

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semua individu di Indonesia wajib mendapatkan pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting, hal ini dikarenakan pendidikan membuat setiap individu dapat berperan aktif dalam mewujudkan potensi dan kemampuan guna meningkatkan pengetahuan, karakter moral, disiplin diri dan keterampilan. Dalam pendidikan terdapat kegiatan belajar dan mengajar yang harus di kembangkan agar dapat menciptakan sistem pendidikan yang berkualitas (Adrianto dkk., 2021:50). Pada pendidikan terdapat kegiatan pembelajaran yang harus di kembangkan agar dapat menciptakan sistem pendidikan yang berkualitas (Adrianto et al 2021).

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar, Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada siswa. Data Kemendikbudristek tahun 2023 menunjukkan bahwa capaian pembelajaran IPAS di tingkat SD masih berada pada kategori kurang memuaskan dengan rata-rata nasional 65,4. Karakteristik pembelajaran IPAS yang efektif, sebagaimana dikemukakan Angelia et al. (2022), melibatkan pendekatan yang memperkuat hal ini dengan menekankan pentingnya integrasi antara teori dan praktik, serta pengembangan aktif dan partisipatif, di mana siswa dilibatkan dalam proses penyelidikan dan eksperimen untuk memahami konsep-konsep sains. Wati et al. (2023) keterampilan proses sains yang relevan dengan konteks lokal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 066668 Medan Johor kelas V A dan V B, peneliti menemukan bahwa minat belajar siswa yang masih kurang aktif dan kurang bervariasi sehingga penggunaan model pembelajaran masih rendah dan kurang efektif termasuk dalam pembelajaran IPAS mengakibatkan hasil belajar yang belum optimal. Hal ini disebabkan oleh

kurangnya peralatan yang tersedia disekolah. Pendidik menjelaskan bahwa mereka hanya dapat menyediakan media tradisional seperti buku paket, papan tulis untuk menyampaikan teori. Keterbatasan ini yang menjadi hambatan dalam menyajikan materi secara menyeluruh dan menarik bagi siswa. Materi yang disampaikan cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga siswa kehilangan motivasi untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan yang ada di SDN 066668 Medan Johor sehingga mengakibatkan nilai yang siswa peroleh kurang maksimal, nilai yang diperoleh oleh siswa kebanyakan masih dibawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Table 1.1 Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor

Kelas	KKTP	Nilai	Jumlah Siswa		Presentasi	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
V A	70	\geq	15	13	53,57%	43,43%
V B		\leq	12	16	42,86%	57,14%

Sumber: Guru kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor

Berdasarkan nilai rata-rata ketuntasan nilai mata pelajaran IPAS pada Tabel 1.1 dilihat bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKTP) yang telah ditentukan adalah 70 dari 56 siswa, hanya 29 siswa yang tuntas. Jadi dapat disimpulkan ketuntasan siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor T.A 2025/2026.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab sehingga kurang bervariasi. Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah menjadi kendala utama dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran. Guru juga menambahkan bahwa penggunaan media sederhana atau alat peraga dari bahan

bekas dapat menjadi solusi alternatif agar pembelajaran IPAS lebih antusias. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dalam penyediaan fasilitas pembelajaran sangat diperlukan agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan menyenangkan.

Melalui uraian di atas, salah satu permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPAS adalah kurangnya daya tarik media pembelajaran. Media yang kurang menarik dapat berdampak pada ketidak tercapaian tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, siswa kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor akan diberikan model pembelajaran Inquiry berbasis media ular tangga.

Dengan memanfaatkan media permainan ular tangga yang merupakan salah satu metode kreatif dan interaktif untuk mengajar berbagai konsep kepada siswa. Ular tangga ini dimodifikasikan oleh pendidik sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan guru dapat merancang aturan permainan dengan menambah elemen pendidikan, seperti pertanyaan atau tantangan terkait materi yang diajarkan (Subhan, 2024). Dengan demikian, akan meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 SD Negeri 066668 Medan Johor”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di identifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran IPAS di kelas V yang kurang bervariasi.
2. Siswa cenderung merasa bosan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran IPAS.
3. Kurangnya model pembelajaran yang efektif
4. Media pembelajaran yang kurang inovatif dikarenakan minimnya sarana di sekolah sehingga kurangnya minat siswa.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran *inquiry* berbasis media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi harmoni dalam ekosistem siswa kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbasis ular tangga di siswa kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbasis media ular tangga di siswa kelas V Medan Johor?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *inquiry* berbasis media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbasis media ular tangga pada siswa kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbasis media ular tangga siswa kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *inquiry* berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa:

Meningkatkan semangat dan pengalaman belajar serta membuat anak lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui media yang lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS Materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor.

2. Bagi guru:

Menjadi acuan alternatif strategi pembelajaran kreatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media permainan ular tangga mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor.

3. Bagi sekolah:

Dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran inovatif berbasis permainan menarik.

4. Bagi Peneliti:

Meningkatkan pengalaman dan pengetahuan dalam pemakaian model dan media pembelajaran serta menambah motivasi kepada peneliti untuk terus belajar dan menyelesaikan penelitian ini dengan baik.