

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Apabila demikian halnya, kehadiran prestasi belajar dalam kehidupan manusia pada tingkat dan jenis tertentu dapat memberikan kepuasan tertentu pula pada manusia, khususnya manusia yang berada pada bangku sekolah. Prestasi belajar semakin terasa penting untuk dipermasalahkan, karena mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain :

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik.
2. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Hal ini didasarkan atas asumsi bahwa para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum pada manusia, termasuk kebutuhan anak didik dalam suatu program pendidikan.
3. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah bahwa prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi anak didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feed back*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah bahwa kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi-rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan anak didik di masyarakat. Asumsinya adalah bahwa kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan pembangunan masyarakat.
5. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap (kecerdasan) anak didik. Dalam proses belajar mengajar anak didik merupakan masalah

yang utama dan pertama karena anak didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran yang telah diprogramkan dalam kurikulum.¹

Jika dilihat dari beberapa fungsi prestasi belajar di atas, maka betapa pentingnya untuk mengetahui prestasi anak didik, baik secara perseorangan maupun secara kelompok, sebab fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Selain itu, prestasi belajar juga berguna sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga dapat menentukan apakah perlu mengadakan diagnosis, bimbingan, atau penempatan anak didik.

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi siswa usia dini, sehingga kegiatan pembelajarannya dilakukan dengan berbagai macam permainan dalam suasana yang menyenangkan dan merangsang anak untuk terlibat secara aktif. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Sedangkan belajar merupakan aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Jadi bermain sambil belajar merupakan kegiatan bermain yang di dalamnya terdapat unsur-unsur belajar. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan psikologis dan biologis anak yang sangat esensial. Melalui bermain, tuntutan akan kebutuhan perkembangan dimensi motorik,

¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Instruksional Prinsip-Teknik-Prosedur*, Remadja Karya, Bandung, 1988, hlm. 3 s.d. 4.

kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, interaksi sosial, nilai-nilai, dan sikap hidup dapat terpenuhi. Ketika bermain, anak akan berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia sekitarnya.

Pembelajaran dengan model bermain ini siswa diajak bernyanyi dan mendengarkan dongeng sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Setelah selesai mendengarkan dongeng, kemudian siswa melakukan kegiatan bermain dengan alat bermain yang sudah disediakan.

Terdapat berbagai macam permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah permainan ular tangga. Permainan ini dirasa mudah dilaksanakan, murah dan mempunyai relevansi dengan materi pembelajaran.

1. Relevansi pengadaan media pendidikan edukatif.
2. Kelayakan pengadaan media pendidikan edukatif.
3. Kemudahan pengadaan media pendidikan edukatif.²

Pembelajaran dengan media bermain yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah permainan yang menggunakan media ular tangga. Media ini memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar yang digemari oleh anak-anak.

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma,

² Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Rineka Cipta, Jakarta, 2003, hlm. 238.

ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.

Permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif.

Permainan ular tangga sangat bermanfaat bagi siswa karena pada usia tersebut adalah usia bermain, sehingga kejiwaan anak dapat dikembangkan. Hal ini sebagainya dinyatakan oleh

Bermain, bercerita dan menyanyi merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Anak dalam perkembangannya yang normal tidak akan lepas dari tiga kegiatan tersebut. Melalui kegiatan bermain, bercerita dan menyanyi anak dapat belajar apa saja, bahkan tanpa ia sadari. Berbagai aspek kejiwaan anak juga dapat dikembangkan melalui kegiatan tersebut. Dengan demikian kegiatan bermain, bercerita dan menyanyi merupakan bagian dari kehidupan anak dan bermanfaat bagi pengembangan diri anak.³

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dalam bentuk penulisan skripsi yang berjudul, **“Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Semester 2 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Sukorejo Kabupaten Bojonegoro.”**

³ Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Grafindo Litera Media, Yogyakarta, 2005, hlm. 84.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang menjadi permasalahan dan nantinya akan diadakan suatu penelitian, yaitu:

1. Bagaimana permainan ular tangga di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Desa Sukorejo Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana prestasi belajar mata pelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Desa Sukorejo Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro?
3. Adakah pengaruh permainan ular tangga terhadap prestasi belajar mata pelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Desa Sukorejo Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Dari penjelasan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin penulis capai antara lain:

1. Untuk mengetahui permainan ular tangga di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Desa Sukorejo Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar mata pelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Desa Sukorejo Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap prestasi belajar mata pelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Desa Sukorejo Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Institut .

Dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan tentang prestasi belajar yang ada hubungannya dengan cara belajar yang dimiliki siswa.

2. Bagi Madrasah

Dengan mengetahui pengaruh cara belajar terhadap prestasi belajar maka diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah yang bersangkutan.

3. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam mengelola dan meningkatkan strategi belajar mengajar serta mutu pengajaran. Dengan mengetahui pola-pola cara belajar siswa maka guru dapat menyesuaikan proses belajar mengajar yang diciptakan.

4. Bagi Siswa

Dengan mengetahui pengaruh cara belajar terhadap prestasi belajar maka diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan untuk menyesuaikan cara belajar sehingga dapat diperoleh prestasi yang memuaskan.

5. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan ketrampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

E. Hipotesis Penelitian

Mengenai pengertian hipotesis terdapat beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli. Winarno Surakhmad mengemukakan bahwa, “Hipotesis adalah sebuah kesimpulan, tetapi kesimpulan ini belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya.”⁴ Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa, “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”⁵

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli tersebut di atas, dapat penulis tarik kesimpulan bahwa hipotesis adalah jawaban atau kesimpulan yang bersifat sementara dan harus dibuktikan melalui data-data.

Hipotesis dapat dianggap benar apabila data yang terkumpul dapat diolah dan dianalisis, untuk membuktikan hipotesis tersebut sehingga dapat memperoleh suatu kesimpulan apakah hipotesis itu diterima atau ditolak.

⁴ Winarno Surakhmad, *pengantar Metodologi Ilmiah*, Tarsito, Bandung, 2008, hlm. 58.

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2006, hlm. 67.

Dalam penelitian ada dua macam jenis hipotesis yang dapat dipergunakan, yaitu :

1. Hipotesis kerja.
2. Hipotesis nol.”⁶

Hipotesis kerja atau hipotesis alternatif yaitu hipotesis yang menyatakan bahwa ada hubungan antara variabel X dengan variabel Y, atau ada perbedaan antara variabel X dengan variabel Y. Variabel x adalah permainan ular tangga sedangkan variabel y adalah prestasi belajar Hipotesis kerja atau hipotesis alternatif disingkat H_a . Hipotesis inilah yang akan diuji kebenarannya.

Dalam pembuktian, hipotesis kerja diubah menjadi hipotesis nol (nihil), dengan maksud agar tidak mempengaruhi terhadap pelaksanaan penelitian. Hipotesis nol atau yang sering disebut dengan hipotesis statistik karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu diuji dengan perhitungan statistik.

Hipotesis nol menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y, atau tidak ada perbedaan antara variabel X dan variabel Y. Hipotesis nihil atau hipotesis nol ini disingkat H_0 .

Adapun hipotesis yang penulis ajukan adalah sebagaimana berikut :

1. Terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap prestasi belajar mata pelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Desa Sukorejo Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, 2006 hlm. 71.

2. Tidak terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap prestasi belajar mata pelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Desa Sukorejo Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.

