah kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional yang didapatkan melalui pendidikan profesi. Menurut Nasution dalam (Budiyono, F, 2018) kebanyakan guru masih mengajarkan IPS sebagai pelajaran yang terpisah sehingga selalu mementingkan teori dari pada meningkatkan kompetensi siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan menurut Muchtar (dalam Herijanto, B, 2012) implementasi materi IPS lebih menekankan aspek pengetahuan, berpusat pada guru, dan mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan berpikir nilai dan hanya membentuk budaya menghafal dan bukan berpikir kritis. Masalah IPS yang sering dihadapi oleh guru selain yang dijelaskan di atas ialah siswa menganggap bahwa pembelajaran IPS tidak menarik, akibatnya banyak siswa yang kurang tertarik untuk mendalami mata pelajaran IPS, Ulfah, R.K, dkk (2016).

Winkel (dalam Siregar, 2015) mengemukakan pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang dialami langsung oleh siswa, sedangkan Miarso (dalam Siregar, 2015) mengatakan bahwa pembelajaran ialah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Jadi pembelajaran adalah sebuah usaha yang dilakukan dan dirancang untuk mendukung proses belajar siswa agar siswa dapat mengalaminya secara langsung dengan tujuan yang sudah ditetapkan.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki tujuan yang sudah ditetapkan menurut Hanifah (2009) yaitu pengetahuan dan pemahaman, nilai dan sikap,

keterampilan sosial, intelektual dan personal. Dengan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, guru harus memahami model, metode, strategi, pendekatan, teknik dan taktik yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan memahami model, metode, strategi, pendekatan, teknik dan taktik maka akan mempermudah guru untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS yang sudah ditetapkan.

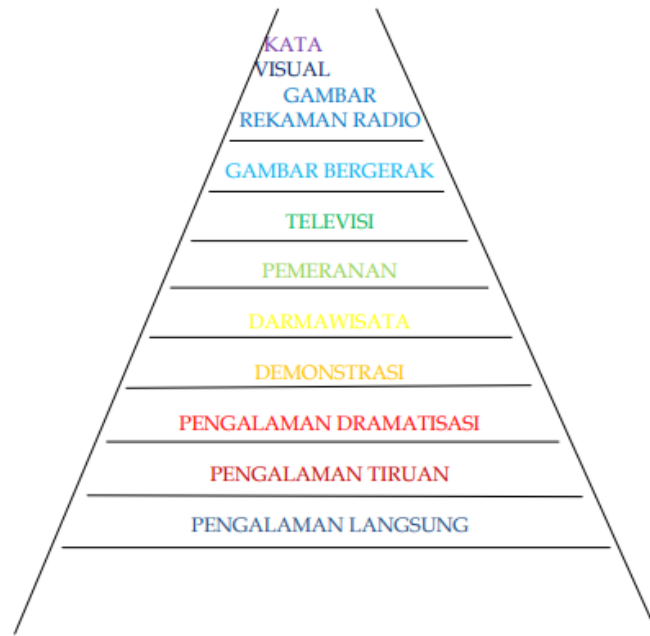
Tetapi pada kenyataannya pembelajaran IPS di sekolah masih dipandang pembelajaran yang sangat membosankan sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Penyebab permasalahan tersebut karena guru tidak menyiapkan dengan baik pembelajaran yang akan dilakukan, bahkan guru hanya mengajar dengan metode ceramah, hafalan, dan penugasan, oleh karena itu siswa cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang seperti itu. Berdasarkan fakta yang ada dilapangan pada saat peneliti melakukan pengambilan data awal pada hari sabtu tanggal 27 Oktober 2018 di kelas V SDN 1 Bojong Lor pada materi letak geografis Indonesia kesulitan yang dialami oleh siswa pada pembelajaran ialah:

- 1) Kurangnya penggunaan media oleh guru sehingga siswa merasa bosan dan membuat motivasi belajar siswa berkurang.
- 2) Guru hanya memberikan materi dengan metode ceramah sehingga siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru.
- 3) Siswa juga kurang bisa membedakan antara benua dan samudra karena penjelasan guru yang kurang jelas.

