

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik yang memiliki tujuan untuk memandirikan diri sendiri. Menurut system Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menggariskan “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Sedangkan menurut Hamalik (2008:3) “pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat”. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan memantapkan sosial, pengetahuan dan keterampilan seorang anak untuk hidup di tengah masyarakat.

Rusman (2013:85) menyatakan, “belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu dan sebagian besar perkembangan individu berlangsung dalam kegiatan belajar”. Menurut pengertian ini dapat disimpulkan belajar memiliki tujuan yang

sama dengan pendidikan yang bertujuan dalam pembentukan pribadi dan individu.

Pembelajaran adalah paduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Rusman (2013:93) menyatakan “pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai media pembelajaran”. Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang terjadi antar dua orang atau lebih yang memiliki sistem dan struktur serta tujuan yang jelas.

Susanto (2013:167) menyatakan “Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”. Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan mata pelajaran wajib yang ada di jenjang pendidikan formal Indonesia yang termasuk dalam kurikulum pendidikan nasional. Ilmu pengetahuan alam (IPA) sangat penting dipelajari karena merupakan pendidikan tentang makhluk hidup yang ada di muka bumi.

Pada hari Jumat, 9 November 2018 penulis melakukan observasi di SD Negeri 45 Kalumbuk padang pada saat proses belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) banyak siswa yang tidak memperhatikan guru dalam proses belajar mengajar disebabkan proses pembelajaran yang

membosankan. Dari hasil wawancara yang terjadi antara peneliti dengan guru kelas III , proses belajar mengajar kurang diminati isiswa dikarenakan banyak hal salah satunya, penggunaan media pembelajaran yang tidak maksimal di kelas. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan media seperti gambar serta dalam proses pembelajaran sehingga masih kurangnya media pendukung di sekolah. Selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah untuk pembelajaran IPA adalah 78, banyak siswa kelas III SD Negeri 45 Kalumbuk memiliki hasil belajar yang masih di bawah KKM yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian MID Semester I Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III SD Negeri 45 Kalumbuk, Padang Tahun Pelajaran 2018/2019

| Semester | Kelas | Nilai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) | | | Jumlah Siswa yang Mencapai Ketuntasan | |
|----------|-------|-----------------------------------|----------|-----------|---------------------------------------|-------------------|
| | | Tertinggi | Terendah | Rata-rata | Tuntas | Tidak tuntas |
| 1 | III | 97 | 24 | 59 | 3 Orang (20%) | 12 Orang (80%) |

Sumber : Guru Kelas III SD Negeri 45 Kalumbuk

Berdasarkan dari hasil nilai ujian MID semester I menunjukkan banyak nilai siswa yang masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dari permasa

lahan yang terjadi maka guru di sekolah harus dapat menciptakan suatu media agar dapat menunjang proses belajar mengajar, untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

Rusman (2013:161) menyatakan “hakikatnya media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan pada penerima”. Dari pernyataan di atas media pembelajaran adalah sebagai wahana atau tempat untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa melalui kegiatan yang menarik. Menurut Kartikaningtyas, dkk (2014:663) “Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Adaptasi permainan ini ke dalam bentuk game edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPA yang dipelajari”. Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media ular tangga merupakan media pembelajaran sambil bermain yang dapat digunakan oleh dua orang atau lebih dalam bentuk permainan yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas III di SD Negeri 45 Kalumbuk”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 45 Kalumbuk adalah:

- a. Hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
- b. Siswa kurang aktif saat pembelajaran
- c. Kurangnya media pendukung di sekolah
- d. Siswa kesulitan memahami pelajaran
- e. Siswa kurang berkonsentrasi dalam belajar

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan media ular tangga pintar pada mata pelajaran IPA kelas III di SD Negeri 45 Kalumbuk Jl. Tanah Sirah, Kuranji, Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas Media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas III di SD Negeri 45 Kalumbuk Kecamatan Kuranji?
2. Bagaimana praktikalitas Media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas III di SD Negeri 45 Kalumbuk Kecamatan Kuranji?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di kemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan Media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas III di SD Negeri 45 Kalumbuk memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan Media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas III di SD Negeri 45 Kalumbuk memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA sehingga hasil belajarnya meningkat.
2. Bagi guru, sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran IPA.
3. Bagi sekolah, meningkatkan hasil belajar IPA serta meningkatkan citra sekolah di mata masyarakat.
4. Bagi peneliti yang lain, sebagai masukan yang berharga untuk melaksanakan tugas di masa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan dengan deskripsi sebagai berikut.

1. Permainan dengan konsep ular tangga dimana pemain bermain ular tangga menggunakan papan ular tangga yang terbuat dari bahan dasar karton jerami yang berukuran 50 x 50 cm
2. Karton jerami yang telah dibentuk dilapisi dengan kertas marmer lalu dibentuk menjadi 30 bagian kertas persegi dengan warna yang berbeda dilengkapi dengan angka yang berurutan
3. Pada beberapa angka terdapat lipatan kertas yang berisikan pertanyaan sebanyak 16 soal mengenai materi yang telah dipelajarinya
4. Bidak permainan dibuat dengan karton jerami yang di bentuk dengan berbagai simbol-simbol cuaca
5. Dadu permainan berbentuk kubus yang terbuat dari karton jerami yang berukuran 5 x 5 cm
6. Terdapat kunci jawaban dari pertanyaan yang ada pada media ular tangga di bagian belakang papan ular tangga
7. Terdapat lembar petunjuk untuk pelaksanaan pembelajaran melalui media ular tangga

H. Definisi Operasional

Fungsi dari media yang sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung didalam hasil belajar siswa sehingga peserta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan tujuan

pembelajaran, disinilah letak pentingnya media dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung.

1. Media permainan ular tangga merupakan alat komunikasi penyampaian pesan kepada peserta didik berbentuk papan permainan ular tangga yang berisikan pertanyaan yang sesuai dengan SK dan KD yang sudah dipelajari.
2. Validasi media adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar atau praktisi untuk mendapatkan tingkat kevalidan dari media
3. Praktikalitas media adalah kegiatan uji coba media untuk mengetahui tingkat kepraktisan media