

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya manusia menjalani proses kehidupan dengan terus belajar. Manusia belajar untuk membentuk kesadarannya, kesadaran ini adalah kualitas untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Setiap kesadaran akan membuka wawasannya, lalu itu akan mengubah perilakunya, dan akhirnya mengasah keahliannya. Untuk mendapatkan kualitas hidup yang lebih baik yaitu dengan pendidikan, karena pendidikan bertujuan untuk memanusiakan manusia.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 dinyatakan:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Siswa dituntut untuk dapat menguasai berbagai ilmu pengetahuan yang sudah dibagi dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam atau biasa disebut IPA. Ilmu pengetahuan alam merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berfikir kritis. IPA juga mempunyai nilai-nilai pendidikan yang berpotensi dalam membentuk keseluruhan kepribadian anak. Bahwa perkembangan kognitif anak dapat dilakukan melalui pengalaman langsung. Pengalaman langsung anak terjadi secara spontan dari kecil hingga berumur 12 tahun. Dalam bidang IPA, proses pembelajaran yang efektif sangat diperlukan dalam suatu pembelajaran.

Hidayah, dkk (2018 : 307) menyatakan:

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi awal untuk menciptakan pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan dengan cara mencari tahu tentang alam

secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus merancang proses pembelajaran dan perilakunya terhadap siswa sehingga siswa dapat menarik perhatian dan menimbulkan hasil belajar siswa dalam belajar, menyengajarkan kegiatan belajar mengajar dalam bertindak mengajar atau membelajarkan, dan mengevaluasi hasil belajar siswa sehingga guru mampu menyesuaikan topik pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa. Guru juga di tuntut untuk menggunakan media dan gaya bahasa yang tidak monoton sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan terjadi interaksi antara guru dengan siswa untuk mewujudkan kompetensi yang ingin di capai.

Salah satu media yang cocok untuk digunakan yaitu media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Permainan merupakan suatu yang digunakan untuk bermain, atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk hiburan, kesenangan, dan terkadang digunakan sebagai alat pendidikan. Dengan melakukan aktivitas bermain akan membuat pikiran rileks baik pada anak-anak atau pun pada orang dewasa, karena pada saat melakukan permainan, tekanan dan permasalahan yang ada pada diri akan terlupakan sejenak, tergantikan oleh kesenangan yang didapat pada saat melakukan permainan. Permainan biasanya bersifat problematis, permainan digunakan sebagai cara penting anak-anak belajar. Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran diharapkan akan dapat menyampaikan dan memperjelas yang akan di sampaikan. Media permainan ular tangga ini akan dikemas dengan baik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bersama dengan wali kelas V A dan V B SD Negeri 101800 Deli Tua, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA yaitu lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran. Penggunaan metode ceramah

yang lebih dominan dilakukan oleh guru yang mengakibatkan siswa jadi pasif. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang berkonsentrasi dengan baik karena merasa bosan. Dalam metode ceramah ini mengakibatkan penyampaian informasi lebih didominasi oleh guru, sehingga siswa hanya menerima informasi pengetahuan. Berdasarkan uraian tersebut menjadikan siswa lebih pasif, tidak semangat mengikuti pembelajaran, serta kurang adanya interaksi antara guru dan siswa.

Tabel 1.1 Hasil belajar IPA siswa kelas v SD Negeri 101800 Deli Tua

KKM	Nilai	Jumlah Siswa		Presentase	
		IV A	IV B	IV A	IV B
70	≥ 70	13	15	52%	71,42%
	< 70	12	6	48%	28,58%
Jumlah		25	21	100%	100%

Dari tabel di atas terdapat yang memperoleh nilai di bawah KKM kelas V A sebanyak 48% dari 25 siswa, yang lulus KKM sebanyak 13 siswa dan kelas V B yang dibawah KKM sebanyak 28,58% dari 21 siswa yang lulus KKM sebanyak 15 siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik IPA, seperti yang diketahui bahwa siswa sekolah dasar kelas V masih kurang aktivasi belajar dalam kelas, jika proses pembelajaran berlangsung dengan membosankan. Pada tahap ini pembelajaran akan lebih baik dengan menyertakan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Suhu dan Kalor Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 101800 Deli Tua Tahun Pembelajaran 2023/2024.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada saat proses belajar mengajar
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA

1.2 Batasan Masalah

Adapun batas masalah dalam penelitian ini ialah pengaruh media pembelajaran berbasis permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi suhu dan kalor di kelas V SD Negeri 101800 Deli Tua Tahun Pembelajaran 2023/2024.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian merumuskan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis ular tangga pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi suhu dan kalor di kelas V SD Negeri 101800 Deli Tua T.P 2023/2024?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi suhu dan kalor di kelas V SD Negeri 101800 Deli Tua T.P 2023/2024?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi suhu dan kalor di kelas V SD Negeri 101800 Deli Tua T.P 2023/2024?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis ular tangga pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi suhu dan kalor di kelas V SD Negeri 101800 Deli Tua T.P 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi suhu dan kalor di kelas V SD Negeri 101800 Deli Tua T.P 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi suhu dan kalor di kelas V SD Negeri 101800 Deli Tua T.P 2023/2024.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep IPA dengan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sehingga hasil belajar IPA dapat meningkat.
2. Bagi guru, mempermudah guru dalam penyampaian materi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.
3. Bagi kepala sekolah, dapat dijadikan masukan untuk sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam mengajar khususnya dalam menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam pembelajaran IPA.