Hasil dari evaluasi yang dilakukan pada materi letak geografis Indonesia tidak mencapai tujuan yang sudah diharapkan. Data awal yang didapatkan dari hasil belajar siswa di SDN 1 Bojong Lor yang diperoleh pada tanggal 27 Oktober 2018 pada materi letak geografis Indonesia dengan jumlah siswa 23 hanya terdapat 7 siswa yang memenuhi KKM dan 16 siswa yang belum memenuhi KKM. Dari data awal tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada materi letak geografis Indonesia jauh dari kata memuaskan karena masih banyak siswa yang nilainya belum memenuhi standar nilai ketuntasan.

Upaya yang dilakukan untuk memperbaiki masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga PASI (Pengetahuan Anak Sosial

Interaktif) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada media permainan ini dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan juga dalam media ular tangga PASI ini memuat tiga ranah yaitu ranah kogniti, ranah afektif, dan ranah psikomotor muncul pada saat bermain ular tangga. Menurut Briggs (dalam Suryani, 2018, hlm. 4) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar. Media merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh guru untuk menjelaskan pelajaran, alat bantu yang semula digunakan adalah alat bantu visual, yaitu sarana yang dapat memberikan pengalaman visual pada siswa, salahsatunya adalah untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap dalam belajar. Edgar Dale (dalam Hafid. Abd, 2011) mengklasifikasikannya menurut tiga tingkat dari yang paling konkret sampai yang paling abstrak, klasifikasi tersebut dikenal sebagai “kerucut pengalaman” dalam menentukan alat bantu yang sesuai untuk pengalaman pembelajaran.



**Gambar 1. 1**

**Kerucut Pengalaman Edgar Dale (dalam Hafid. Abd, 2011, hlm. 72)**

Bruner (dalam Isrok'atun & Rosmala. A, 2018) dalam teori perkembangan Bruner menekankan pada pemberian kesempatan pada siswa untuk belajar secara mandiri sehingga siswa dapat merekam dan mengingatnya dalam jangka waktu yang panjang. Dan menurut Brierly (dalam Djuanda, 2014, hlm. 125) bahwa bermain dan bereksplorasi akan membantu perkembangan otak anak, yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa, bersosialisasi, bernalar, dan perkembangan motoriknya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas media permainan ular tangga PASI membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas peneliti akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “ Penggunaan Media Ular Tangga PASI Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Letak Geografis Indonesia”.

## **1.2 Rumusan dan Pemecahan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

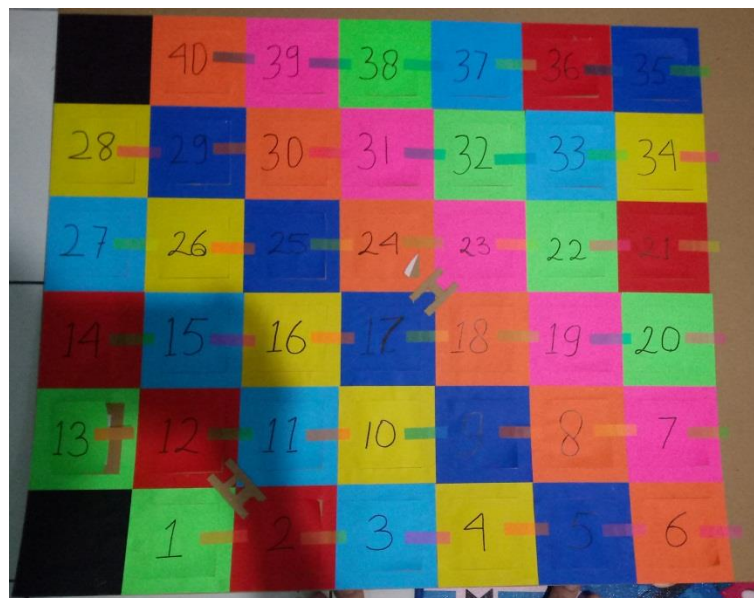
- 1) Bagaimana perencanaan penggunaan media ular tangga PASI untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi letak geografis Indonesia di kelas V SDN 1 Bojong Lor?
- 2) Bagaimana pelaksanaan penggunaan media ular tangga PASI untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi letak geografis Indonesia di kelas V SDN 1 Bojong Lor?
- 3) Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada materi letak geografis Indonesia di kelas V SDN 1 Bojong Lor setelah digunakannya media ular tangga PASI?
- 4) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi letak geografis Indonesia di kelas V SDN 1 Bojong Lor setelah digunakannya media ular tangga PASI?

