

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN, MEDIA ULARTANGGA, HASIL BELAJAR / KETUNTASAN BELAJAR

A. Model Pembelajaran

Model menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti contoh, pola, atau ragam.¹ Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan.

Dari pengertian tersebut diatas maksud model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk mendesain proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajarnya dalam rangka mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan .

B. Media Ular Tangga

1. Pengertian Media Pembelajaran

- a. Media berasal dari kata “ medium” yang berarti perantara atau pengantar pesan.² Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Senada dengan Arif Sadiman Asmuni Syukir juga berpendapat media berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai alat atau perantara untuk mencapai tujuan tertentu. Media sering kita temukan sebagai istilah dalam bidang komunikasi maupun transportasi, yang mempunyai arti alat komunikasi atau alat transportasi. Dalam dunia pendidikan dan pengajaran biasa disebut media pendidikan atau media pembelajaran.

Oemar Hamalik (1980: 23) menyatakan bahwa media pendidikan atau media pembelajaran adalah alat, metode dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan

¹ Purwo Darminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Pusat Pembinaan dan pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka, hlm.653

² Arif Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, Jakarta: CV. Rajawali, hlm.16

interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.³

Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT) media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Media diartikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Jelasnya media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Demikian definisi yang disampaikan oleh National Education Association (NEA) (Arief Sidharta : 2006 : 5).⁴

- b. Media permainan ular tangga adalah sebuah permainan anak yang sudah biasa dilakukan baik di rumah maupun di teras sekolah, dan permainan ini sudah tidak asing lagi di mata anak.

Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga dimaksudkan sebagai bahan pembelajaran yang dirancang, didesain, dan digunakan sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran menyampaikan materi pelajaran, yaitu materi pelajaran menampilkan keserasian gerakan dan bacaan solat agar siswa dapat belajar dengan suasana yang menarik dan menyenangkan.

2. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.

- a. Fungsi Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sangat sulit materi tersampaikan dengan baik tanpa melalui media pembelajaran yang tepat.

³ "Modul PLPG Media Pendidikan", hlm. 46

⁴ "Modul PLPG Media Pendidikan", hlm. 46

Menurut Oemar Hamalik (1980) secara umum manfaat media sebagai berikut :

1. Meletakkan dasar-dasar berfikir kongkrit dan mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar dan membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.
5. Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
6. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
7. Membantu tumbuhnya pengertian atau perkembangan kemampuan berbahasa.

Secara garis besar proses pembelajaran melibatkan tiga unsure pokok yang utama yaitu, pendidik, peserta didik, dan media pembelajaran yang dihubungkan dengan model pembelajaran.

Proses pembelajaran dilakukan dengan keyakinan bahwa peserta didik dapat didik. Dididik untuk dapat belajar dan menguasai sejumlah pengetahuan dapat merubah sikapnya, dapat menerima norma-norma dan dapat mempelajari macam-macam ketrampilan. Yang terpenting disini adalah bagaimana proses pembelajaran itu dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh sebab itu pendidik tidak boleh lepas dari media pembelajaran. Dan media pembelajaran tidak boleh lepas dari model pembelajaran yang ditawarkan. Pendidik/guru harus memandang media pendidikan atau media pembelajaran sebagai alat bantu utama untuk kebutuhan mengajar dan

mengembangkan metode-metode yang dipakainya dengan memanfaatkan daya guna atau fungsi media pendidikan.⁵

Selanjutnya media pembelajaran bermain ular tangga memiliki fungsi atau manfaat sama dengan media pembelajaran lainnya yaitu :

1. Menjadikan pelajaran lebih menarik
2. Menghemat waktu belajar
3. Memantapkan hasil belajar
4. Membantu siswa yang ketinggalan pelajaran
5. Dapat berorientasi langsung dengan kehidupan
6. Membantu mengatasi kesulitan
7. Menjadikan suasana pembelajaran lebih hidup, menarik, dan menyenangkan

Perlu diketahui bahwa media tersebut ada yang diciptakan khususnya untuk kepentingan pendidikan dan ada yang tidak diciptakan khusus untuk kepentingan pendidikan. Akan tetapi media tersebut dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan, jika dikaitkan dengan proses pembelajaran.

b. Tujuan Media Bermain Ular Tangga

Tujuan media ular tangga adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan
2. Memodifikasi model pembelajaran dengan pendekatan bermain
3. Meletakkan dasar yang konkret untuk berfikir ilmiah
4. Memperbesar atau meningkatkan perhatian dan membangkitkan motivasi kegiatan pembelajaran.

