

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Belajar adalah proses melengkapi pengetahuan yang ada dengan pengetahuan yang baru dan suatu proses yang diciptakan berdasarkan pengalaman yang diperoleh oleh siswa tersebut (Maskun, Rachmedita, 2018).

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu agar dapat belajar dengan baik.

Suardi (2018:7) mengatakan, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya siswa dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang siswa. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan siswa. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa

yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Oleh karena itu salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang dapat menimbulkan interaksi antar siswa, bekerja sama, dan mentaati peraturan permainan serta ular tangga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari materi yang disampaikan, media permainan tersebut juga dilakukan agar siswa lebih aktif dalam belajar.

Media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi, penggunaan media pembelajaran ular tangga di sekolah tersebut dapat membantu siswa agar mempermudah kegiatan belajar mengajar, dalam penggunaan media yang akan saya bawa, bahwasannya sekolah tersebut belum menggunakan media permainan ular tangga dalam materi sistem pencernaan makanan, oleh karena itu peneliti ingin menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diantaranya siswa merasa bosan. Salah satu factor penyebabnya siswa merasa bosan dan tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya ialah penyampaian materi yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi saat belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran tersebut siswa cenderung lebih pasif dan ribut serta dikarenakan siswa lebih aktif bermain dibandingkan belajar. Dengan begitu siswa masih kurang memahami konsep pembelajaran sebenarnya.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari SD Negeri 060903 Cinta Damai kelas V semester ganjil tahun ajaran 2022/2023, bahwa nilai yang diperoleh siswa tidak mencapai ketuntasan minimal (KKM), yang sudah ditentukan yaitu 70. Secara keseluruhan yang tuntas hanya 16 orang (40%) dan yang tidak tuntas 24 orang (60%) hal ini berarti hasil belajar siswa belum maksimal. Hal ini terbukti dari nilai ujian siswa kelas V SD Negeri 060903 Cinta Damai.

Tabel 1.1 Nilai ulangan mata pelajaran IPA kelas V Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023 SD Negeri 060903 Cinta Damai.

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	persentase
70	≥ 70	16	40%
	< 70	24	60%
Jumlah		40	100%

Data tersebut memperkuat factor yang menjadi penyebab kurang maksimalnya hasil dari proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas membuat peneliti ingin melakukan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga ini sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang akan di rencanakan oleh peneliti di kelas V pada materi sistem pencernaan makanan. Pentingnya penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Di Kelas V SD Negeri 060903 Cinta Damai Tahun Ajaran 2022/2023.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Guru belum menggunakan media permainan ular tangga.
2. Siswa merasa bosan di dalam kelas.
3. Siswa kurang dalam menanggapi penjelasan yang diberikan guru.
4. Siswa cenderung ribut

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan makanan di kelas V SD Negeri 060903 Cinta Damai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga pada materi sistem pencernaan makanan di kelas V SD Negeri 060903 Cinta Damai.
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media permainan ular tangga pada materi sistem pencernaan makanan di kelas V SD Negeri 060903 Cinta Damai.
3. Apakah ada pengaruh signifikan Penggunaan media permainan ular tangga pada materi sistem pencernaan makanan di kelas V SD Negeri 060903 Cinta Damai.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam menggunakan media permainan ular tangga pada materi sistem pencernaan makanan di kelas V SD Negeri 060903 Cinta Damai.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media permainan ular tangga pada materi sistem pencernaan makanan di kelas V SD Negeri 060903 Cinta Damai.
3. Mengetahui dan menemukan Apakah ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga pada materi sistem pencernaan makanan di kelas V SD Negeri 060903 Cinta Damai.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Media pembelajaran ular tangga akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa memiliki kesadaran bahwa efek dari pembelajaran adalah dapat mengembangkan potensi ataupun kemampuan yang ada di dalam diri siswa.

2. Bagi Guru

Sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan pelaksanaan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran ular tangga.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang penerapan alat peraga yang tepat, dan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan sebagai masukan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan sekolah

