

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pendidikan Karakter**

###### **a. Pengertian Pendidikan Karakter**

Istilah karakter dipakai secara khusus dalam konteks pendidikan. Suyadi (2013:5) mengemukakan bahwa karakter merupakan nilai-nilai universal perilaku manusia yang meliputi seluruh aktivitas kehidupan, baik yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, maupun dengan lingkungan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Zubaedi (2011:40) mengemukakan bahwa pendidikan karakter pada intinya melakukan penanaman nilai dengan cara membimbing pemenuhan kehidupan manusia melalui perluasan dan pendalaman makna yang menjamin kehidupan yang bermakna. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, karakter adalah sifat dasar seseorang. Karakter tercipta dari lingkungan, yang di wujudkan dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Karakter yang ada di dalam diri individu merupakan pembeda antara dirinya dengan individu yang lain. Penanaman karakter pada pendidikan karakter dapat dilakukan dengan cara menanamkan nilai moral, nilai sosial dan nilai ketuhanan pada setiap individu dengan tujuan membentuk karakter yang baik dalam menciptakan generasi yang beragama dan menjadi pribadi yang mampu bersaing.

## b. Fungsi Pendidikan Karakter

Adanya pendidikan karakter tentu mempunyai fungsi, Salahudin (2013:41) menyebutkan fungsi dari pendidikan karakter sebagai berikut:

- 1) Pengembangan potensi dasar, agar berhati baik, berfikiran baik, dan berperilaku baik.
- 2) Perbaiki perilaku yang kurang baik dan penguatan perilaku yang sudah baik.
- 3) Penyaringan budaya yang kurang sesuai dengan nilai-nilai luhur pancasila.

## c. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter memiliki beberapa tujuan Kesuma Dharma (2011:9) menjelaskan tentang tujuan karakter dalam setting sekolah sebagai berikut:

- 1) Memperkuat dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian atau kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan.
- 2) Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah.
- 3) Membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

## 2. Karakter Rasa Ingin Tahu

### a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu adalah salah satu nilai dari pendidikan karakter. Rasa ingin tahu sangat penting dimiliki oleh siswa, untuk menumbuhkan wawasan yang luas dan menciptakan peluang, memberikan banyak ide baru, meningkatkan empati atau kepekaan serta membuat kerja otak menjadi lebih aktif sehingga mempermudah proses

belajar. Salahudin (2013:55) menjelaskan bahwa rasa ingin tahu yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

Seseorang yang memiliki rasa ingin tahu cenderung lebih aktif dan memiliki banyak pertanyaan, dan tidak mudah merasa puas. Sehingga akan selalu mencari kemungkinan jawaban dari berbagai sisi sehingga pemikiran menjadi lebih terbuka dan berbeda. Ali (2018:188) menjelaskan bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan rasa penasaran yang tumbuh dalam diri seseorang untuk mengetahui lebih mendalam dan lebih luas terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dipelajari dan dipahami. Sudah menjadi kodrat manusia bahwa memiliki rasa ingin tahu, menyebabkan manusia selalu berfikir. Hal ini terbukti dari sifat manusia yang tidak mudah merasa puas dalam mencari tahu tentang suatu hal. Rasa ingin tahu adalah suatu emosi yang berkaitan juga dengan perilaku seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar.

Ada beberapa hal yang dilakukan jika seseorang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Yaumi (2016:102) menyebutkan ada beberapa ciri rasa ingin tahu antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengajukan pertanyaan.
- 2) Selalu timbul rasa penasaran.
- 3) Menggali, menjejaki, dan menyelidiki.
- 4) Tertarik pada berbagai hal yang belum ditemukan jawabannya.
- 5) Mengintai, mengintip, dan membongkar berbagai hal yang masih kabur.