⁵Departemen Agama RI, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, Proses Pembinaan Prasarana dan Sarana Perguruan Tinggi Agama Islam, Cet. II, Jakarta, 1984/1985, hlm. 178

5. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
6. Memberikan pengetahuan yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik.
7. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan sehingga peserta didik dapat menarik pelajaran dari padanya.
8. Membantu menumbuhkan pengertian atau pemahaman dan dengan demikian membantu perkembangan kemampuan ketrampilan.
9. Memberikan pengetahuan - pengetahuan yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain sehingga membantu mengembangkan efisiensi dan variasi pembelajaran.

Jadi dari banyaknya kegunaan nilai atau fungsi media tersebut seorang pendidik dituntut untuk mampu dan pandai memilih media pendidikan dan mendesain model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan. Sebab dengan kesesuaian antara materi pelajaran dengan media pendidikan yang di padukan dengan model pembelajaran yang *fun* akan membantu peserta didik dapat belajar lebih optimal sehingga dari optimalnya proses pembelajaran, peserta didik ini akan bermuara pada tercapainya ketuntasan belajar.

2. Permainan Ular Tangga.

Adalah bentuk kongkrit dari permainan anak yang sering di jumpai, sehingga dengan memadukan permainan dengan model pembelajaran memungkinkan anak akan asyik di dalam proses pembelajaran sehingga harapannya dengan sikap yang asik ini akan bermuara pada pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Media ular tangga disini merupakan sarana yang dipakai sebagai alat bantu untuk mempermudah materi pelajaran yang disampaikan. Sementara model pembelajaran adalah *gran desain* atau contoh

pembelajaran yang mengkolaborasikan dengan esensi potensi anak yang suka bermain.

Dengan mengetahui media pendidikan seorang guru dapat membangkitkan rangsangan indera pendengaran, penglihatan, perabaan, percakapan, maupun penciuman anak didiknya sesuai dengan tingkat hirarki belajar dan kematangan jiwanya. Ini senada dengan Kemp. Ia mengatakan "*The question of what media attributes are necessary for a given learning situation become the basic for media selection.*"⁶

Ditinjau dari beberapa aspek yang penulis kemukakan di atas jelas sekali bahwa media pendidikan merupakan dasar yang sangat diperlukan dan bersikap melengkapi serta merupakan bagian integral demi ketuntasan proses pembelajaran dan usaha pengajaran yang berlangsung. Namun demikian pendidik tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang media pendidikan saja, akan tetapi juga harus mempunyai ketrampilan untuk memilih dan menggunakan media pendidikan serta memadukannya dengan model pembelajaran yang sesuai. Media pendidikan tersebut harus disesuaikan dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan.

Adapun kriteria-kriteria yang dimaksudkan adalah sebagai berikut :

- a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, maksudnya media pengajaran dipilih atas dasar SK dan KD yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap materi pelajaran. Artinya didukung dengan bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi yang memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipakai.
- c. Kemudahan memperoleh media. Artinya yang diperlukan mudah diperoleh.

⁶ Mursini, "Model-Model Pembelajaran", Makalah Peningkatan Mutu GPAI LPMP Semarang tahun 2005

- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedianya waktu untuk menggunakannya.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Jelasnya dari beberapa macam pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa memilih media pendidikan hendaknya disesuaikan dengan tujuan yang dikehendaki, tingkat kemampuan siswa, ketersediaan media, biaya dan kemampuan pendidikan serta materi pendidikan yang diberikan.

