

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi siswa. Menurut Kumala dkk. (2020) salah satu metode yang dapat membantu siswa memahami konsep keilmuan adalah melalui permainan edukasi. Elemen kompetitif permainan membuat siswa terlibat secara aktif dalam belajar, hal ini karena menggabungkan permainan sebagai media atau alat peraga dengan elemen pembelajaran, Sadiman (Syifa & Parastuti, 2020). Media berbasis permainan ini cocok untuk mata pelajaran yang banyak mengandung teori, salah satunya yaitu mata pelajaran IPAS. Ini memastikan bahwa siswa tidak bosan jika harus menghafal dan membaca materi secara terus-menerus.

Kurikulum Merdeka merevisi kurikulum sebelumnya mengubah dua mata pelajaran, yaitu IPA dan IPS, menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS adalah bidang ilmu yang memfokuskan pada pemahaman tentang benda hidup dan mati di alam semesta ini, serta hubungan mereka satu sama lain dan melibatkan studi kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, dengan menggabungkan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur, seperti analisis sebab-akibat (Alfatonah dkk, 2023). Di kelas V terdapat materi tentang sistem pencernaan manusia, kebanyakan siswa tidak menyukai IPAS karena sulit dipahami dan banyak istilah asing. Materi tentang sistem pencernaan manusia adalah salah satu materi paling sulit dipahami.

Dikatakan sulit karena untuk melihat proses sistem pencernaan manusia secara langsung harus menggunakan media pembelajaran Awang (Amiruddin dkk, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bantuan media visual akan membuat kegiatan belajar mengajar lebih mudah dan efektif dimana 11% dari pelajaran dilakukan melalui pendengaran dan 83% melalui penglihatan. Manusia hanya dapat mengingat 20% dari apa yang didengar, dan mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar (Angelina & Hamdun, 2019). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar pada siswa.

Dalam menyampaikan materi diperlukan kreatifitas dan inovasi dalam mengajar, agar membuat siswa memahami materi yang ada. Tetapi, saat ini belum maksimal terlaksana dikarenakan penerapan media kurang bervariasi dan kurang efektif pada akhirnya siswa mengalami kesulitan terhadap materi pelajaran yang disampaikan (Salsabilah & Alyani, 2023). Untuk meningkatkan hasil belajar, pemilihan dan penggunaan media dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Media pembelajaran yang bisa mendukung hal tersebut yaitu media *TND Uno Stacko*. Media pembelajaran *TND Uno Stacko* merupakan modifikasi gabungan dari permainan *Truth and Dare*, kartu Uno dan menara jenga.

Dibandingkan dengan modifikasi permainan *Uno Stacko* yang telah ada penelitian ini memiliki keterbaruan yaitu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia. Sementara itu produk yang digunakan oleh peneliti adalah *Uno Stacko* yang terbuat dari plastik beraneka ragam warna dengan simbol-simbol permainan uno disetiap ujung baloknya, selain itu terdapat tulisan *Truth* (Kebenaran) dan *Dare* (Tantangan) pada setiap sisi balok. Adapun komponen lain yang digunakan yaitu kartu *Truth and Dare* yang berisikan pernyataan dan pertanyaan terkait materi sistem pencernaan pada manusia. Media pembelajaran ini dapat membantu guru meningkatkan fokus belajar siswa dalam mengingat materi pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar.

Perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) yang dialami siswa sebagai hasil dari aktivitas belajar disebut sebagai hasil belajar. Faktor internal dari dalam siswa, dan faktor eksternal dari luar siswa masing-masing memengaruhi hasil belajar siswa. Secara umum, 70% hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan siswa (faktor internal) dan 30% oleh lingkungan (faktor eksternal). Kualitas pembelajaran adalah faktor lingkungan yang paling berpengaruh pada hasil belajar (Sani, 2019, hal.38).

Berdasarkan dari hasil pengamatan (observasi) dan wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada wali kelas siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 02 Gunung Jati, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut: pertama, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di sekolah berbasis permainan terutama pada pembelajaran IPAS. Kedua,

Sebagian siswa menganggap bahwa IPAS merupakan pembelajaran yang sulit karena harus banyak menghafal materi dan banyak istilah asing yang sulit dipahami sehingga beberapa diantara mereka menghindari pelajaran IPAS. Ketiga, tidak fokusnya siswa dalam berkonsentrasi selama kegiatan yang mengakibatkan rendahnya kualitas belajar dan belum optimalnya hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas V 56,2.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan, dengan media pembelajaran yang sama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ain (2022) dengan judul Pengaruh Media *Uno Stacko* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel X dan Y, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Uno Stacko* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.

Penelitian yang dilakukan oleh Indriastuti & Abidin (2021) dengan judul Pengaruh Permainan *Uno Stacko* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran secara online menimbulkan kejenuhan dan berkurangnya motivasi belajar siswa, hal ini membuktikan bahwa media *Uno Stacko* dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kayuringin Jaya. Penelitian yang dilakukan oleh Mustari (2023) dengan judul Pengaruh Bermain *Uno Stacko* dan *Uno Card* terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini, menunjukkan terdapat pengaruh bermain *Uno Stacko* dan *Uno*

Card terhadap kemampuan kognitif anak di TK Negeri Pembina Sinjai Barat mengalami peningkatan sesudah perlakuan yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut mengindikasikan anak mampu memecahkan sendiri masalah, mampu mengenal dan mengelompokkan *Uno Stacko* dan *Uno Card* dengan angka atau warna yang sesuai.

Berdasarkan latar belakang dan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 02 Gunung Jati”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap permulaan dari penguasaan masalah, di mana suatu obyek tertentu dalam situasi tertentu dapat kita kenali sebagai masalah. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di sekolah berbasis permainan terutama pada pembelajaran IPAS.
2. Sebagian siswa menghindari mata pelajaran IPAS dan menganggap mata pelajaran IPAS sangat sulit karena banyak istilah asing yang mereka tidak pahami, salah satunya materi sistem pencernaan pada manusia.

3. Pembelajaran belum maksimal terlihat dari tidak fokusnya peserta didik berdampak pada hasil belajar yang belum optimal.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Batasan masalah merupakan ruang lingkup masalah yang bertujuan membatasi ruang lingkup masalah sehingga penelitian lebih fokus dilakukan.

Adapun pembatasan lingkup masalah dalam penelitian yaitu:

1. Media yang digunakan dalam penelitian adalah media pembelajaran berbasis permainan *TND Uno Stacko* IPAS.
2. Materi yang dipelajari yaitu Bab 5: Bagaimana kita hidup dan bertumbuh, Topik B: Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum materi sistem pencernaan pada manusia.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 02 Gunung Jati.
4. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 di semester genap.

1.2.3 Rumusan Masalah

Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS dan mereka yang menggunakan media konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS dan mereka yang menggunakan media konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dilaksanakannya penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran di kelas lebih optimal terutama pada pembelajaran IPAS yaitu Bab 5: Bagaimana kita hidup dan bertumbuh, Topik B : Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru guna mengetahui apakah media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa atau tidak, serta menjadi pertimbangan media alternatif yang dapat digunakan guru pada saat proses pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SD.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dilaksanakannya penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagi bidang akademis dan institusi pendidikan

Penelitian ini dapat diharapkan dapat menjadi bahan kajian untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dan kevalidan penggunaan media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS.

2. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah ilmu dan pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *TND Uno Stacko* IPAS di sekolah dasar.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengambil penelitian yang sama.