

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran penting dalam meningkatkan serta mengembangkan kemampuan sumber daya yang dimiliki oleh manusia. Pendidikan disini dimaksudkan sebagai kumpulan berupa proses yang memungkinkan bagi seseorang untuk mengembangkan keahlian yang dimiliki, mulai dari perbuatan, tingkah laku/tabiat yang memiliki nilai-nilai positif. Tidak hanya itu, pendidikan juga memiliki peran penting dalam menghasilkan generasi yang bermutu, berkebudayaan, dan memiliki kepribadian yang lebih baik. Dalam hal ini, pendidikan berfokus pada pengembangan individu yang memiliki kualitas spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, serta akhlak mulia.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 di jelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menuturkan bahwa :

Pendidikan berbentuk suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pelaksanaan pembelajaran peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam bermasyarakat.¹

Dari Undang-Undang tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan dapat mewujudkan perubahan tabiat atau perilaku yang dimiliki oleh manusia. Menurut pendapat ahli Ahdar Djamaluddin dan Wardana dalam buku mereka yang berjudul

¹ Desi Pristiwanti dan dkk, "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 7911–15.

belajar dan pembelajaran, dalam buku tersebut mereka menyebutkan bahwa belajar mewujudkan suatu proses atau kegiatan perubahan tingkah laku yang muncul akibat terjadinya dorongan atas keinginan dan tujuan yang ingin terlaksana dalam memperoleh pengetahuan peserta didik di lingkungan sekitarnya. Perubahan tingkah laku akan memunculkan hasil belajar bisa saja dalam aspek pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, emosional, hubungan sosial, dan sikap yang ada pada setiap individu disaat proses belajar berlangsung didalam kelas maupun diluar kelas.²

Dalam pendidikan, pembelajaran menjadi salah satu aktivitas penting yang wajib untuk diikuti oleh seluruh peserta didik karena pembelajaran pada dasarnya digambarkan sebagai proses yang direncanakan dalam hal memberikan bantuan atau strategi yang baik demi mencapai tujuan belajar. Selain itu, pembelajaran juga dimaksudkan sebagai proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik bisa melalui dengan bahan yang akan diajarkan, cara penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Sederhananya, Pembelajaran adalah proses perencanaan yang dilakukan demi memberikan bantuan, strategi yang baik untuk mencapai tujuan belajar, serta sebagai komunikasi antara peserta didik dengan pendidik melalui bahan, cara penyampaian, strategi, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar.³

Sejalan dengan sejarah peradaban manusia ilmu pengetahuan semakin berkembang dan lebih kompleks. Ilmu pengetahuan bisa dibagi menjadi dua

² Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Kaffah Learning Center, 2019), 6-9.

³ Fadiyah Windi Anisa, Lisa Ainun Fusilat, dan Indah Tiara Anggraini, "Proses pembelajaran pada sekolah dasar," *NUSANTARA* 2, no. 1 (2020), 158–163.

macam yaitu Natural Science dan Social Science. Di Indonesia Natural Science dan Social Science dikenal dengan kata Sains atau ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran IPA dan IPS masih dipelajari secara terpisah (berdiri sendiri) namun hingga tiba akhirnya digantikan oleh Kurikulum Merdeka Belajar yang diterapkan pada tahun 2020 yang mana pada kurikulum ini mata pelajaran IPA dan IPS di Madrasah Ibtidaiyah digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), mata pelajaran ini kemudian menjadi mata pelajaran utama yang harus diberikan pada peserta didik.⁴

Pembelajaran IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada jenjang dasar memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.⁵ Dengan adanya pembelajaran IPAS ini diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan baik dan menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari baik itu berkaitan dengan gejala alam yang ada diruang lingkup sekitar maupun yang berkaitan dengan kehidupan sosial.⁶ Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik memerlukan alat bantu berbentuk media pembelajaran yang bisa memperjelas pada apa yang akan disampaikan oleh guru menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

⁴ Suhelayanti dan dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023), 2 .

⁵ Suhelayanti dan dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan...*, 4

⁶ Yenin Nadhifah dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 23.

