

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan formal di sekolah dipengaruhi oleh keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen yang mendukung dan saling berkaitan satu sama yang lain, yaitu guru, siswa, media pembelajaran. Diantara komponen tersebut masing-masing mempunyai peranan yang mempengaruhi optimalnya proses pembelajaran. Seorang guru dikatakan berhasil jika dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.

Dunia pendidikan keberadaan peran dan fungsi guru merupakan salah satu faktor yang signifikan. Guru merupakan bagian terpenting dalam proses belajar mengajar, di jalur pendidikan formal, informal atau nonformal. Oleh sebab itu, dalam setiap upaya peningkatan kualitas pendidikan di tanah air, guru tidak dapat dilepaskan dari berbagai hal yang berkaitan dengan eksistensi mereka. Para ahli mendefinisikan pengertian belajar dengan berbagai rumusan, sehingga terdapat berbagai keragaman tentang makna belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat penting, karena belajar mempengaruhi tingkah laku seseorang, Slameto(2003:2) menjelaskan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dan lingkungannya. Interaksi itulah timbul perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar membutuhkan suatu interaksi. Namun interaksi ini haruslah interaksi yang aktif dengan adanya kemauan dan kerja keras dari individu dalam interaksi dengan lingkungannya terutama dalam proses pembelajaran.

Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan membuat pembelajaran berjalan efektif. Apabila suasana pembelajaran tersebut menyenangkan peserta

didik akan lebih rileks, bebas dari tekanan, tertarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, bersemangat, perasaan gembira dan konsentrasi tinggi. Oleh karena itu, perlu adanya suatu media yang mampu menyuguhkan materi dengan menyenangkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran permainan (Yusuf dan Auliya, 2011 :17).

Media pembelajaran permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik dalam pembelajaran. Seperti kita ketahui pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang aktif. Media pembelajaran permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif. Kegiatan pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran permainan, peranan guru tidak kelihatan tetapi interaksi.

Antara peserta didik menjadi menonjol. Dengan media pembelajaran permainan, setiap peserta didik menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Seringkali masalah-masalah yang peserta didik hadapi dipecahkan sendiri terlebih dahulu. Bila peserta didik tidak bisa baru menanyakan kepada guru. Karena interaksi seperti ini peserta didik jadi mengetahui kekuatan masing-masing dan dapat memanfaatkannya. Guru dapat benar-benar berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran di kelompok belajar (Sudirman,dkk,2010:79).

Kegiatan pembelajaran, baik guru maupun peserta didik memiliki strategi belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru melakukan strategi mengajar dengan memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran yang bertujuan untuk menyesuaikan kondisi belajar peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna tersebutlah yang kemudian akan menghasilkan motivasi belajar IPA yang baik. Motivasi belajar IPA dapat dijadikan sebagai alat ukur (parameter) keberhasilan pembelajaran IPA di dalam kelas dan sebagai alat ukur tingkat kinerja guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPA.

Salah satu metode yang akan diterapkan yaitu metode tanya jawab. Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya

komunikasi langsung yang bersifat dua arah sebab pada saat terjadi dialog antara guru dan siswa, guru bertanya dan siswa menjawab atau siswa bertanya dan guru menjawab, dalam komunikasi ini terlihat hubungan timbal balik secara langsung antara guru dengan siswa (R.Ibrahim,1996:106). Memberi pertanyaan kepada siswa merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan belajar mengajar. Pertanyaan yang diajukan siswa pada dasarnya bertujuan agar siswa lebih meningkatkan belajarnya dan berfikir terhadap pokok bahasan yang sedang dipelajari, disamping masih ada tujuan lain yang masih tersembunyi. Memberi pertanyaan perlu ada nya latihan dari guru secara rutin, sehingga diharapkan guru dapat menguasai dan dapat melaksanakan keterampilan bertanya pada situasi yang tepat. Pemberian pertanyaan yang efektif dan efisien akan dapat menimbulkan perubahan tingkah laku, baik dari guru maupun siswa. Perubahan dari guru yang sebelumnya aktif memberikan informasi menjadi mengundang interaksi siswa, sedangkan dari siswa yang sebelumnya pasif mendengarkan keterangan guru akan berubah menjadi lebih baik berpartisipasi dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat-pendapat.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar IPA adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya dengan menggunakan media permainan edukatif. Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran (Adam, 1997:10).

