



BAB I PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media Pembelajaran memiliki kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran. Kedudukan media dan metode pembelajaran dapat dikatakan sejajar karena keduanya bersinergi dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu teori landasan penggunaan media pembelajaran adalah *Edgar Dale's Cone Of Experience*, teori tersebut menyatakan jika pengalaman secara langsung 90% akan membekas dalam ingatan siswa.¹ Fakta tersebut menegaskan jika penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses mengajar agar siswa mendapatkan pengalaman yang bermakna dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bermakna dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya IPA.

IPA merupakan pelajaran yang esensial dalam pendidikan maupun kehidupan masyarakat. IPA dipelajari dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. IPA merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang fenomena-fenomena alam yang dijelaskan menggunakan metode ilmiah. Pernyataan ini senada dengan pendapat Arthur Carin yang menuliskan bahwa IPA merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam, baik berupa benda, fenomena, maupun makhluk hidup yang diteliti melalui observasi, eksperimen, hingga pengukuran menggunakan metode dan sikap yang ilmiah kemudian

¹ Eka Rahayu, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Bilangan Romawi di Kelas IV Sekolah Dasar" (Skripsi Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017), 8.

menghasilkan produk berupa fakta, konsep pengetahuan, serta prosedur pengetahuan (prinsip, hukum, hipotesis, teori, dan model).² Widiyanto menyatakan bahwa pembelajaran IPA MI/SD ditekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui pengembangan dan penggunaan keterampilan serta proses ilmiah.³ Pemahaman IPA dasar sangat penting karena menentukan pemahaman IPA tingkat selanjutnya.

IPA merupakan salah satu dari 3 bidang pelajaran yang dievaluasi oleh sebuah program evaluasi pendidikan dunia yaitu PISA. Indonesia telah mengikuti serangkaian tes ini sejak tahun 2000. Hasil tes digunakan untuk mengevaluasi pendidikan sehingga memberikan *insight* baru dan *planning* langkah-langkah strategis untuk menindaklanjuti hasil evaluasi tersebut. Tiga bidang yang dievaluasi dalam tes PISA yaitu Sains, Matematika dan literasi. Hal ini menunjukkan jika Sains merupakan salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Karena fakta tersebut menjadi alasan negara-negara untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (Sains).⁴

Namun, hasil serangkaian tes pada tahun 2018 menyatakan jika Indonesia menempati peringkat 10 besar terakhir dari 80 negara yang ikut berpartisipasi dalam ajang penilaian pelajar internasional tersebut. Hasil tes

² Arthur Carin, *Teaching Science Throught Discovery*, (New York: Macmillan Publishing Company, 1993), 6.

³ Widiyanto, "Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD", *Scholaria*, Vol.7, No.3, (September, 2017), 200.

⁴ Yuri Belfali, "Hasil PISA Indonesia 2018: Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas", dalam <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas>, (diakses pada tanggal 14 Januari 2023).

menyatakan bahwa kompetensi Sains Indonesia 2018 turun dibanding skor pada tahun 2015, yaitu 396 dari 403.⁵ Melihat rata-rata skor pencapaian Sains yang tergolong rendah dibanding negara-negara Asia Tenggara lainnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa rendahnya pencapaian Sains dapat disebabkan oleh lemahnya pemahaman siswa karena mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Beberapa peneliti menjelaskan kesulitan siswa memahami Sains, salah satunya Mardi yang mengidentifikasi kesulitan siswa MI Al-Fathanah saat mempelajari Sains yaitu sulit dalam memahami konsep-konsep IPA, sulit membaca kalimat dan istilah-istilah ilmiah, sulit menggunakan alat peraga, serta metode pembelajaran yang kurang variatif.⁶ Kemudian Imanuel yang mengklasifikasikan kesulitan belajar IPA peserta didik sekolah dasar berdasarkan faktor penyebabnya yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor internal meliputi motivasi, minat, cita-cita, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternalnya mencakup peran guru, ketersediaan sarana dan prasarana, kebijakan penilaian, lingkungan sosial di rumah dan sekolah, serta kurikulum (banyak istilah asing dan materi terlalu padat).⁷

Salah satu kesulitan belajar tersebut juga dialami kelas V C MIN 1 Rembang. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V C MIN 1 Rembang diketahui bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional (diskusi, ceramah, dan tanya jawab). Media pembelajaran yang digunakan oleh

⁵ Ibid.,

⁶ Mardi, "Diagnosis Kesulitan Belajar IPA dan Upaya Mengatasinya di Madrasah Ibtidiyah (MI) Al-Fathanah Makassar" (Skripsi UIN Alauddin Makassar, 2015), 63.