Dalam pembelajaran IPAS terdapat salah satu unsur penting yang wajib ada saat proses pembelajaran berlangsung salah satu unsur penting yang dimaksudkan disini ialah media pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau sesuatu yang bisa menghubungkan informasi. Dalam proses belajar mengajar, media memegang peran dalam menentukan keberhasilan.⁷

Media pembelajaran merupakan salah satu dari sekian banyaknya alat bantu yang ada di dalam pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran salah satu contohnya yaitu memudahkan memahami peserta didik terhadap materi-materi yang sulit dipahami selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berguna untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan, sehingga diperlukannya guru yang kreatif dalam media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik serta efektif akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dalam artian penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran akan mampu memberikan dampak positif bagi pertumbuhan kognitif, psikomotorik, dan afektif adapun pada penelitian ini hasil belajar befokus pada aspek kognitif peserta didik di dalam aktivitas pembelajaran yang sedang berlangsung.

⁷ Rahmi Mudia Alti dan dkk, *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022), 1.

Berdasarkan penggalan QS.Al-Maidah 6: ayat 2 Allah Swt. Berfirman ditemukan pembahasan yang berkaitan dengan kegunaan *ice breaking* media pembelajaran dalam proses belajar.⁸ Firman Allah Swt. Berbunyi :

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ (٢)

Menurut tafsir dari kitab Tafsir Ibnu Katsir, ayat ini menjelaskan Allah Swt. Memerintahkan hamba-hambanya yang beriman untuk senantiasa tolong menolong dalam berbuat kebaikan, itulah yang disebut dengan *al-birru* (Kebajikan), serta meninggalkan segala bentuk kemungkaran, dan itulah dinamakan *at-taqwa*. Dan Allah Swt. melarang mereka tolong menolong dalam hal kebatilan, berbuat dosa dan mengerjakan hal-hal yang haram⁹

Dari penggalan QS.Al-Maidah 6: ayat 2 di atas terdapat kaitannya dengan *ice breaking* media ular tangga yang mengutamakan pentingnya kerja sama dan saling mendukung dalam hal kebaikan. Ayat ini mengajarkan umat Islam untuk menjadikan tolong-menolong sebagai dasar kehidupan sosial yang harmonis dan penuh keberkahan, sekaligus menanamkan rasa tanggung jawab untuk menjauhi tindakan yang merusak hubungan dengan Allah maupun sesama manusia.

Peserta didik juga bisa memahami bahwa kerja sama yang baik membawa manfaat bersama, sementara sikap tidak jujur dan saling menjatuhkan hanya merugikan semua pihak. Dengan pendekatan ini, media ular tangga tidak hanya

⁸ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an," *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018), 97–117.

⁹ Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq Al-Sheikh, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 3* (Bogor: Pustaka Imam Syafi'i, 2017)..

menjadi permainan yang menyenangkan, tetapi juga alat edukasi yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai Islam dalam suasana yang penuh keakraban.

Adanya *ice breaking* media pembelajaran akan membuat peserta didik merasa terdorong untuk menyenangi pembelajaran diantaranya adalah pembelajaran IPAS yang memang memerlukan media pembelajaran demi menciptakan lingkungan belajar yang menarik serta meningkatkan aktivitas dalam belajar peserta didik.

Namun pada kenyataannya masih banyak ditemukan pendidik yang dominan *teacher center* (pendidik yang kegiatan pembelajarannya seringkali dilakukan dengan metode ceramah) jadi, ketika menjelaskan materi dan visualnya hanya dibantu dengan menggunakan gambar yang ada pada buku yang dicetak oleh kemendikbud kurikulum merdeka. Sehingga ketika pembelajaran berlangsung peserta didik hanya mendengarkan dan melihat gambar yang terdapat pada buku.

Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang tertarik dan mudah merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun tuntutan yang dihadapi oleh guru pada mata pelajaran IPAS ialah para guru diharuskan untuk bisa berpikir secara kritis dan kreatif untuk bisa menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan sosial. Selain itu juga terdapat masalah seperti belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran, Padahal dengan adanya media pembelajaran diharapkan bisa membantu pendidik untuk mampu menjelaskan kepada peserta didik yang pemahamannya masih kurang, serta

mempermudah pendidik untuk menjelaskan dan menggambarkan teori yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.¹⁰

Adanya permasalahan ini mampu menuntut guru untuk bisa menjadi lebih kreatif sehingga proses kegiatan belajar mengajar tetap berjalan dengan baik. Demikian, ketika mempelajari pembelajaran IPAS peserta didik memerlukan alat bantu berbentuk media pembelajaran yang bisa memperjelas pada apa yang akan disampaikan oleh guru menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

Media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran memiliki banyak variasi, salah satunya bisa menggunakan media permainan yang menarik dan tidak membuat adanya rasa jenuh, seperti media ular tangga. Media ular tangga adalah jenis media yang dilakukan secara individual. Media ini merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yang disesuaikan dengan kepribadian peserta didik sekolah dasar yang masih suka bermain. Media ular tangga merupakan media yang ringan, sederhana, mendidik, menyenangkan serta interkatif apabila dimainkan bersama-sama.¹¹ Salah satu cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah penggunaan media ular tangga pada saat *ice breaking*.