3. Pengaruh media ular tangga dalam proses pembelajaran

Secara umum media permainan ular tangga mempunyai pengaruh yang sangat besar didalam proses pembelajaran. Pengaruh tersebut adalah: dapat menimbulkan rasa nyaman di dalam proses pembelajaran, siswa tidak merasa terbebani dalam menjalankan proses pembelajaran. Namun secara implisit media pembelajaran yang di padukan dengan model pembelajaran yang sesuai mengandung arti :

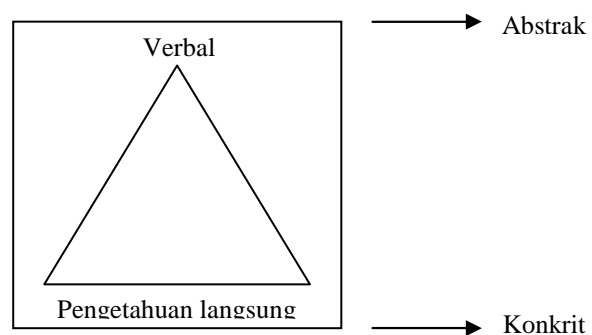
- a. Dapat memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Dapat membuat anak senang dan nyaman.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya disampaikan.⁷

Penggunaan media pendidikan yang sesuai pada tingkat kematangan peserta didik akan banyak membantu peserta didik untuk mempertinggi daya serap dan potensi peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan, sebab media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yaitu berupa sarana yang dapat menceritakan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas materi dan mempermudah konsep yang

⁷ Arif R. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996

komplek serta abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit dan mudah dipahami.

Manfaat penggunaan media ini lebih jelasnya digambarkan oleh Edgar Dale dalam kerucut pengetahuan (*Cone of Experience*) sebagai berikut :



C. Ketuntasan Belajar

Dalam pembahasan tentang ketuntasan belajar, meliputi ; pengertian ketuntasan, tolak ukur ketuntasan belajar, jenis-jenis ketuntasan belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi ketuntasan belajar.

1. Pengertian Ketuntasan

Ada beberapa pendapat tentang ketuntasan pendidikan diantaranya adalah :

- a. Ketuntasan berasal dari kata dasar “tuntas” yang berarti selesai. artinya pendapatan atau perolehan pendidikan yang sesuai dengan batas minimal perolehan.⁸ Dalam hal ini target yang di tetapkan dalam KKM di awal tahun pelajaran.
- b. Resep ketuntasan belajar adalah mereka yang mengikuti pelajaran dengan tekun, mengulangi pelajaran yang telah diberikan, dan

⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Dedaktik Metodik atau Metodik Umum*, Jakarta, 1995, hlm. 15

mentaati segala peraturan di lembaga pendidikan di mana mereka belajar.⁹

Dari dua pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa ketuntasan belajar adalah pendapatan atau hasil yang dicapai peserta didik melalui usaha yang sungguh-sungguh berdasarkan proses evaluasi dan standar KKM yang ditetapkan di tahun pelajaran.

Didalam dunia pendidikan dan pengajaran istilah ketuntasan belajar sering disebut juga hasil belajar.

Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.¹⁰

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Oleh karena itu, yang dimaksudkan hasil belajar yakni merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajar yang diperoleh melalui usaha dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar.

Dalam system pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin S Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga domain atau ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut dijadikan objek penelitian hasil belajar . Diantara ketiga ranah tersebut , ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru sebab berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran .

⁹Armai Arif, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta, 2002, hlm. 76

¹⁰Purwo Darminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Pusat Pembinaan dan pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka, hlm. 805

Menurut Nana Sujana hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut :

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar instrinsik pada diri peserta didik
2. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya
3. Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi dirinya
4. Hasil belajar diperoleh peserta didik secara menyeluruh
5. Kemampuan peserta didik untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses usaha dan belajarnya .

Oleh sebab itu penilaian terhadap proses belajar mengajar tidak hanya bermanfaat bagi guru, tetapi juga bagi peserta didik yang pada saatnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.

c. Macam-macam hasil belajar :

1. Aspek hasil belajar bidang kognitif meliputi pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*application*), analisis (*analisis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).
2. Aspek hasil belajar bidang afektif meliputi :
 - a. Memperhatikan (*receiving/attending*)
 - b. Merespon (*responding*)
 - c. Menghayati nilai (*valuing*)
 - d. Mengorganisasikan (*organizing*)
 - e. Menginternalisasikan nilai, sehingga nilai-nilai yang dimiliki dapat mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Aspek hasil belajar bidang psikomotorik

Ranah ini berhubungan dengan ketrampilan peserta didik setelah melakukan belajar, meliputi persepsi (cara pandang) :