### **1.2.2 Pemecahan Masalah**

Masalah yang terjadi di kelas V SDN 1 Bojong Lor, Kecamatan Jamblang, Kabupaten Cirebon. Yaitu dimana siswa kesulitan dalam memahami dan menangkap materi mengenai letak geografis Indonesia pada saat proses pembelajaran, meskipun

guru sudah menggunakan berbagai cara, seperti menggunakan model inkuiri dimana guru mengajak siswa keluar untuk melihat dan mengamati secara langsung tetapi siswa juga hanya bisa mendengarkan penjelasan mengenai materi yang disampaikan sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Media pembelajaran ialah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang disengaja, bertujuan, dan juga terkendali menurut Suryani (2018).

Oleh karena itu harus adanya sebuah pendukung untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Salahsatu pendukungnya ialah penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan ialah media ular tangga PASI untuk menyelesaikan masalah yang terjadi, karena dengan media ular tangga PASI ini siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga tidak membuat siswa tersebut merasa bosan untuk belajar. Seperti yang disampaikan oleh Heni (2018) bahwa media ular tangga dapat mendorong siswa untuk belajar dan bermain dalam memecahkan permasalahan pada materi yang sedang disampaikan oleh guru.



## Gambar 1. 2

### Media Ular Tangga PASI

Aturan permainan pada media ular tangga PASI ini adalah sebagai berikut.

- 1) Setiap anggota kelompok harus bermain secara bergantian dengan pemain yang lainnya.
- 2) Pada saat pemain selesai melemparkan dadu dan mulai menghitung angka yang keluar pada dadu dan berhenti pada petak maka pemain harus membuka petak tersebut dan melihat instruksi yang ada didalam petak.
- 3) Setelah itu siswa melakukan instruksi yang ada pada petak, jika siswa mendapatkan instruksi untuk mengambil kartu pertanyaan maka siswa harus menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu, dibantu oleh anggota kelompoknya yang lain, jika tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut maka pertanyaan akan diberikan kepada kelompok lain yang bisa menjawab. Tetapi jika siswa mendapatkan instruksi untuk mengambil kartu pengetahuan maka siswa harus mengingat dan mencatat pengetahuan yang didapat kedalam LKS yang diberikan oleh guru.
- 4) Kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan terlebih dahulu akan mendapatkan skor 10. Pemenang permainan ditentukan dari banyaknya skor yang didapatkan oleh masing-masing kelompok.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga PASI ialah sebagai berikut.

**Tabel 1. 1**

#### Tahapan Pembelajaran Modifikasi dari Heni, dkk (2018)

<b>Tahapan Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan siswa</b>
<b>Awal</b>	1. Guru mengkondisikan siswa dengan berbaris di depan kelas sebelum pembelajaran	1. Siswa berbaris di depan kelas sebelum pembelajaran

	<p>dimulai.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru mengucapkan salam kepada seluruh siswa.</li> <li>3. Guru mengajak seluruh siswa untuk berdoa sesuai agamanya masing-masing.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa dengan mengisi daftar hadir.</li> <li>5. Guru menginformasikan tema dan subtema yang akan diajarkan pada pembelajaran.</li> <li>6. Guru melakukan apersepsi dengan menayangkan video kerusakan alam.</li> <li>7. Guru melakukan tanya-jawab mengenai video yang telah ditayangkan.</li> </ol>	<p>berlangsung.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa menjawab salam dari guru.</li> <li>3. Siswa berdoa menurut agamanya masing-masing.</li> <li>4. Siswa menyiapkan untuk pengecekan daftar hadir.</li> <li>5. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru.</li> <li>6. Siswa mengamati tayangan video kerusakan alam.</li> <li>7. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.</li> </ol>
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru kembali menayangkan video yang berkaitan dengan perubahan alam.</li> <li>2. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai perilaku manusia yang mengakibatkan perubahan alam.</li> <li>3. Guru menguatkan dan menjelaskan jawaban-jawaban yang diberikan oleh</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati tayangan video yang berkaitan dengan perubahan alam.</li> <li>2. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai perilaku manusia yang mengakibatkan perubahan alam.</li> <li>3. Siswa menyimak</li> </ol>