Ice breaking merupakan suatu aktivitas kecil untuk memecahkan suasana dari yang terkesan tegang, beku atau kaku, agar peserta didik merasa bersemangat

¹⁰ Hesti Agustini, Raha Gustian Nugraha, dan Nurdinah Hanifah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV SD," *Journal of Education Research* 5, no. 1 (2024), 808.

¹¹ I Kadek Edi Yudiana, *Ultrang dan Numerasi Peserta didik* (Bali: Nilacakra, 2024), 8.

dan rileks. Serta ada perhatian dan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung.¹² Dengan menggunakan *Ice breaking* media ular tangga ini peserta didik akan lebih aktif, bersemangat dalam proses belajar mengajar, meningkatkan daya serap (ingatan) serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut Suhermin dikutip dalam buku *Ultrang dan Numerasi Peserta didik* karya I Kadek Edi Yudiana dkk, dikatakan bahwa media ular tangga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu; pertama, bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kedua, lebih merangsang peserta didik belajar secara individu maupun berkelompok, ketiga, dapat membantu peserta didik dalam mengingat kembali terkait materi yang sudah dipelajari sebelumnya apabila dihadapkan dengan permasalahan seperti menjawab soal, keempat pengetahuan yang sudah diserap dalam ingatan akan bisa di dapatkan kembali sewaktu-waktu.¹³

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami bahwa media ular tangga bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari serta mengulang materi yang sudah dipelajari pada materi sebelumnya agar bisa diingat secara mudah ketika mendapatkan pertanyaan melalui permainan pada waktu *ice breaking*

Penggunaan *ice breaking* media ular tangga pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar serta menciptakan suasana

¹² M. Bambang Edi Siswanto, Siska Nur Wahida, *Alfa Zone With Ice Breaking Learning* (Jawa Timur: CV. AINUN MEDIA, 2022), 3.

¹³ Yudiana, *Ultrang dan Numerasi Siswa.*, 8.

belajar yang menyenangkan sehingga mampu membuat peserta didik bisa memahami dan mencerna pembelajaran yang diajarkan dengan baik.¹⁴

Penelitian tentang media ular tangga sebelumnya pernah dilakukan oleh Melinda Septiani, Moh. Irwan Zain, dan Hasnawati, dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Pada penelitian ini ditemukan bahwa sesudah diterapkan media ular tangga dalam pembelajaran IPAS mampu efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Dengan menggunakan model ADDIE, media ini dinyatakan valid dengan skor 88% dari ahli media dan 82,8% dari ahli materi. Selain itu, kepraktisan ketika menggunakan media mencapai 93,6% pada uji coba kelompok kecil dan 95,2% pada kelompok besar. Hasil tes menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik 100% Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada IPAS mengalami peningkatan setelah menggunakan media ular tangga.¹⁵ Maka, penggunaan media ular tangga efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi awal yang sudah dilakukan oleh peneliti setelah melakukan wawancara guru kelas VC di MIN 7 Tapin terkhususkan pada pembelajaran IPAS, ditemukan permasalahan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Raya, ada 3 peserta didik yang mendapat nilai

¹⁴ Gusti Ayu Komang Setiani dan Dewa Ayu Puteri Handayani, "Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar," *Mimbar Ilmu* 27 27, no. 2 (2022), 263.

¹⁵ Melinda Septiani, Mo Irwan Zain, dan Hasnawati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV," *Journal of Classroom Action Research* 6, no. 1 (2024), 212-213.

75, 1 peserta didik mendapat nilai 70, 4 peserta didik mendapat nilai 65, 6 peserta didik mendapat nilai 60, 3 peserta didik mendapat nilai 55, 3 peserta didik mendapat nilai 50 dan 6 peserta didik mendapat nilai 40, pada kelas ini banyak peserta didik yang memperoleh nilai dibawah standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 75.