- a. Gerakan reflek yaitu ketrampilan pada gerakan yang tidak sadar
- b. Ketrampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c. Kemampuan perseptual termasuk didalamnya visual, auditif, motoris dan lain-lain
- d. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan
- e. Gerakan-gerakan skill dari yang sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks.
- f. Tolak ukur ketuntasan belajar

Untuk dapat mengetahui berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar yang dilakukan atau dengan kata lain apakah peserta didik telah berhasil dalam proses belajar mengajar atau belum diperlukan alat ukur yang sesuai. Alat ukur ini dibuat secara teliti dan direncanakan secara seksama sebelum kegiatan belajar dilakukan. Alat ukur hasil belajar tersebut dapat berupa penugasan atau daftar cek perilaku. Alat ini dipakai sebagai pedoman dalam pembuatan alat ukur yang valid.

Oleh karena itu, pembuatan alat ukur ketuntasan belajar ini harus selalu mengacu pada SK dan KD dari setiap pokok bahasan yang diajarkan.

Hisyam Zaini berpendapat terdapat langkah-langkah untuk mengetahui ketuntasan pembelajaran. Langkah-langkah tersebut adalah :

1. Buatlah potongan kertas, masing-masing ABCD untuk menjawab pertanyaan pilihan ganda.
2. Tulislah pertanyaan yang dapat dijawab oleh siswa.

3. Bacalah pertanyaan yang anda buat dan mintalah siswa untuk menjawab pertanyaan.
4. Hitunglah dengan cepat jawaban siswa.
5. Lanjutkan prosedur ini sesuai waktu yang dikehendaki.

Dalam hal ini penulis mengadopsi apa yang di tawarkan beliau dengan model permainan. Permainan ini harus permainan yang sudah tidak asing dengan dunia anak sebab dengan permainan ini anak merasa tertantang dan asik dalam alur permainan yang di desain pendidik. Oleh karena itu bentuk permainan yang tidak asing di mata siswa adalah bentuk permainan ular tangga.

Apabila sekolah diumpamakan sebagai tempat mengolah sesuatu dan siswa diumpamakan sebagai bahan mentah, maka lulusan dari sekolah tersebut dapat disamakan dengan hasil olahan yang sudah siap digunakan. Sementara itu, tolak ukur ketuntasan belajar dapat berupa pencapaian hasil yang berorientasi kepada SK dan KD dengan indikator terlampauinya KKM yang telah di tentukan.

Tolak ukur ketuntasan itu dapat dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan, IQ, pengalaman awal dan kesempatan. Hasil belajar yang dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dicurahkan, IQ dan kesempatan yang diberikan kepada anak, pada gilirannya berpengaruh terhadap mutu pendidikan yang di kelola.

Maka konsekuensi atas ketuntasan belajar dinilai wajar oleh anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya, sehingga terjadi suatu simbiosis mutualis yang menghubungkan antara motivasi, usaha, hasil belajar dan kembali lagi kepada motivasi. Disinilah tolak ukur ketuntasan siswa dilaksanakan.

Bertolak dari beberapa uraian tentang ketuntasan belajar siswa di atas, dapat diambil suatu pengertian, bahwa ketuntasan belajar adalah suatu hasil dari kegiatan praktis yang dilakukan dengan sengaja sebagai proses pada suatu lingkungan yang membawa peserta didik pada perubahan-perubahan, pengetahuan, ketrampilan, tingkah laku dan sikap. Dalam hal ini adalah kemampuan untuk menyesuaikan bacaan dan gerakan sholat.

Perubahan pengetahuan dan ketrampilan dari proses pembelajaran ini diharapkan mampu membentuk ketrampilan di bidang kognitif, affektif dan psikomotorik peserta didik. Dengan demikian titik tolaknya adalah ada tidaknya perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik melalui media pembelajaran ular tangga dengan ketrampilan bacaan dan gerakan sholat di Kelas III SD Negeri Wonokerso 01 Kecamatan Kandeman Kabupaten Batang.

2. Jenis-Jenis ketuntasan belajar

Secara sederhana jenis-jenis ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dan dapat dikenali melalui tanda-tanda operasional yaitu : terpenuhinya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di targetkan oleh pendidik pada awal tahun pelajaran oleh satuan pendidikan. Namun ketuntasan belajar ini juga dapat di lihat dari unsur-unsur sebagai berikut :

1. Nilai akhir sebagai salah satu alat ukur terhadap prestasi belajar siswa.
2. Lulusan sekolah yang relevan dengan kebutuhan masyarakat
3. Prosentase kelulusan yang optimal.