	<p>siswa mengenai perilaku manusia yang mengakibatkan perubahan alam.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok.</li> <li>5. Guru memerintahkan setiap kelompok berdiskusi mengenai apa saja perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam di kehidupan sehari-hari.</li> <li>6. Guru menjelaskan mengenai pengaruh yang diakibatkan oleh letak geografis Indonesia terhadap ekonomi, sosial, dan budaya.</li> <li>7. Guru melakukan tanya-jawab dengan siswa mengenai letak geografis Indonesia dan juga pengaruhnya terhadap ekonomi, sosial, dan budaya.</li> <li>8. Guru memerintahkan siswa untuk kembali berdiskusi bersama dengan kelompoknya mengenai pengaruh yang diakibatkan oleh letak geografis Indonesia terhadap ekonomi,</li> </ol>	<p>penjelasan yang diberikan oleh guru.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa duduk bersama dengan kelompoknya.</li> <li>5. Siswa berdiskusi bersama dengan kelompoknya mengenai perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam di kehidupan sehari-hari.</li> <li>6. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai pengaruh yang diakibatkan oleh letak geografis Indonesia terhadap ekonomi, sosial, dan budaya.</li> <li>7. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai letak geografis Indonesia dan juga pengaruhnya terhadap ekonomi, sosial, dan budaya.</li> <li>8. Siswa kembali berdiskusi dengan</li> </ol>
--	--	--

	<p>sosial, dan budaya.</p> <p>9. Guru memerintahkan perwakilan setiap kelompok untuk mengkomunikasikan hasil diskusi di depan kelas.</p> <p>10. Setelah semua kelompok selesai mengkomunikasikan hasil diskusinya, siswa kembali duduk ketempat duduk masing-masing.</p> <p>11. Guru menjelaskan mengenai letak geografis Indonesia.</p> <p>12. Guru menugaskan siswa untuk menggambar peta wilayah rumah masing-masing siswa dan membuat sebuah cerita singkat berdasarkan peta yang siswa buat.</p> <p>13. Guru memerintahkan siswa untuk mempresentasikan hasil gambar dan ceritanya di depan kelas.</p> <p>14. Ketika ada siswa yang mempresentasikan hasil gambar dan cerita singkatnya, siswa yang lain memperhatikan dan mengisi LKS 1 yang sudah diberikan</p>	<p>kelompoknya mengenai pengaruh yang diakibatkan oleh letak geografis terhadap ekonomi, sosial, dan budaya.</p> <p>9. Siswa yang menjadi perwakilan kelompok mengkomunikasikan hasil diskusinya di depan kelas.</p> <p>10. Siswa kembali duduk di bangkunya masing-masing.</p> <p>11. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai letak geografis Indonesia.</p> <p>12. Siswa menggambar peta wilayah rumah masing-masing dan membuat cerita singkat berdasarkan peta yang dibuatnya.</p> <p>13. Siswa mempresentasikan hasil gambar dan ceritanya di depan kelas.</p> <p>14. Siswa lain mengisi LKS</p>
--	--	---

	<p>oleh guru.</p> <p>15. Guru memerintahkan siswa untuk duduk kembali secara berkelompok.</p> <p>16. Guru memberikan teks bacaan dan LKS 2 kepada masing-masing kelompok.</p> <p>17. Guru memerintahkan siswa untuk mengamati teks yang sudah diberikan oleh guru.</p> <p>18. Guru memerintahkan siswa untuk mengisi LKS 2 dan mendiskusikan mengenai sikap yang sesuai dengan pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>19. Guru mengajak siswa untuk bermain ular tangga PASI.</p> <p>20. Sebelumnya siswa dibagi menjadi 2 kelompok besar, dari kelompok besar tersebut dibagi kembali menjadi 4 kelompok kecil setiap 1 kelompok besar.</p> <p>21. Guru menjelaskan peraturan mengenai permainan ular tangga PASI.</p> <p>22. Setelah masing-masing siswa sudah mendapatkan</p>	<p>1 yang diberikan oleh guru.</p> <p>15. Siswa duduk kembali bersama dengan kelompoknya.</p> <p>16. Masing-masing kelompok mengambil LKS 2 yang diberikan oleh guru.</p> <p>17. Siswa mengamati teks yang ada dalam LKS 2.</p> <p>18. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengisi LKS 2 dan sikap yang sesuai dengan pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>19. Siswa bermain ular tangga PASI.</p> <p>20. Siswa berkumpul dengan kelompoknya sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi oleh guru.</p> <p>21. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai peraturan permainan ular tangga PASI.</p>
--	---	--