Berdasarkan data nilai tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran IPAS kurang diminati oleh peserta didik. Selama pembelajaran para peserta didik cenderung kesulitan memahami materi Indonesiaku kaya raya, selain itu, selama pembelajaran diketahui peserta didiknya kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan guru, bahkan banyak peserta didik yang alih-alih fokus belajar malah asyik mengobrol dan melakukan hal yang diluar dari pembelajaran. ketika diberikan soal hanya ada beberapa peserta didik yang mampu menjawab soal dengan baik, hal ini memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik.

Di samping keadaan para peserta didik, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa selama proses pembelajaran terkhususkan pada mata pelajaran IPAS guru tidak terlalu sering menggunakan media ajar, media ajar yang digunakan kurang bervariasi dan untuk media ajar ular tangga belum pernah digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melakukan wawancara guru kelas VB di MIN 7 Tapin, terkhususkan pada pembelajaran IPAS, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Raya, ada 4 peserta didik yang mendapat nilai 100, 8 peserta didik mendapat nilai 90, 7 peserta didik mendapat nilai 85, 7 peserta didik mendapat nilai 70, dan 2 peserta didik mendapat nilai 75,

pada kelas ini banyak peserta didik yang memperoleh nilai diatas standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 75.

Berdasarkan data nilai tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran IPAS diminati oleh peserta didik. Selama pembelajaran para peserta didik cenderung memahami materi indonesiaku kaya raya, selain itu, peserta didiknya sebagian besar terbilang fokus dalam belajar dan memperhatikan penjelasan guru, hanya ada beberapa peserta didik yang memang terkategori lambat dalam memahami pembelajaran, kalau diberikan soal sebagian besar peserta didiknya mampu menjawab pertanyaan dengan baik.

Disamping keadaan para peserta didik, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa selama proses pembelajaran terkhususkan pada mata pelajaran IPAS guru cukup sering menggunakan media ajar, media ajar yang digunakan cukup bervariasi hanya saja media ajar ular tangga belum pernah digunakan dalam pembelajaran.

Hasil observasi di atas bisa di tarik inti permasalahan yaitu pada mata pelajaran IPAS pada kelas VC peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi, kurangnya fokus selama pembelajaran, serta penggunaan media ajar yang terbatas dan kurang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan dapat dirumuskan bahwa hasil pembelajaran IPAS di kelas VC disebabkan oleh perbedaan dalam penggunaan media pembelajaran, terutama penggunaan media ajar yang terbatas dan kurang bervariasi sehingga menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi pemahaman serta hasil belajar peserta didik.

Guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya di kelas VC, mungkin diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dengan pemanfaatan media ajar yang lebih bervariasi, salah satunya adalah dengan penggunaan *ice breaking* media ular tangga yang belum pernah digunakan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membantu mereka lebih mudah memahami materi serta mengingat materi yang diajarkan.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Efektivitas Penggunaan Ice Breaking Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Peserta didik Kelas V di MIN 7 Tapin”** karena hal ini diharapkan dapat menunjang para pengajar untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif serta mengetahui seberapa besar efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Definisi operasional

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan pencapaian tujuan secara tepat atau serangkaian alternatif dalam menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya. Efektivitas bisa diartikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan-tujuan yang sudah ditentukan.¹⁶

¹⁶ Ummul Hanifah Putri, “Efektivitas dan efisiensi pembiayaan pendidikan,” Universitas Negeri Padang, 2019, 1.

2. Ice Breaking

Ice breaking merupakan suatu aktivitas kecil untuk memecahkan suasana dari yang terkesan tegang, beku atau kaku, agar peserta didik merasa bersemangat dan rileks. Serta ada perhatian dan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁷

3. Media Ular Tangga

Media ular tangga adalah media yang berasal dari permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Media permainan ular tangga yang digunakan bisa disesuaikan dengan materi atau bahan ajar serta kelas agar peserta didik tetap mengikuti pembelajaran dengan aktif, senang, tidak bosan, dan terkesan menarik.¹⁸

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada setiap individu yang bisa dilihat dan diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.¹⁹ Pada penelitian ini peneliti berfokus pada hasil belajar kognitif (pengetahuan) yang dimiliki oleh peserta didik dikarenakan hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik kelas VC memiliki nilai yang lebih rendah dari pada kelas V lainnya.