⁷ Imanuel Sairo Awang, "Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar", *Vox Edukasi*, Vol. 6, No. 2, (November, 2015), 117.

guru berupa buku paket yang disediakan sekolah. Hal ini disebabkan sarana dan prasarana yang menunjang eksplorasi pengetahuan belum lengkap sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik. Akibatnya materi yang disampaikan tidak diterima dengan baik oleh siswa.⁸

Salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan belajar tersebut adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang baik. Usia anak MI/SD tergolong dalam tahap operasional konkret menurut Piaget pada teori perkembangan peserta didik, salah satu cirinya yaitu memahami hal-hal yang konkret.⁹ Pada tahap operasional konkret dunia anak-anak adalah bermain. Seorang anak belajar cara berinteraksi dengan lingkungannya dan mengembangkan minat serta bakat di dalam dirinya melalui bermain.¹⁰ Kemampuan anak pada tahap ini berupa perkembangan berfikirnya melalui benda-benda nyata atau menggunakan alat peraga dalam suatu pembelajaran. Berdasarkan keadaan riil tersebut *game* merupakan salah satu media yang menarik dibahas. Sebab media pembelajaran berbasis *game* dapat menarik perhatian anak sekaligus terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Fatma menyatakan jika media *game* edukasi berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.¹¹ Kemudian Khunaivi juga membuktikan bahwa media *beberan game board* dapat

⁸ Hasil Observasi di MIN 1 Rembang

⁹ Jean Piaget dan Barbel Inhelder, *The Psychology Of The Child*, (New York: Basic Book Inc., 1969), 128.

¹⁰ Khikmiah Hanum, "Aktivitas Game Online Siswa SD Kelas 3-6 (Studi Deskriptif di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)", *AntroUnair*, Vol. 4, No. 2, (Juli, 2015), 138.

¹¹ Mora Fatma dkk, "Pengaruh Media Game Edukasi Sebagai Inovasi Pembelajaran Muatan PPKN Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD", *Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol. 31, No. 1, (Mei, 2022), 76.

meningkatkan *English speaking skill for beginner*.¹² Sama halnya dengan Nachiappan yang menyatakan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa dengan kesulitan belajar.¹³ Kemudian Wijayanto dan Istianah juga mengemukakan jika penggunaan media *game* edukasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.¹⁴ Beberapa fakta tersebut menegaskan jika *game* edukasi efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis berinisiatif melakukan penelitian pengembangan media ular tangga sebagai media inovatif dan kreatif pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan. Penelitian ini diharapkan dapat menjawab bagaimana mengembangkan media ular tangga sebagai media yang inovatif, kreatif, praktis, dan efektif serta memberi kontribusi yang lebih relevan dan praktis bagi pendidikan. Pengembangan ular tangga ini diharapkan dapat memacu semangat belajar siswa, pembelajaran menjadi aktif, dan berkontribusi terhadap pembelajaran IPA terutama materi sistem pencernaan. Topik tentang media ular tangga pada sistem pencernaan ini belum pernah dibahas dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penulis mencoba mengembangkan ular tangga sebagai media yang inovatif, kreatif, praktis, dan efisien terutama dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan.

¹² Herman Khunaivi, "Developing Beberan Game Board As An Innovative Media To Improve Students Speaking Skills Of Pre-Service Teachers Of Islamic Elementary Education", *Al-Bidayah*, Vol. 13, No. 1, (Juni, 2021), 211.

¹³ Suppiah Nachiappan dkk, "Snake And Ladder Games In Cognition Development On Student With Learning Difficulties", *Review of Arts and Humanities*, Vol. 3, No. 2, (Juni, 2014), 228.

¹⁴ Erwin Wijayanto dan Farida Istianah, "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo", *JPGSD*, Vol.5, No. 3, (Juni, 2017), 346.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis membatasi penelitian seputar pengembangan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan kelas V di MIN 1 Rembang. Lokasi penelitian dipilih karena observasi awal peneliti pada sekolah tersebut yang masih minim dalam pemanfaatan media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana pengembangan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan kelas V di MIN 1 Rembang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan di MIN 1 Rembang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

- a. Menambah wawasan keilmuan dalam pengembangan media kreatif yaitu menggunakan media pembelajaran ular tangga;
- b. Memberi kontribusi bagi Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Anwar berupa penelitian dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Pragmatis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan acuan guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui media pembelajaran yang relevan dengan kondisi siswa.

b. Bagi Siswa

Sebagai bahan acuan guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui media pembelajaran yang relevan dengan kondisi siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi bagi sekolah yang bersangkutan tentang pengembangan media pembelajaran representatif, kreatif, inovatif dan interaktif.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Penulis akan mendeskripsikan sistematika pembahasan proposal yang terdiri dari 5 bab beserta dengan rincian pembahasan setiap bab. Berikut ini adalah sistematika proposal yang telah penulis himpun.

Bab I yaitu pendahuluan. Bab ini mendeskripsikan latar belakang, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II yaitu landasan teori. Penulis memaparkan pembahasan terkait penjelasan-penjelasan teori yang meliputi media pembelajaran, permainan ular tangga serta pembelajaran IPA SD.

Bab III yaitu metode penelitian. Bab ini memaparkan metode penelitian yang digunakan penulis untuk mengembangkan media ular tangga sebagai media pembelajaran IPA. Metode penelitian dalam bab ini meliputi desain pengembangan, prosedur pengembangan, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV yaitu hasil penelitian. Bab ini mendeskripsikan hasil pengolahan data serta analisis data yang telah diteliti oleh penulis dari lokasi dan objek penelitian.

Bab V yaitu penutup. Berisi kesimpulan dari seluruh bab yang telah dikaji. Saran konstruktif juga dilampirkan agar meningkatkan pembelajaran kearah yang lebih baik.

