

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini zaman yang semakin maju memaksa manusia untuk membawa pada pengakuan bahwa setiap individu harus memiliki keterampilan yang dapat dipercaya untuk hidupnya, dan pada akhirnya membawa saya masuk ke dunia pendidikan. Menurut Ardianto, pendidikan adalah upaya mempersiapkan generasi muda untuk menyambut dan menghadapi perkembangan di era global. Untuk menciptakan sistem pendidikan yang berkualitas, kegiatan belajar mengajar perlu dikembangkan. (Agustin, dkk, 2023, p. 27).

Mempelajari alam secara sistematis karena IPA bukan hanya menguasai kumpulan fakta, konsep, dan prinsip tetapi juga proses penemuan merupakan pengertian IPA menurut (Dewi, dkk, 2021, p. 5). Menurut (Regezta & Hakim, 2023) IPA erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, maka perlu bagi siswa untuk mengetahui dan mengembangkan konsep-konsep praktis melalui observasi dan eksperimen yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Jadi dapat kita simpulkan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari alam secara sistematis dan erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, mempelajari IPA tidak hanya sebatas penguasaan pengetahuan, tetapi juga tentang proses penemuan dan pengembangan konsep-konsep praktis melalui observasi dan eksperimen.

Kualitas pendidikan tidak tergantung pada hasil dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa adalah prestasi akademik yang dicapai siswa melalui tugas dan ujian, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran tanya jawab yang mendukung hasil belajar mereka (Dakhi, 2020, p. 468). Mengacu pada taksonomi Bloom menurut sudjana (Andriani & Rasto, 2019, p. 81) , Dalam kerangka penelitian, tiga capaian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, digunakan untuk mencapai hasil belajar. merupakan keran. Menurut Mostad (Andriani & Rasto, 2019) hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang

dimiliki siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Jadi dapat kita simpulkan hasil belajar yaitu penilaian yang melalui proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa.

Hasil belajar yang baik dicapai jika proses pembelajaran berjalan dengan baik. Hal itu sesuai dengan implementasi kurikulum 2013 dimana kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis kompetensi (Kurniati, dkk, 2020, p. 408). Dimana di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai siswa.

Hasil wawancara yang dilakukan pada guru kelas 5 SDN 44 Palembang yang bernama ibuk Sintia Ananda S.Pd dan bapak Indra Kurniawan, S.Pd, diperoleh informasi permasalahan yang dihadapi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil ulangan harian kelas 5 SDN 44 Palembang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas 5A ada 15 siswa dari jumlah 24 siswa dengan 63% siswa yang masih di bawah KKM 75. Sedangkan kelas 5B ada 10 siswa dari jumlah 23 siswa dengan 43% yang masih di bawah KKM 75. Rendahnya hasil belajar disebabkan kurangnya antusias siswa pada saat pembelajaran, pembelajaran yang monoton dan kurangnya minat siswa saat guru menjelaskan materi di kelas, yang menyebabkan hasil belajar menjadi buruk.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa presentase hasil belajar siswa IPA yang belum tuntas atau belum mencukupi KKM masih cukup banyak. Mata

pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dikeluhkan oleh siswa karena cakupan materi yang luas, rumit dan dianggap sulit dipahami (Soimah, 2018, p. 38). Menurut Wulandari dalam (Agusti & Aslam, 2022) bahwa mata pelajaran IPA masih dianggap sulit karena cara penyampaiannya masih monoton dan cara pembelajaran yang sulit dipahami sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal itu sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 5 SDN 44 Palembang. Jadi dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran IPA ini merupakan pembelajaran yang sulit karena penyampaian materi yang masih monoton yang membuat siswa merasakan kebosanan pada saat pembelajaran. Oleh karena itu yang membuat siswa malas untuk belajar dan membuat hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan pengalaman PPL saya ketika mengajar di SDN 44 Palembang pada kelas 5 yaitu pada saat pembelajaran ada siswa yang tidak memperhatikan proses pembelajaran ketika guru menyampaikan materi, ada pula yang mengobrol, bermain-main, dan tidak fokus pada penjelasan guru. Ketika seorang guru memberikan latihan soal, tidak jarang ada siswa yang mengeluh dan tidak mau mengerjakannya. Guru telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena masih banyak siswa yang belum mencukupi KKM. Guru berusaha menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah dan diskusi serta memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang memiliki prestasi belajar yang buruk. Namun, upaya-upaya ini tidak berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang digunakan yaitu dengan cara penggunaan media pembelajaran. Hal itu sejalan dengan penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menjelaskan konsep yang abstrak kepada anak (Novita & Sundari, 2020). Menurut (Febrita & Ulfah, 2019, p. 184) Sistem pembelajaran juga termasuk dari komponen media pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri yaitu sebuah alat bantu proses belajar mengajar (Zuhriyah, 2020, p. 27). Media pembelajaran menurut Arsyad (Ulfah, dkk, 2021) sesuatu yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan sehingga menarik perhatian dan minat siswa.. Menurut Suartama (Rofiq, dkk, 2019) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat diaplikasikan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan dan minat siswa sehingga proses pembelajaran terjadi. Jadi dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran yaitu sebuah alat dalam sebuah pembelajaran yang kegunaannya untuk menyalurkan sebuah pesan dari pengirim ke penerima sehingga Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi pelajaran dan keadaan siswa.