	<p>kelompok, kemudian guru memberikan 2 permainan ular tangga kepada masing-masing kelompok besar.</p> <p>23. Setelah ular tangga diberikan masing-masing perwakilan dari kelompok kecil melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang bermain pertama.</p> <p>24. Pemain pertama melakukan pelemparan dadu dan akan muncul angka pada dadu tersebut kemudian siswa menghitung petak demi petak sesuai angka yang muncul pada dadu.</p> <p>25. Ketika siswa berhenti pada sebuah petak siswa harus membuka kertas yang ada di dalam petak tersebut untuk mengetahui instruksi yang selanjutnya.</p> <p>26. Setelah siswa membaca instruksi yang ada pada kertas kemudian siswa melakukan instruksi tersebut dengan mengambil kartu pertanyaan atau pengetahuan.</p>	<p>22. Siswa berkumpul dengan kelompok besar untuk mendapatkan ular tangga PASI yang diberikan oleh guru.</p> <p>23. Siswa melakukan hompimpa untuk menentukan pemain pertama.</p> <p>24. Siswa yang menjadi pemain pertama memulai permainan dengan melemparkan dadu.</p> <p>25. Siswa mengambil instruksi yang ada di dalam setiap petak ular tangga PASI.</p> <p>26. Siswa mengikuti instruksi yang ada didalam petak ular tangga PASI.</p> <p>27. Siswa menjawab instruksi yang ada dalam petak ular tangga PASI.</p> <p>28. Siswa bersama dengan kelompoknya mempresentasikan pengetahuan yang didapat pada saat</p>
--	--	---

	<p>27. Jika siswa mendapat kartu pertanyaan maka siswa harus menjawab pertanyaan dibantu oleh teman sekelompoknya, jika siswa mendapat kartu pengetahuan maka siswa harus mencatat pengetahuan yg didapatnya.</p> <p>28. Setelah semua siswa selesai bermain dan permainan berakhir, masing masing kelompok harus mempresentasikan hasil dari pengetahuan yang didapatkan ketika bermain ular tangga.</p>	<p>bermain ular tangga PASI.</p>
<b>Akhir</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar hari ini.</li> <li>2. Guru menyimpulkan ulang hasil belajar yang telah dilakukan.</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>4. Guru memerintahkan siswa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar hari ini.</li> <li>2. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai kesimpulan hasil belajar yang telah dilakukan.</li> <li>3. Siswa menyampaikan pendapatnya mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>4. Siswa berdoa menurut</li> </ol>

	untuk berdoa menurut kepercayaannya masing-masing.	kepercayaannya masing-masing.
--	--	-------------------------------

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran di atas, target yang ditetapkan pada media pembelajaran ular tangga PASI adalah sebagai berikut:

- 1) Kinerja guru
  - a) Perencanaan (target 100%)
    - (1) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
    - (2) Mempersiapkan instrumen pembelajaran yang digunakan
  - b) Pelaksanaan (target 100%)
    - (1) Menyampaikan materi pembelajaran
    - (2) Melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan medi ular tangga PASI
    - (3) Membagi kelompok
    - (4) Menggunakan bantuan LKS
    - (5) Menyimpulkan materi
    - (6) Melakukan evaluasi
  - c) Motivasi belajar siswa (target 85%)
    - (1) Tekun dalam menghadapi tugas.
    - (2) Ulet menghadapi kesulitan
    - (3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
    - (4) Lebih senang bekerja mandiri
    - (5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
    - (6) Dapat mempertahankan pendapatnya
    - (7) Tidak mudah melepas hal-hal yang diyakini
    - (8) Senang mencari
  - d) Target hasil belajar (85%)
    - (1) Mengidentifikasi pengaruh ekonomi, sosial, dan budaya terhadap letak geografis
    - (2) Menyebutkan perubahan alam yang disebabkan oleh perilaku manusia

- (3) Menuliskan perilaku manusia yang mempengaruhi perubahan alam.
- (4) Membuat gambar letak geografis tempat tinggal masing-masing sesuai peta.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, secara umum tujuan penelitian ini adalah.