Untuk mengetahui ketuntasan belajar, secara implisit harus melihat tiga jenis pengukuran belajar agar penilaian terhadap

ketuntasan belajar dapat berjalan secara objektif, valid dan reliabel. Ketiga jenis pengukuran tersebut adalah :

1. Pengukuran awal (*initial assessment*).
2. Pengukuran selama proses belajar mengajar berlangsung (*interim assessment*).
3. Pengukuran akhir (*terminal assessment*).¹¹

Disamping itu, jenis tes formatif dan sumatif yang diberikan pendidik sangat bermanfaat sekali untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam mengetahui kelemahan-kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran, dan juga membantu pendidik untuk mengembangkan proses pembelajaran pada siklus-siklus berikutnya. Dengan evaluasi formatif, pendidik akan segera tahu apakah kegiatan pembelajaran yang sedang berjalan tidak menyimpang dari rencana semula.

d. Faktor yang mempengaruhi ketuntasan / hasil belajar.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi 2 faktor utama, yaitu faktor dari dalam diri peserta didik itu (faktor internal) dan faktor dari luar diri peserta didik atau lingkungan (faktor eksternal) :

1. Faktor Internal

a) Faktor Jasmaniyah

1) Faktor kesehatan

Proses belajar mengajar akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu ia akan cepat lelah, kurang semangat, dan mudah pusing.

¹¹ Yusuf Hadi Niarso, dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta : Pustekom Dikbud dan CV. Rajawali, 1986, hlm. 128

2) Cacat Tubuh

Cacat tubuh akan mempengaruhi proses belajar, sebab mereka akan merasa kurang percaya diri sehingga akan mempengaruhi konsentrasinya.

b) Faktor Psikologis

1) Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan dalam situasi yang baru, menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar dalam situasi yang sama, peserta didik yang memiliki intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai intelegensi yang rendah.

1. Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek. Untuk menjamin hasil belajar yang baik maka peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajari.

2. Minat

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, ia tidak akan belajar sebaik-baiknya.

3. Bakat

Bakat juga mempengaruhi belajar. Jika yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya maka hasil belajarnya akan lebih baik.

4. Kematangan

Kematangan adalah suatu fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat tubuhnya sudah siap melaksanakan kecakapan baru. Belajar akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang).

5. Kesiapan

Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar, karena jika peserta didik belajar dan padanya sudah ada kesiapan maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c) Faktor kelelahan

Kelelahan mempengaruhi belajar, supaya peserta didik dapat belajar dengan baik, harus berupaya jangan sampai mengalami kelelahan dalam belajar.

Kelelahan dapat diredakan dengan cara sebagai berikut :

1. Tidur
2. Istirahat
3. Mengusahakan variasi dalam belajar

2. Factor eksternal

a) Faktor keluarga

- 1) Cara orang tua mendidik
- 2) Relasi antara anggota keluarga
- 3) Suasana rumah
- 4) Keadaan ekonomi keluarga

b) Faktor sekolah

- 1) Metode mengajar

- 2) Kurikulum
 - 3) Hubungan guru dengan murid
 - 4) Disiplin sekolah
 - 5) Hubungan siswa dengan siswa
 - 6) Alat pelajaran
 - 7) Waktu sekolah
- c) Faktor masyarakat
- 1) Kegiatan peserta didik dalam masyarakat
 - 2) Mas Media
 - 3) Bentuk kehidupan masyarakat

D. Rumusan Hipotesa

Hipotesis adalah suatu gambaran yang bersifat sementara terhadap permasalahan sampai terbukti kebenarannya melalui data yang terkumpul.¹² Hipotesa ini akan ditolak bila salah atau palsu dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya. Berdasarkan teori dan kajian diatas, model pembelajaran melalui pendekatan bermain dengan menggunakan media bermain ular tangga dapat meningkatkan ketuntasan atau hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Wonokerso 01 UPT kecamatan Kandeman Batang mata pelajaran PAI standar kompetensi melaksanakan solat dengan tertib dan benar pada KD keserasian gerakan dan bacaan solat.

¹² Suharsini Ari Kunto, *Prosedur Penelitian Suatu Metode Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta, 1996, hlm. 62