Seseorang yang memiliki sikap rasa ingin tahu, akan melakukan beberapa hal yang bertujuan mencari tahu sesuatu secara lebih mendalam, dan meluas tentang yang telah diamati dan dipelajarinya. Adanya rasa penasaran yang timbul dalam diri seseorang akan membuat dirinya terus menggali hal-hal yang selalu menimbulkan penasaran. Sehingga aktif berfikir, berpendapat, dan lebih terbuka.

b. Indikator keberhasilan Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu dapat tercapai apabila siswa memenuhi indikator-indikator berikut:

**Tabel 2.1 Indikator Keberhasilan Rasa Ingin Tahu.**

No	Karakter	Deskripsi	Indikator
1	Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selalu mengajukan pertanyaan pada saat proses pembelajaran.</li> <li>• Selalu membaca untuk memuaskan rasa ingin tahunya.</li> <li>• Selalu mengamati perubahan yang terjadi pada satuan pendidikan.</li> <li>• Selalu mempertanyakan kebenaran informasi yang diterimanya.</li> <li>• Rajin mengikuti kegiatan diskusi dan sejenisnya.</li> <li>• Rajin mengikuti pelajaran.</li> </ul>

(Ali, 2018:188)

### 3. Prestasi Belajar

#### a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil pencapaian suatu kegiatan yang telah dikerjakan. Arikunto (2010:276) menyebutkan bahwa nilai prestasi harus mencerminkan tingkatan-tingkatan siswa sejauh mana yang telah dapat mencapai tujuan yang ditetapkan di setiap bidang studi.

Berdasarkan uraian tersebut prestasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pencapaian siswa yang dilambangkan dengan nilai. Prestasi belajar pada dasarnya mencerminkan tingkatan-tingkatan sampai sejauh mana keberhasilan yang dicapai siswa di setiap bidang studi. Prestasi belajar dapat diperoleh dari usaha belajar siswa.

#### b. Pengertian Belajar

Secara umum belajar diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan. Susanto (2013:4) menjelaskan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti perubahan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan aspek lain yang ada pada individu tersebut. Aktivitas belajar yang dilakukan oleh manusia akan berlangsung secara terus menerus selama manusia tersebut masih hidup.

#### 4. Tema 9 Pembelajaran Tematik pada Kurikulum 2013

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Tema merupakan suatu wadah yang berisi materi dan konsep pembelajaran secara menyeluruh. Tema 9 kayanya negeriku berisi mengenai bagaimana siswa dapat mengenal kekayaan negeri Indonesia.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam pembelajaran tema 9 adalah PKn, Susanto (2013:226) Menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, ketrampilan, serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta ikut berperan dalam percaturan global.

Zubaedi (2011: 280) menjelaskan bahwa pendidikan PKn adalah pendidikan yang dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan, dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan PKn adalah usaha sadar dan terencana untuk membekali siswa

dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar sesama warga negara, pendidikan bela negara, gejala-gejala sosial, khususnya yang terkait dengan moral, perilaku manusia dan mempelajari teori-teori beserta perihal sosial yang ada di sekitar lingkungan masyarakat.

Adapun tujuan dari PKn, Susanto (2013:234) menyebutkan bahwa PKn di sekolah dasar bertujuan untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, diharapkan kelak akan dapat menjadi bangsa yang trampil dan cerdas, dan bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi moderen.

Zubaedi (2011:280) menjelaskan bahwa tujuan dari PKn sebagai berikut:

- a) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- b) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi,
- c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi.

## **5. Pembelajaran Kooperatif**

Mengingat adanya tuntutan kompetensi yang harus dicapai oleh anak didik, perlu adanya perubahan dalam pembelajaran. Perlunya variasi dalam pembelajaran diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik demi

tercapainya tujuan pembelajaran. Triyanto (2014:108) Menjelaskan pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran berkelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, ras dan satu sama lain saling membantu. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran berkelompok yang terdiri dari 4-6 siswa. Anggota dalam kelompok kooperatif bersifat heterogen. Setiap anggota saling bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan.