- 1) Untuk mengetahui perencanaan penggunaan media ular tangga PASI untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi letak geografis Indonesia di kelas V SDN 1 Bojong Lor.
- 2) Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media ular tangga PASI untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi letak geografis Indonesia di kelas V SDN 1 Bojong Lor.
- 3) Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada materi letak geografis Indonesia di kelas V SDN 1 Bojong Lor setelah digunakannya media ular tangga PASI.
- 4) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi letak geografis Indonesia di kelas V SDN 1 Bojong Lor setelah digunakannya media ular tangga PASI.

#### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa
  - a) Meningkatkan hasil belajar siswa setelah pembelajaran pada materi letak geografis Indonesia dengan menggunakan media ular tangga PASI.
  - b) Meningkatkan motivasi belajar siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
  - c) Memberikan pembelajaran yang lebih bermakna pada siswa karena menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang telah diajarkan.
- 2) Bagi guru

Guru dapat memperbaiki dan juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ular tangga PASI.

#### **1.4 Struktur Organisasi**

Pada skripsi ini terdiri atas lima bab, dimana bab pertama pendahuluan berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah dan pemecahan masalah, tujuan dan manfaat, struktur organisasi dan batasan istilah. Pada latar belakang menjelaskan mengenai bagaimana isi dari penelitian, topik yang akan dibahas, situasi dan kondisi, masalah yang terjadi, dan penggunaan media yang digunakan dalam penelitian dan target penelitian. Bagian rumusan masalah dan pemecahan masalah menjelaskan mengenai masalah dan juga tahapan pemecahannya.

Bab II kajian pustaka terdapat hakikat belajar IPS, media ular tangga PASI dalam pembelajaran di kelas, motivasi belajar, hasil belajar, hipotesis tindakan, dan temuan yang relevan. Bab III metode penelitian terdapat lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode dan desain penelitian, definisi operasional atau batasan istilah, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, dan validitas data. Bab IV hasil dan pembahasan, dimana pada bab 4 ini memaparkan semua data yang didapatkan pada saat penelitian dan pada sub bab pembahasan membahas mengenai hasil temuan dan kaitannya dengan teori. Bab V berisikan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.

#### **1.5 Batasan Istilah**

Adapun fokus pada penelitian ini penulis memberikan batasan istilah yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim pesan kepada orang lain agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga terjadinya proses pembelajaran, Suwarna (dalam Sari, K.M, 2015). Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media Ular Tangga PASI.
- 2) Ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan permainan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar tangga dan ular yang berhubungan



dengan kotak yang lainnya. Penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran terdapat kerjasama kelompok, Mismiati (2017). Media Ular Tangga untuk kepentingan penelitian ini diberi nama media Ular Tangga PASI.

- 3) Motivasi belajar adalah upaya yang dilakukan untuk menimbulkan atau meningkatkan motif yang merupakan motor penggerak individu dalam mencapai tujuan. Adapun indikator motivasi menurut Sardiman (dalam Hendriana, 2018) yaitu a) tekun menghadapi tugas, b) ulet menghadapi kesulitan, c) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, d) lebih senang bekerja mandiri, e) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, f) dapat mempertahankan pendapatnya, g) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, h) senang mencari dan memecahkan masalah yang kompleks.
- 4) Hasil belajar adalah suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi kepada siswa. Dalam penelitian ini penulis mengambil indikator dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dimana dalam ranah kognitif ini terdapat enam ranah yaitu a) pengetahuan, b) pemahaman, c) aplikasi, d) analisis, e) sintesis, f) evaluasi. Dalam hasil belajar afektif memiliki lima ranah yaitu a) kepekaan, b) partisipasi, c) penilaian dan penentuan sikap, d) organisasi, e) pembentukan pola hidup. Dan hasil belajar psikomotor dimana siswa bisa melakukan gerak psikomotorik, Bloom (dalam Kurniawan, D, 2014).