¹⁷ M. Bambang Edi Siswanto, Siska Nur Wahida, *Alfa Zone With Ice Breaking Learning* (Jawa Timur: CV. AINUN MEDIA, 2022), 3.

¹⁸ Yudiana, *Ultrang dan Numerasi Siswa.....*,8.

¹⁹Yendri Wirda dan dkk, *Faktor-faktor determinan hasil belajar peserta didik* (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 7.

5. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum merdeka, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA sebagai proses yang mengandung pengetahuan berupa faktual (apa adanya), konseptual (pikiran), pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif dan IPS sebagai proses yang mengandung pengetahuan berupa peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.²⁰

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang diharapkan mampu membekali peserta didik untuk bisa menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari baik itu berkaitan dengan gejala alam yang ada diruang lingkup sekitar maupun yang berkaitan dengan kehidupan sosial.

Rusilowati mengungkapkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan inovasi dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan IPA dan IPS dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membangun spritual, keterampilan bernalar seperti berpikir kritis, kreatif, dan inovatif serta kemampuan penyelidikan, percobaan, komunikasi, menyimpulkan, merefleksi, dan mengambil tindakan berdasarkan pengetahuannya untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi.²¹ Pada kesempatan ini peneliti ingin melakukan penelitian pembelajaran IPAS pada materi bab 4 tentang Indonesiaku Kaya Raya di kelas V.

²⁰ Suhelayanti dan dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023) , 30

²¹Suhelayanti dan dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023), 101

C. Rumusan masalah

1. Bagaimana hasil belajar pada pembelajaran IPAS sebelum menggunakan *ice breaking* media ular tangga pada peserta didik kelas V di MIN 7 Tapin?
2. Bagaimana hasil belajar pada pembelajaran IPAS sesudah menggunakan *ice breaking* media ular tangga pada peserta didik kelas V di MIN 7 Tapin?
3. Apakah terdapat efektivitas penggunaan *ice breaking* media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas V di MIN 7 Tapin?

D. Tujuan penelitian

1. Menguji hasil belajar pada pembelajaran IPAS sebelum menggunakan *ice breaking* media ular tangga pada peserta didik kelas V di MIN 7 Tapin
2. Menguji hasil belajar pada pembelajaran IPAS sesudah menggunakan *ice breaking* media ular tangga pada peserta didik kelas V di MIN 7 Tapin
3. Menguji efektivitas penggunaan *ice breaking* media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas V di MIN 7 Tapin

E. Signifikansi penelitian

1. Signifikansi Teoritis

Signifikansi penelitian ini secara teoritis diharapkan memberikan kontribusi dalam efektivitas penggunaan *ice breaking* media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran IPAS, dalam hal ini MIN 7 Tapin sebagai lembaga pendidikan.

2. Signifikansi Praktis

a. Bagi murid

Meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik dengan menggunakan media ular tangga sehingga anak mudah mengingat materi melalui media pembelajaran berbasis permainan.

b. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini bisa menjadi bahan pertimbangan guru untuk memilih *ice breaking* media pembelajaran yang efektif dan inovatif, bahan referensi dan solusi guru dalam meningkatkan hasil belajar, serta bisa memberikan pengetahuan atau wawasan yang luas kepada guru tentang media pembelajaran yang mudah dan murah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik berkesesuaian dengan pembelajaran IPAS kelas V pada materi bab 4 tentang Indonesiaku Kaya Raya.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi dan membantu pihak sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan sehubungan dengan hasil belajar murid.

d. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman atau tambahan pengetahuan tentang efektivitas penggunaan *ice breaking* media ular tangga terhadap hasil belajar IPAS pada materi bab 4 tentang Indonesiaku Kaya Raya di kelas V, sehingga bisa dijadikan sebagai rujukan oleh peneliti.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu yang memiliki tema serta permasalahan yang relevan dengan penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Identitas	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Melinda Septiani, Moh. Irwan Zain, dan Hasnawati. ²²	Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Media ini divalidasi dengan skor 88% dari ahli media dan 82,8% dari ahli materi. Kepraktisan media mencapai 93,6% pada uji coba kelompok kecil dan 95,2% pada kelompok besar, dengan ketuntasan belajar mencapai 100%.	Persamaannya ada pada Variabel media ular tangga dan sama-sama meningkatkan hasil belajar peserta didik serta teknik pengumpulan data melalui tes	Perbedaannya ada pada kelompok peserta didik dan tempat peserta didik yang dijadikan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>) dengan model ADDIE, bukan quasi eksperimen. Dan subjek yang diteliti yaitu kelas IV.
2.	Vina Dwi dan Muhammad Hafizh ²³	Media ular tangga mampu meningkatkan pembelajaran IPAS hal ini terbukti dari adanya peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar peserta didik yang ada pada siklus I	Persamaannya ada pada Variabel media ular tangga dan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta teknik pengumpulan	Perbedaannya ada pada kelompok peserta didik dan tempat peserta didik yang dijadikan subjek penelitian. Penelitian ini