Ada beberapa ciri dari *cooperatif learning* Isjoni (2011:20) menyebutkan beberapa ciri tersebut yaitu:

- a. Setiap anggota memiliki peran
- b. Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa
- c. Setiap kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya
- d. Guru membantu mengembangkan ketrampilan-ketrampilan interpersonal kelompok
- e. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan

Pembelajaran kooperatif merupakan kumpulan dari beberapa model pembelajaran yang didesain untuk melatih siswa dalam bekerja sama dalam kelompok dan berinteraksi. Pembelajaran kooperatif lebih banyak melibatkan siswa. Peran guru dalam pembelajaran ini hanya sebagai fasilitator. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan. Pembelajaran kooperatif mengajarkan anak bahwa manusia belajar dari pengalaman. Partisipasi aktif dalam kelompok kecil membantu siswa menumbuhkan ketrampilan sosial, pengembangan sikap demokrasi dan kemampuan berfikir logis.

Adapun beberapa tahap *Cooperatif learning* menurut Rusman (2010: 211) adalah sebagai berikut:

- a. Tahap 1 : Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
- b. Tahap 2 : Menyajikan Informasi.
- c. Tahap 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
- d. Tahap 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
- e. Tahap 5 : Evaluasi.
- f. Tahap 6 : Memberikan Penghargaan.

#### **6. Model Pembelajaran GI ( *Group Investigation* )**

*Group investigation* merupakan salah satu bagian dari pembelajaran kooperatif learning. Rusman (2010:220) *Group Investigation* adalah kelompok yang dibentuk oleh siswa itu sendiri dengan beranggotakan 2-6 orang, tiap kelompok bebas memilih subtropik dari keseluruhan unit materi (pokok bahasan) yang akan diajarkan, dan kemudian membuat atau menghasilkan laporan kelompok.

Sesuai dengan pengertian tersebut, model *group investigation* adalah model pembelajaran berkelompok yang menekankan pada aktifitas dan partisipasi siswa sesuai dengan tujuan tertentu. *Group investigation* merupakan model yang membiasakan siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan sebuah pertanyaan atau masalah mengenai suatu topik. Siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih terkesan dan bermakna serta materi yang diajarkan lebih cepat untuk dipahami.

Sehubungan dengan itu, Rusman (2014:223) mengemukakan, model pembelajaran kooperatif *group investigation* dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

- a. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari kurang lebih 5 siswa.
- b. Memberikan pertanyaan terbuka yang bersifat analitis.
- c. Mengajak setiap siswa untuk berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan kelompoknya secara bergiliran searah jarum jam dalam kurun waktu yang disepakati.

Pembahasan pada bagian ini akan memberikan kejelasan tentang kelebihan model *group investigation*, menurut Mafune dalam Rusman (2010:222) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* dapat dipakai guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, baik secara perorangan maupun kelompok. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk membantu terjadinya pembagian tanggung jawab ketika siswa mengikuti pembelajaran dan berorientasi menuju pembentukan manusia sosial.

Slavin (2005:217) menyebutkan bahwa dalam kelas yang melaksanakan proyek *group investigation* guru bertindak sebagai narasumber dan fasilitator. Memahami beberapa kelebihan dari model pembelajaran *group investigation* yaitu penggunaan model *group investigation* dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan lebih bermakna. Siswa dituntut selalu berpikir dan mencari solusi atas setiap permasalahan, dengan demikian mereka akan terbiasa dan terlatih untuk menggunakan pengetahuannya dalam memecahkan suatu masalah. Pengetahuan dan pengalaman mereka akan tertanam untuk jangka waktu yang lama.

Berdasarkan pendapat diatas kelebihan *group investigation* dapat disimpulkan sebagai berikut:

#### 1. Kelebihan

- a) Memberi semangat untuk berinisiatif, kreatif, dan aktif
- b) Dapat belajar untuk memecahkan dan menangani suatu masalah
- c) Meningkatkan belajar bekerja sama

- d) Belajar berkomunikasi baik dengan teman sendiri maupun guru
- e) Belajar berkomunikasi yang baik secara sistematis
- f) Belajar menghargai pendapat orang lain
- g) Meningkatkan partisipasi dalam membuat suatu keputusan
- h) Siswa terlatih untuk mempertanggung jawabkan jawaban yang diberikan.
- i) Merencanakan dan mengorganisasikan pekerjaannya
- j) Mengecek kebenaran jawaban yang mereka buat
- k) Selalu berfikir tentang cara atau strategi yang digunakan sehingga didapat suatu kesimpulan yang berlaku umum.