Hal ini dapat dilakukan dengan cara guru menggunakan media permainan. Media permainan bagi anak ini tentu banyak sekali misalnya, puzzle, lego, rubik dan ular tangga (Saputra, 2019). Permainan menjadi salah satu solusi yang digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan memungkinkan siswa untuk menghibur emosinya tanpa merasa bosan, dan karena setiap siswa ikut serta dalam permainan tersebut maka proses belajar

mengajar yang dilakukan akan mencapai hasil yang maksimal (Yudianto, dkk, 2022, p. 2). Media permainan menciptakan suasana bermain sambil belajar (Setiawati, dkk, 2019, p. 165). Siswa secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran dicapai melalui permainan. Permainan memiliki banyak jenis, salah satu permainan yang dapat diadaptasi dalam pembelajaran yaitu permainan ular tangga. Hal ini disebabkan karena karakteristik usia siswa masih pada taraf suka bermain sehingga permainan ini cocok untuk perkembangan kognitif siswa berusia 8 hingga 11 tahun (Maisyarah & Firman, 2019, p. 33).

Permainan ular tangga adalah jenis permainan tradisional yang tergolong *board game* dengan papan permainan memuat gambar ular dan tangga serta terdapat sekat berupa kotak dengan nomor 1-100 (Setiani, 2022, p. 263). Permainan Ular Tangga dapat dijadikan sebagai alat media pembelajaran, media pembelajaran permainan ular tangga dibuat untuk membantu siswa agar termotivasi dalam pembelajarannya. Melalui tata cara dan petunjuk guru, siswa akan merasakan pembelajaran asik dan menyenangkan, dan perlahan siswa akan memahami pelajaran yang dibahas saat itu. Dengan menggunakan pemanfaatan media ular tangga dalam pembelajaran sangat penting agar siswa tidak cepat merasa bosan ketika guru menyampaikan materi dalam pembelajarannya (Salombe, 2021, p. 64).

Media permainan ular tangga dapat membantu siswa memahami materi IPA dengan lebih mudah dan konkret karena siswa dapat belajar sambil bermain sehingga dengan menggunakan media tersebut dapat meningkatkan

hasil belajar siswa. Media permainan ular tangga juga dapat mendapatkan memberikan pengalaman nyata kepada siswa, belajar sambil bermain yang menyenangkan, permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menekankan kerjasama kelompok, dan siswa dapat menerima kekalahan (Saputri, dkk, 2022). Kelebihan lain dari media permainan ular tangga yaitu siswa belajar sambil bermain, siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga (Wati, 2021). Sehingga dari kelebihan tersebut yang menjadikan alasan saya mengambil media permainan ular tangga.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa menggunakan permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran berbantu meningkatkan hasil belajar siswa (Artawati, dkk, 2020). Menurut penelitian (Bella & Syofyan, 2023) menyatakan bahwa upaya dalam meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Berdasarkan latar belakang tersebut, sehingga eneliti berminat untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 5 SDN 44 Palembang”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dapat didefinisikan dalam penelitian ini adalah

1. Siswa kurang antusias pada saat pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif.
3. Siswa kurang aktif dan kurang minat pada saat pembelajaran.
4. Pembelajaran yang monoton.
5. Hasil belajar siswa yang rendah.

1.2.2 Pembatas Lingkup Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini bertujuan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu :

1. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian dilihat dari perbandingan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Hasil belajar yang dimaksud yaitu mencakup keterampilan pengetahuan (*kognitif*) siswa.
3. Sampel penelitian yaitu siswa kelas 5 SDN 44 Palembang.
4. Mata pelajaran yang diteliti yaitu IPA semester 2 tahun ajaran 2023/2024.
5. Media yang digunakan yaitu media permainan ular tangga.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka diketahui rumusan masalahnya yaitu “Apakah ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap

peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 5 SDN 44 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 5 SDN 44 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

- 1.4.1 Bagi guru, dapat menjadikan media permainan ular tangga sebagai salah satu media terutama pada materi IPA.
- 1.4.2 Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 1.4.3 Bagi sekolah, dapat menjadi pertimbangan bagi kepala sekolah dalam memotivasi guru dalam menggunakan variasi media pembelajaran untuk memaksimalkan proses pembelajaran
- 1.4.4 Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan referensi dalam penelitian yang terkait dengan peningkatan hasil belajar dan media permainan ular tangga.