²²Septiani, Zain, dan Hasnawati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV."

²³ Vina Dwi dan Muhammad Hafizh, "Penerapan Media Ular Tangga Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Pojoksari 1," *Jurnal PGSD Indonesia* 9, no. 2 (2023).

			data melalui tes hasil belajar peserta didik dan wawancara.	menggunakan metode PTK, bukan quasi eksperimen. Dan subjek yang diteliti yaitu kelas IV.
3.	I.W. Widiana, Ni P. Gita Parera, dan Adrianus I Wayan Iliia Yuda Sukmana ²⁴	Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan oleh hasil validasi yang berkualifikasi baik hingga sangat baik pada tahap uji coba, serta perbedaan signifikan antara nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik berdasarkan pada uji-t yang dilakukan	Persamaannya ada pada Variabel media ular tangga dan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta teknik pengumpulan data melalui tes hasil belajar peserta didik dan wawancara	Perbedaannya ada pada kelompok peserta didik dan tempat peserta didik yang dijadikan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, bukan quasi eksperimen. Dan subjek yang diteliti yaitu kelas IV.

G. Asumsi dasar Penelitian

Menggunakan *ice breaking* media ular tangga yang didalamnya terdapat beragam warna serta gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta membantu meminimalisir kejenuhan pada proses pembelajaran IPAS pada materi bab 4 tentang Indonesiaku Kaya Raya di kelas V.

²⁴ I.W. Widiana dan dkk, "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi IPA," *Jurnal of Education Technology* 3, no. 4 (2019).

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diambil berdasarkan kesimpulan yang didapat dari penelitian dan teori yang relevan, bukan berdasarkan data empiris yang terkumpul. Hipotesis-hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H₀₁: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas V di MIN 7 Tapin pada materi bab 4 tentang Indonesiaku Kaya Raya antara yang menggunakan media ular tangga dengan yang menggunakan media gambar

H_{a1}: Terdapat perbedaan hasil belajar pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas V di MIN 7 Tapin pada materi bab 4 tentang Indonesiaku Kaya Raya antara yang menggunakan media ular tangga dengan yang menggunakan media gambar

H₀₂: Tidak ditemukan adanya efektivitas yang signifikan antara media ular tangga terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas V di MIN 7 Tapin pada materi bab 4 tentang Indonesiaku Kaya Raya dibandingkan dengan menggunakan media gambar

H_{a2}: Terdapat adanya efektivitas yang signifikan antara media ular tangga terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas V di MIN 7 Tapin pada materi bab 4 tentang Indonesiaku Kaya Raya dibandingkan dengan menggunakan media gambar.

I. Sistematika Penulisan

Guna mempermudah pembahasan yang dilakukan pada penelitian, maka peneliti akan menuliskan pengorganisasian sistematika pembahasan sebagai berikut

BAB I yang menjadi pendahuluan, dimana dalam bab ini terdapat subtema seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, asumsi dasar, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, seta sistematika dalam penulisan.

BAB II bagian dari kajian teori dan kerangka dimana terdapat subtema seperti tinjauan tentang Media Pembelajaran, Ice Breaking, Media Ular Tangga, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS, Pembelajaran IPAS kelas V, ATP dan TP, dan kerangka pikir

BAB III menguraikan metode yang penulis pakai dalam penelitian, dimana terdapat subtema di dalamnya seperti, jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, Setting penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, Instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik validitas dan keabsahan data.

BAB IV mengadakan laporan hasil dari penelitian yang meliputi: gambaran umum lokasi penelitian, gambaran dari kegiatan pembelajaran dikelas eksperimen dan kontrol, penyajian data, analisis data serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup, yang meliputi: simpulan berserta saran.