F. Asumsi Penelitian

Berdasarkan kondisi lapangan kesehari-harian, apabila dibandingkan dengan kajian teori, maka penulis berasumsi bahwa permainan ular tangga dapat dilaksanakan dengan baik untuk mencapai prestasi belajar mata pelajaran tematik yang memuaskan.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Agar hasil penelitian ini dapat fokus terhadap pokok masalah, maka perlu adanya pembatasan ruang lingkup penelitian. Supaya pembahasan tidak melebar ke suatu hal yang tidak perlu, maka ruang lingkup penelitian ini hanya membahas:

1. Permainan ular tangga.
2. Mata pelajaran tematik pada tema 6 cita-citaku sub tema 2 pb 2.
3. Tempat penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Desa Sukorejo Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro.
4. Kelas yang diteliti hanya kelas IV dengan jumlah 25 siswa dengan kelas yang bernama “ALESSANDRO VOLTA”.

H. Keaslian Penelitian

Berdasarkan pengetahuan penulis judul skripsi “Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Semester 2

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Sukorejo Kabupaten Bojonegoro” belum ada yang sama. Sehingga hasil penelitian ini adalah asli bukan plagiat dan dapat dipertanggungjawabkan secara moral. Kecuali kutipan yang disertakan sumbernya.

Sebagai perbandingan dengan penelitian terdahulu, berikut penulis sajikan di bawah ini.

1. Berdasarkan hasil penelitian Nafiah Nurul Ratnaningsih pada tahun 2014 yang berjudul “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman”, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro. Permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran IPS berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, yaitu adanya pemberian kuis berupa soal dari materi yang telah dipelajari siswa. Hal itu membuat siswa aktif dan antusias mengikuti pembelajaran dan tidak lagi bosan dalam mengerjakan soal IPS. Pemberian bintang untuk siswa yang menjawab kuis dengan benar membuat siswa semakin termotivasi dalam belajar. Peningkatan persentase motivasi belajar IPS rata-rata yaitu, pada pratindakan persentase motivasi belajar rata-rata adalah 62,96%, setelah diberi tindakan pada siklus I persentase motivasi belajar rata-rata meningkat menjadi 73,89%, dan setelah diberi tindakan pada siklus II persentase rata-rata meningkat menjadi 85,74%.

2. Penelitian Lailatur Rizqi pada tahun 2015 dengan penelitiannya yang berjudul, “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk

Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar”. Pada tahun 2014. Hasilnya menunjukkan bahwa penguasaan kosakata mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan permainan ular tangga.

3. Penelitian NOVIA AGNES MATONDANG “*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS V SD NEGERI 15 KOTA BENGKULU*”. Pada tahun 2013. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 15 Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan quasi experiment dengan desain the matching only Pretest-Posttest group Design, pengambilan tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah memberikan perlakuan pada kelas sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SD Negeri 15 Kota Bengkulu. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar tes berupa multiple choice yang diberikan melalui pretest dan posttest. Berdasarkan data hasil penelitian di SDN 15 Kota Bengkulu, pengolahan data dan analisis data dilakukan menggunakan uji-t maka diperoleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan t hitung sebesar 3,60 pada kegiatan posttest. Hasil t hitung (3,60) > t tabel (1,67). Nilai t hitung yang diperoleh lebih tinggi dari nilai t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 15 Kota Bengkulu.

I. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang dipergunakan dalam skripsi ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan penjelasan seperlunya, antara lain:

1. Pengaruh, menurut pengertian bahasa mengandung arti “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.”⁷
2. Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.
3. Nasrun Harahap memberikan pengertian tentang prestasi, yaitu, “Prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.”⁸
4. “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”⁹
5. Mata pelajaran tematik atau disebut juga pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang diawali dari suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok-pokok bahasan lain, konsep tertentu

⁷ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1990, hlm. 664.

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Usaha Nasional, Surabaya, 1994, hlm. 19.

⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2003, hlm. 2.

dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar anak maka pembelajaran menjadi lebih bermakna.¹⁰

¹⁰ Tisno Hadisubroto, dan Ida Siti Herawati, *Pembelajaran Terpadu*, Universitas Terbuka, Jakarta, 1999, hlm. 1.9.