

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Hamalik (2014: 1) Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang (UUR. 1 No. 2 Tahun 1989 Bab I pasal I).

Menurut Slameto (2013: 2) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad, 2016: 1).

Menurut Hamalik (2014: 57) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Putra (2013: 17) pembelajaran tidak semata-mata menyampaikan materi sesuai dengan target kurikulum, tanpa memperhatikan kondisi siswa, tetapi juga terkait dengan unsure manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi demi mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, pembelajaran adalah interaksi dua arah

antara guru dan siswa, serta teori dan praktik. Pembelajaran itu adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implicit, di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan (Kholuqo, 2017: 52).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dalam Kholuqo, 2017:144). Istilah “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Menurut Putra, 2013: 28).

Menurut Kartikaningtyas (2014: 663) Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Adaptasi permainan ini ke dalam bentuk *game* edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPA yang dipelajari.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara di SMPN 1 Koto Gasib ditemukan beberapa permasalahan seperti: siswa kurang aktif yang ditandai dengan jarang nya siswa bertanya dalam proses mengajar dan ketuntasan dalam pembelajaran belum semuanya tercapai karena hasil belajar siswa rendah dibawah KKM 75 hanya 41,37% siswa yang tuntas pada mata pelajaran biologi.

Kondisi-kondisi diatas menuntut adanya perubahan dan perbaikan dalam proses belajar mengajar dalam memperbaiki hasil belajar siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis games ular tangga yang diharapkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Melalui permainan ular tangga ini, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, metode yang menyenangkan karena ada unsur permainan.

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Permainan sebagai sarana/media belajar dalam bentuk *game* edukatif merupakan stimulus unik yang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif. Sebagaimana diungkapkan oleh Rifa'i & Anni *dalam* Kartikaningtyas, 2014: 663 Stimulus yang unik akan menarik perhatian setiap orang dan cenderung mempertahankan keterlibatan diri secara aktif terhadap stimulus tersebut. Permainan tradisional juga mampu mengembangkan karakter menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan judul penelitian ini sebagai berikut: Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII₄ Di SMPN 1 Koto Gasib Kabupaten Siak Tahun Ajaran 2017/2018.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi pada saat belajar.
- 2) Siswa kurang aktif yang ditandai dengan jaranganya siswa bertanya dalam proses mengajar.
- 3) Ketuntasan dalam pembelajaran belum semuanya tercapai karena hasil belajar siswa rendah di bawah KKM 75 hanya 41,37% siswa yang tuntas pada mata pelajaran biologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan perumusan masalah diatas, maka Masalah pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini dilaksanakan kelas VII₄ Di SMPN 1 Koto Gasib Kabupaten Siak Tahun Ajaran 2017/2018.
- 2) Penelitian ini akan dilaksanakan pada mata pelajaran IPA, yaitu pada:
 - A. Interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya.
 - KD 3.8 Mendeskripsikan interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya
 - KD 4.8 menyajikan hasil observasi terhadap interaksi makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya
 - B. Dampak pencemaran bagi kehidupan
 - KD 3.9 Mendeskripsikan pencemaran dan dampaknya bagi makhluk hidup
 - C. Pemanasan global dan ekosistem
 - KD 3.10 Mendeskripsikan tentang penyebab terjadinya pemanasan global dan memberikan usulan penanggulangan masalah
 - KD 4.10 Menyajikan data dan informasi tentang pemanasan global dan memberikan usulan penanggulangan masalah

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII₄ Di SMPN 1 Koto Gasib Diterapkan Metode Pembelajaran Permainan Ular Tangga ?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hasil Belajar Setelah Diterapkan Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Biologi Siswa Kelas VII₄ Di SMPN 1 Koto Gasib Kabupaten Siak Tahun Ajaran 2017/2018, Penelitian ini bermanfaat untuk:

- 1) Bagi guru; menjadi salah satu masukan dalam mengajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat menggunakan kelayakan media berbasis Games Ular Tangga ini.
- 2) Bagi siswa; dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi serta berfikir kritis dan bersikap ilmiah.
- 3) Bagi sekolah; sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis games ular tangga di Di SMPN 1 Koto Gasib.
- 4) Bagi peneliti; memberikan wawasan baru kepada peneliti untuk dijadikan sebagai modal menghadapi keikutsertaan dalam dunia pendidikan untuk memberikan gambaran bahwa pentingnya penggunaan media berbasis games ular tangga dalam proses pelaksanaan pembelajaran mengajar.

1.6 Definisi Istilah Judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman menafsirkan judul penelitian ini, maka perlu penjelasan istilah-istilah yang digunakan yaitu:

Ilmu Pengetahuan Alam didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya. Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Trianto, 2012: 151).

Menurut Sadiman (2010: 6) Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai Alat-

alat grafis, phorografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2011: 3).

Menurut Hamalik (2011: 57) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempegaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/ pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Sadiman *dalam* Kustandi, 2011: 5).

Menurut Kartikaningtyas (2014: 663) Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Adaptasi permainan ini ke dalam bentuk *game* edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPA yang dipelajari.