Penggunaan model *group investigation* juga memiliki beberapa kekurangan seperti yang dijelaskan oleh Slavin (2005:215) bahwa,

*Group investigation* tidak akan dapat di implementasikan dalam lingkungan pendidikan yang tidak mendukung. Kemampuan kooperatif harus diperkenalkan secara bertahap ke dalam kelas dan dilatih dalam berbagai situasi sebelum kelas tersebut melaksanakan proyek investigasi berskala penuh. Guru harus dapat memperluas unit pengajaran. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *group investigation* memiliki beberapa kekurangan diantaranya yaitu:

## 2. Kekurangan

- a) Sedikitnya materi yang disampaikan pada satu kali pertemuan
- b) Guru harus memiliki pengetahuan yang luas terhadap materi yang akan disampaikan.
- c) Tidak semua topik cocok dengan model pembelajaran *group investigation*. Model ini cocok untuk diterapkan pada suatu topik

yang menuntut siswa untuk memahami suatu bahasan dari pengalaman yang dialami sendiri

- d) Diskusi kelompok biasanya berjalan kurang efektif
- e) Siswa yang tidak tuntas memahami materi prasyarat akan mengalami kesulitan saat menggunakan model ini.

Cara untuk mengantisipasi kelemahan model tersebut hendaknya materi pembelajaran disampaikan diawal proses pembelajaran, karena ketika awal pembelajaran konsentrasi anak masih tinggi, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan lebih cepat. Cara Pemberian penilaian personal sebaiknya dilakukan menggunakan nomor atau nama pada setiap anak. Saat proses diskusi hendaknya guru tetap mengawasi dan memantau anak supaya kelas tetap kondusif.

## **7. Media Pembelajaran**

Kreatifitas yang tinggi sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Pelajaran yang didominasi oleh guru sudah sangat sering ditemui pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan didalam kelas. Hal tersebut menjadikan semangat siswa berkurang dalam mengikuti pembelajaran. Fokus siswa dalam pembelajaran juga berkurang, untuk itu diperlukan adanya sebuah hal yang dapat menarik perhatian siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membuat siswa lebih bersemangat dan menarik perhatian siswa untuk fokus saat mengikuti pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Pembelajaran yang bersifat hafalan dengan

materi yang luas dapat membuat siswa merasa takut dan bosan, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran PKn di kelas IV.

Sadiman (2008:7) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Anitah (2008:2) mendefinisikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian media adalah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyalurkan informasi kepada seseorang. Tujuan dari penggunaan media adalah untuk mempermudah seseorang dalam memahami materi yang disampaikan. Media dapat berupa orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

#### a. Kegunaan Media

Sadiman (2008:17) menjelaskan kegunaan media dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - a) Objek yang terlalu besar -bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model.
  - b) Objek yang kecil –dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
  - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
  - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
  - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini pendidikan berguna untuk:
  - a) Menimbulkan kegairahan belajar
  - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
  - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilaman semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
  - a) Memberikan perangsang yang sama.
  - b) Mempersamakan pengalaman.
  - c) Menimbulkan persepsi yang sama.

## 8. Media Permainan Ular Tangga

Perlunya inovasi yang dilakukan guru pada proses pembelajaran, merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Kreatifitas guru sangat penting untuk menyampaikan materi kepada siswa menggunakan cara-cara yang menarik, supaya siswa merasa senang ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas. Media permainan ular tangga merupakan media permainan yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Said dan Budimanjaya (2015:240) mendefinisikan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Sedangkan, Afandi (2015:80) menyebutkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

★ Berdasarkan kedua definisi media sebagaimana dijabarkan di atas, maka dapat dikatakan bahwa media ular tangga merupakan permainan tradisional. Permainan ini biasanya terdiri dari 2 orang atau lebih. Permainan ular tangga ini berbentuk papan, yang berkotak-kotak dan bernomor. Permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik anak-anak.

Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran tentunya memiliki tujuan, seperti yang dijelaskan oleh Indriasih (2015:129) bahwa permainan edukatif simulasi ular tangga bertujuan

untuk membentuk kemandirian, karena merupakan media pembelajaran yang memiliki pola *learning by doing*. Penerapan permainan ular tangga pada proses pembelajaran bertujuan untuk membentuk kemandirian siswa, sebab penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk melibatkan peran siswa secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas.

a. Kelebihan Media Ular Tangga

Permainan ular tangga memiliki kelebihan Affandi (2015:80) menyebutkan ada beberapa kelebihan dari media permainan ular tangga diantaranya:

- 1) Siswa belajar sambil bermain
- 2) Siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok
- 3) Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada didalam permainan ular tangga
- 4) Tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media permainan ular tangga.

b. Kelemahan Media Ular Tangga

Selain memiliki kelebihan media permainan ular tangga juga memiliki kelemahan seperti yang dijelaskan oleh Darminto dan Aniq (2013:33) menyebutkan kelemahan dari media permainan ular tangga antara lain:

- 1) Membutuhkan keahlian khusus untuk mendesain ular tangga tersebut.
- 2) Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat media.

c. Untuk mengatasi kekurangan tersebut yaitu:

- 1) Dibutuhkan perkiraan waktu dalam mendesain ular tangga
- 2) Guru dan siswa harus bekerja sama dalam pengkondisian kelas, maupun penataan kelas dan manajemen waktu
- 3) Siswa harus menaati aturan main yang ditentukan agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Langkah-langkah permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga memiliki beberapa aturan, Alamsyah Said

Andi Budimanjaya (2015:240) beberapa aturan tersebut yaitu:

- 1) Tiap siswa bergantian melempar dadu.
- 2) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga.
- 3) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat point.
- 4) Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka harus mengikuti posisi ular turun.
- 5) Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu sampai ke garis finis dari *games* papan ular tangga.

**9. Implementasi Model *Group Investigation* berbantu Media Ular Tangga Tematik.**

Peneliti melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *group investigation* berbantu media ular tangga tematik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada proses pembelajaran dengan menggunakan model *Group Investigation* berbantu Media Ular Tangga Tematik, yaitu:

- a. Membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari kurang lebih 5 siswa.
  - 1) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok berdasarkan kemampuan yang berbeda.
  - 2) Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan.
- b. Memberikan pertanyaan terbuka yang bersifat analitis.
  - 1) Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa.

- 2) Setelah masing-masing kelompok mendapat pertanyaan dari guru.
- 3) Guru meminta siswa untuk menginvestigasi pertanyaan tersebut.
- 4) Kelompok pertama yang berhasil menyelesaikan pertanyaan secara cepat dan benar, akan menjadi pemain pertama dalam permainan ular tangga tematik.

c. Mengajak setiap siswa untuk berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan kelompoknya secara bergiliran searah jarum jam dalam kurun waktu yang disepakati, dengan cara:

- 1) Guru mengajak siswa bermain ular tangga tematik.
- 2) Pertanyaan diambil ketika siswa bermain ular tangga tematik, pada saat siswa berhenti di ular, di tangga dan di kotak yang berisi tulisan "soal".
- 3) Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya dan dituliskan pada lembar jawab yang sudah dibagikan guru.
- 4) Siswa menyiapkan laporan akhir
- 5) Setelah selesai masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasan.
- 6) Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasan.

