BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keaktifan merupakan salah satu hal yang penting dalam proses belajar mengajar. Karena dengan adanya keaktifan saat proses pembelajaran maka siswa akan memiliki rasa antusias mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam belajar dapat dilihat dari keikutsertaannya dalam melaksanakan tugas belajarnya. Salah satu masalah yang muncul dalam proses pembelajaran adalah rendahnya keaktifan siswa saat mengikuti proses belajar mengajar, sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Saat ini masih terdapat beberapa siswa yang cenderung kurang aktif dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan turunnya hasil belajar pada siswa tersebut. Guru perlu memberikan model pembelajaran yang berbeda agar siswanya tidak merasa bosan dan harus memilih model pembelajaran yang dituntut melibatkan peran aktif oleh siswa tersebut. Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) terkesan monoton sehingga motivasi dan semangat siswa belajar berkurang, dalam hal seperti ini pengajar dituntut menguasai beberapa model pembelajaran agar KBM berlangsung dengan menarik. Salah satu jalan keluarnya menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Pembelajaran harus berprinsip pada pemberdayaan semua potensi siswa untuk meningkatkan pemahaman fakta, konsep, dan prinsip dalam kajian ilmu yang dipelajarinya. Muslich (2008:71) mengemukakan bahwa “Pembelajaran harus berpusat pada siswa agar kreatif, menyenangkan dan menantang dan belajar melalui perbuatan”. Hal ini berarti potensi siswa dapat diberdayakan dalam proses pembelajaran. Prinsip pembelajaran harus berpusat pada siswa. Guru harus mengkondisikan suasana yang menyenangkan, menantang dan siswa aktif melakukan. Keaktifan siswa dapat diukur melalui dari perhatian siswa terhadap penjelasan guru, terlibat dalam memecahkan masalah, bekerjasama dalam kelompok, dan melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.

> Azhar (2011: 34) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah "tangga" atau "ular" digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Mulasiwi (2013:18) menemukan bahwa “Pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa”. Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan yang bersifat sederhana. ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak disudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Mursiti, dkk., (2009:55) menambahkan bahwa “Permainan ular tangga redoks merupakan modifikasi dari permainan ular tangga. Permainan ini dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat membuat siswa merasa senang sekaligus dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran”.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa yang berupa alat, selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk peningkatan kualitas hasil belajar dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih

efektif. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat diperlukan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran yang tepat agar dapat lebih mengaktifkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Ibu Santi selaku guru akuntansi kelas X mengatakan bahwa kurangnya jenis media pembelajaran pada siswa kelas X SMK Sudirman 1 Wonogiri membuat keaktifan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar menjadi berkurang. Akibatnya siswa menjadi cepat bosan pada saat menerima materi pelajaran dan cenderung mengantuk.

Salah satu faktor penyebab ketidakberhasilan dalam proses pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, baik yang tersedia di sekolah maupun yang dirancang oleh guru. Seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yang mengarah pada keaktifan siswa dalam perhatian siswa terhadap penjelasan guru, terlibat dalam pemecahan masalah, bekerjasama dalam kelompok, dan melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN SISWA PADA SISWA KELAS X SMK SUDIRMAN 1 WONOGIRI "

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah penerapan media pembelajaran ular tangga akan meningkatkan keaktifan siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

Peningkatan keakfitan siswa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yakni:

Manfaat Teoritis

Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Manfaat Praktis

1. Bagi Guru, dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih efektif agar siswa lebih aktif belajar dengan optimal.
2. Bagi siswa, untuk menambah metode belajar yang lebih bervariasi dan tidak monoton agar hasil lebih maksimal.
3. Bagi Peneliti lain, sebagai acuan untuk mengembangkan penelitiannya.