Istilah pengalaman belajar mengacu kepada interaksi antara pembelajaran dengan kondisi eksternal dan mengacu pada belajar melalui perilaku aktif siswa. Salah satunya media permainan pembelajaran yang menarik adalah permainan ular tangga. Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional. Permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Menurut Melsi (2015:10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang

atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih (2014:5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.

Berdasarkan data yang saya peroleh dari wali kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023, pembelajaran IPA menyatakan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV masih rendah 50% dari seluruh kelas memperoleh nilai dibawah KKM. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran. Sehingga suasana kelas kurang menyenangkan dan motivasi belajar siswa rendah, pembelajaran dengan cara konvensional kurang efektif untuk mengatasi masalah tersebut, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Maka dari itu salah satu upaya untuk mendorong siswa belajar yaitu dengan memberikan motivasi kepada siswa. Terkadang guru tidak terlalu sadar bahwa motivasi belajar sangat penting untuk mendorong anak didik untuk lebih giat lagi dalam hal belajar. Kurangnya kesadaran guru dalam menggunakan media permainan sehingga siswa mudah bosan dalam pelajaran yang dibawakan oleh gurunya tersebut. Permainan ular tangga terhadap pembelajaran IPA dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran di kelas tetapi minimnya kesadaran guru akan memotivasi peserta didik, memotivasi peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan pujian, hadiah ataupun memberikan penguatan kepada siswa tersebut, tolak ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah prestasi belajar yang diawali dengan meningkatnya motivasi dan hasil belajar di kelas, motivasi dan hasil belajar di SD Negeri 040491 Batukarang khususnya pada kelas IV.

Berdasarkan hasil wawancara guru dengan wali kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang Ibu Sri Bina Br Tarigan S.Pd, diketahui bahwa masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar atau tidak mencapai ketuntasan dalam belajar dengan banyaknya nilai siswa yang belum mencapai kriteria. Hal ini dibuktikan dari presentase jumlah nilai siswa yang dimana belum memenuhi KKM dapat dilihat dari data dibawah ini.

Tabel 1.1 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase %
<70	20	54,55%
≥70	16	45,45%
Jumlah	36	100%

Sumber Data : SD Negeri 040491 Batukarang

Berdasarkan uraian tabel 1.1 menunjukkan bahwa sebagian besar nilai yang diperoleh siswa belum mencapai ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditentukan sekolah yaitu 70 dan berdasarkan hasil data diatas dari 36 siswa yang tidak tuntas dibawah KKM adalah sebanyak 20 siswa (45,45%), sedangkan 16 siswa (54,55%) sudah tuntas diatas KKM. Rendahnya nilai IPA tersebut disebabkan karena dalam mengajar guru lebih banyak menjelaskan dengan cara ceramah atau menggunakan cara konvensional akibatnya siswa ribut di kelas, guru tidak memotivasi siswa sehingga siswa tidak fokus untuk belajar. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang, sehingga membuat siswa cepat bosan.

Berdasarkan uraian maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar IPA Kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka identifikasi masalah antara lain sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran sehingga berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Keterbatasan waktu dalam pembuatan media.
3. Guru belum maksimal dalam menerapkan media-media pembelajaran.
4. Pembelajaran di kelas masih berfokus kepada model ceramah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan di atas maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Media pada pembelajaran IPA terhadap Hasil Belajar dan Motivasi kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media permainan ular tangga belajar IPA kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023?
2. Bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga belajar IPA kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023?
4. Apakah ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri 040491 Barukarang T.P 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh motivasi dan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media permainan ular tangga belajar IPA kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga belajar IPA kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023
4. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri 040491 Batukarang T.P 2022/2023

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk guru, siswa, dan peneliti selanjutnya dalam pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi dan hasil belajar IPA.

a. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat masukan kepada guru untuk menciptakan media pelajaran yang baik , dan sadar akan motivasi bagi siswa.

b. Peserta didik

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan cara belajarnya, serta dapat menyesuaikan diri pada media yang sudah dibuat agar siswa dapat lebih giat lagi belajar karena sudah mendapatkan motivasi dari guru.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memperoleh pengalaman dan wawasan pengetahuan tentang pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi dan hasil belajar ipa.