## B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indriasih, Aini pada tahun 2015, yang berjudul “Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD”. Dapat dilihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran menunjukkan kategori sangat aktif. Hal ini dibuktikan dari kegiatan siswa pada saat menjawab kartu pintar, dan mengisi kartu monitoring. Kontribusi keaktifan siswa dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar, dengan nilai *sig* 64,8% sedangkan pengaruh variabel lain 35,2 %, ketrampilan proses mempengaruhi hasil belajar sebesar 61,6% pengaruh variabel lain sebesar 38,4%. Uji beda menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa berbeda signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan media ular tangga. Perbedaan jurnal penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu terletak pada jenis penelitian, variabel, dan objek yang diteliti. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan variabel yang akan digunakan yaitu rasa ingin tahu dan prestasi belajar, sedangkan objek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedondong. Jika penelitian terdahulu ini menggunakan ular tangga, maka penelitian yang akan dilaksanakan sekarang menggunakan model *group investigation* dengan inovasi berbantu media ular tangga. *Jurnal Pendidikan, Volume 16, Nomor 2, September 2015.*

2. Penelitian yang dilakukan oleh, Rikcy Almeda dan Sahyar pada tahun 2017, yang berjudul “*Effect of Cooperative Learning Model type Group Investigation Assisted PhET to Students’ Conceptual Knowledge*”. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik kelas acak sebanyak dua kelas. Pretes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 43.0 dan 44.3. Postes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 69.0 dan 75.3. Berdasarkan data tersebut Investigasi media flash dibantu dengan sikap ilmiah di atas rata-rata memiliki nilai pengetahuan konseptual yang lebih baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* dibantu media flash dengan sikap ilmiah diatas rata-rata memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan konseptual siswa. Perbedaan jurnal penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada jenis penelitian, variabel dan objek yang diteliti. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, dengan variabel rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa, dengan objek penelitian yaitu siswa SDN Kedondong. Jika penelitian terdahulu ini menggunakan group investigation berbantu kartu flash maka penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan *group investigation* berbantu media ular tangga. *IOSR Jurnal of Research & Method in Education (IOSR-JRME), Vol. 7, Issue 4, Agustus 2017.*
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nyoman Saka Wiryarta, dkk. Tahun 2014. Berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group*

*Investigation* Berbasis Penilaian Proyek Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Srikandi Denpasar Timur". Penelitian data dianalisis dengan uji t. Nilai rata-rata hasil belajar IPA yang diperoleh antara siswa yang di belajarkan dengan model *group investigation* berbasis penilaian proyek lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan dengan konvensional (79,033>71,70). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *group investigation* berbasis penilaian proyek dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional dengan  $t_{hitung} = 5,880$ ;  $t_{tabel} = 2,00$ . Ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* berbasis penilaian proyek berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Gugus Srikandi Denpasar Timur. Perbedaan jurnal penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada jenis penelitian, variabel dan objek penelitian. Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan variabel yang digunakan yaitu rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa. Objek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedondong. Jika penelitian terdahulu hanya menggunakan model *group investigation* berbasis penilaian proyek.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini menggunakan model *group investigation* dengan inovasi berbantu media ular tangga.e- *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, Vol.2, No.1, Tahun 2014.*

4. *Jurnal* Penelitian dari Henry Januar Saputra, Lisa Andarwati, Ikha Listyarini. Tahun 2018. Berjudul “Keefektifan Pembelajaran Melalui Model *Group Investigation* Berbantu Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.”. Data penelitian ini diperoleh melalui instrumen penelitian pretest, posttest, dokumentasi, tes, wawancara. Berdasarkan hasil analisis dari hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 6,026$ . Dari daftar distribusi t dengan  $dk = 40+40-2=78$  diperoleh 1,991. Karena  $t_{hitung} 6,026 > 1,991 t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (82,1) lebih besar dari kelas kontrol (70,6). Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar klasikal pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *group investigation* berbantu *flash card* diperoleh nilai ketuntasan belajar 95%, dibandingkan kelas kontrol hanya memperoleh 60%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *group investigation* berbantu media *flash card* terhadap hasil belajar siswa efektif. Perbedaan jurnal penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian yang digunakan, variabel yang digunakan dan objek yang

diteliti. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan variabel rasa ingin tahu dan prestasi belajar, sedangkan objek yang diteliti adalah siswa kelas IV SDN Kedondong. Jika penelitian terdahulu ini menggunakan model *Group investigation* berbantu media *flash card*, maka penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan model *Group Investigation* berbantu media ular tangga. *Jurnal Elementary School. Vol.5, No.1, Januari 2018.*

### **C. Kerangka Pikir**

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas IV A SD Negeri Kedondong masih lebih banyak didominasi oleh guru kelas, perhatian siswa sulit terfokus pada guru, siswa sering terlihat melamun bahkan ada yang bermain sendiri atau dengan temannya. Hanya beberapa siswa yang bertanya ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, dan saat guru memberikan pertanyaan masih banyak siswa yang tidak bisa menjawab. Kemauan siswa untuk menggali informasi melalui berpendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan masih sangat kurang. Siswa masih banyak yang terlihat malu-malu saat ingin berpendapat atau bertanya. Selain itu, saat siswa mengerjakan tugas kelompok hanya beberapa siswa yang mengerjakan dan aktif berpendapat dalam pembelajaran PKn.

Adanya kondisi tersebut maka peneliti akan melakukan perubahan dengan menerapkan model pembelajaran *Group Investigation*. Model *Group Investigation* merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan materi yang akan dibahas yaitu materi Kekayaan sumber energi di Indonesia dan pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia kelas IV A. Guru dan siswa bersama-sama dalam memecahkan permasalahan. Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa bekerja sesuai dengan tugasnya masing-masing, yaitu sebagai ketua tim yang menjadi perwakilan kelompok dalam bermain, satu siswa sebagai sekretaris yang bertugas menulis pertanyaan dan jawaban, kemudian empat orang siswa mencari jawaban pertanyaan dari kelompok lain. Kegiatan pembelajaran ini menjadikan siswa dapat berinteraksi dengan temannya saat berdiskusi, serta menyampaikan pendapat atau pertanyaan.

Penggunaan model pembelajaran *Group Investigation* dapat meningkatkan kerja sama kelompok, pembelajaran ini dapat membangkitkan semangat siswa untuk berpendapat, dan berbagi informasi dengan teman lainnya, sehingga dapat memunculkan rasa ingin tahu siswa. Penggunaan media pembelajaran ular tangga tematik dapat dijadikan sebagai alat untuk pemahaman konsep. Penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran akan dapat menarik siswa, karena jenis permainan ini mudah di mainkan dan peraturan permainana yang tidak sulit, sehingga permainan ini sangat di kenal oleh siswa, selain itu siswa dapat bermain dan belajar. Implementasi dari

model *Group Investigation* berbantu media pembelajaran ular tangga tematik adalah meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya atau berpendapat, meningkatkan ketrampilan berfikir siswa, dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan menggunakan 2 siklus, diawali dengan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adanya implementasi Model *Group Investigation* berbantu Media Ular Tangga Tematik menuntut siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, keinginan siswa untuk menggali suatu informasi dari berbagai hal dapat meningkat, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dalam mata pelajaran PKN. Proses pembelajaran yang dilakukan juga lebih berkesan bagi siswa, dan dapat menumbuhkan rasa senang dalam diri siswa sehingga akan mendorong keinginan siswa untuk terus belajar, akibatnya siswa akan menjadi lebih giat belajar demi memuaskan rasa ingin tahunya, dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai dan lebih bermakna. Hal tersebut tentu akan memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi belajarnya. Kerangka berfikir ini dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Group investigation* berbantu media pembelajaran Ular Tangga Tematik dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada tema 9, di SD N Kedondong
2. Model pembelajaran *Group investigation* berbantu media pembelajaran Ular Tangga Tematik dapat meningkatkan prestasi belajar pada tema 9 di SD N Kedondong.

