

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah langkah awal untuk mencapai hasil yang diinginkan. Agar tujuan tersebut tercapai, maka diperlukan pendidik yang memberikan pembelajaran yang mampu meningkatkan dan mengembangkan potensi, kemampuan, dan keterampilan peserta didik sebagai kelanjutan dari kehidupan berbangsa dan bernegara (Qoyyimah & Nugroho, 2021). Guru harus menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Media pembelajaran dapat menambah ruang lingkup penyajian materi pembelajaran yang digunakan di kelas, seperti buku, gambar, dan narasumber. Selain itu, siswa akan memperoleh berbagai pengalaman selama proses pembelajaran. Namun, media pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara maksimal tanpa berusaha membuat media baru, guru tetap menggunakan media yang sudah ada di kelas. Realitas ini dapat dikaitkan dengan ketidaktahuan guru tentang konsep, terutama yang didasarkan pada pengembangan media dan penggunaan teknologi. Hal tersebut sudah disampaikan dalam jurnal penelitian (Novita et al., 2019) dimana dijelaskan bahwa masih kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk diterapkan di kelas sehingga belum tercapainya target pembelajaran.

Dalam berkembangnya zaman dan ilmu pengetahuan, manusia membutuhkan media yang bertujuan untuk membantu menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat. Media pembelajaran yang dibuat semenarik untuk membangkitkan semangat siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar. Kurang aktifnya siswa dikarenakan faktor strategi pembelajaran yang telah disusun oleh guru tidak tepat. Tidak sedikit guru masih menerapkan pembelajaran konvensional yang mengakibatkan siswa mudah bosan, mengantuk, dan kurang fokus ketika guru sedang menerangkan materi. Hal ini juga sangat dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dimana hasil belajar siswa akan mengalami penurunan. Materi pembelajaran harus membuat prosesnya lebih menyenangkan daripada membosankan. Edutainment adalah teknik yang digunakan untuk membuat pembelajaran menghibur bagi anak-anak sekaligus meningkatkan hasil belajar. Termasuk bermain sambil belajar. Salah satu tujuan penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan menarik. (S. T. Windasari & Sofyan, 2019).

Pengalaman belajar anak berkembang dari yang paling abstrak ke hal-hal yang dianggap paling konkrit dengan dimulai dari siswa berpartisipasi dalam pengalaman nyata, bergerak ke arah siswa bertindak

sebagai pengamat peristiwa yang disajikan dalam media, dan terakhir melibatkan siswa sebagai pengamat peristiwa. diwakili oleh simbol. Siswa akan mendapat manfaat dari melakukan pengalaman belajar, dan karena mereka terlibat dalam pendidikan mereka, kinerja mereka secara alami akan meningkat. Dalam sebuah penelitian, hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa memahami informasi yang telah disajikan kepada mereka. Konsekuensi dari kegiatan belajar. Pendapat lainnya diperkuat oleh (Susanto, 2017) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk kompetensi. Ada tiga ranah hasil belajar, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pada kurikulum 2013 memberikan ruang bagi pendidik untuk meningkatkan penggunaan media dan model pembelajaran. Salah satu inovasi yang harus diterapkan oleh guru adalah pengembangan media belajar yang kreatif dan inovatif. Sehingga dengan adanya kurikulum 2013 dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagai orang tenaga pendidik, guru merupakan seseorang yang sangat penting dalam keberlangsungannya proses pembelajaran. Keberlangsungan dan keberhasilan dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas ataupun di luar kelas sangat tergantung pada keahlian seorang guru. Keahlian guru dapat terlihat di berbagai mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013 adalah ilmu pengetahuan alam. Menurut (Hidayah et al., 2018) pembelajaran IPA merupakan tiang utama dalam mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap ilmiah anak-anak. Pembelajaran sains dipandu oleh pembelajaran tentang alam secara metodis, oleh karena itu pembelajaran sains tidak hanya melibatkan perolehan informasi berupa fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga terlibat dalam proses penemuan dan pengembangan pola pikir ilmiah. Pembelajaran IPA sering kali dianggap mata pelajaran yang sulit oleh siswa, sehingga dalam belajar siswa dituntut untuk lebih memahami dan menguasai materi IPA tersebut.

Pada bidang studi dasar untuk mempelajari fenomena alam, tumbuhan, dan hewan adalah ilmu alam (IPA). Senyawa tunggal dan campuran zat merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan dalam kelas IPA. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Kedoya Utara 03, teknik ceramah yang hanya menggunakan buku dan sumber tertulis untuk menjelaskan konsep digunakan untuk menyampaikan materi topik IX. Hal ini memungkinkan siswa kehilangan minat belajar dan cepat bosan dengan konten yang disajikan oleh guru, yang berdampak pada hasil belajar siswa tersebut.

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas V SDN Kedoya Utara 03, beberapa siswa menunjukkan semangat belajar IPA yang menurun., hal ini yang menjadikan nilai siswa tersebut kurang memenuhi KKM. Menurut hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 Januari 2023, hasil belajar siswa pada materi sifat benda dan perubahan wujud benda kurang memenuhi kriteria KKM. Berikut nilai siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.1** Daftar Nilai Ulangan Harian IPA siswa Kelas V Tema VII Tahun Ajaran 2022/2023

| Kelas | Jumlah Siswa | KKM | Nilai | Jumlah Ketuntasan | Persentase Ketuntasan | Keterangan   |
|-------|--------------|-----|-------|-------------------|-----------------------|--------------|
| V/5   | 30           | 71  | >71   | 10                | 33,4%                 | Tuntas       |
|       |              |     | <71   | 20                | 66,6%                 | Tidak tuntas |

Berdasarkan tabel 1.1 di atas terlihat bahwa 66,6% siswa pada pembelajaran IPA kelas V di SDN Kedoya Utara 03 tidak menyelesaikan studinya, sedangkan yang berhasil mencapai 33,4%. Kurangnya konsentrasi anak terhadap informasi yang disampaikan instruktur merupakan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Saat belajar, banyak siswa yang cepat lelah dan bahkan mungkin bangun dan meninggalkan ruangan untuk menghindari kebosanan. Akibatnya, media pembelajaran kurang sering digunakan untuk menjelaskan materi. Oleh karena itu, penyediaan bahan ajar yang menarik minat siswa sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu, manfaat penggunaan media belajar untuk memudahkan siswa menangkap materi yang diberikan dan mengurangi kebosanan saat belajar.

Untuk mempermudah siswa dalam menangkap materi zat tunggal dan campuran, maka dapat menggunakan metode permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan kesukaan Anak-anak di sekolah dasar, ular tangga bentuk media pembelajaran tradisional. Media pembelajaran ular tangga adalah permainan anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih yang menggunakan dadu, bentuknya kotak atau persegi panjang yang terdiri dari gambar ular tangga, serta kartu pertanyaan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan.

Media ular tangga sebagai media pengantar informasi terkait materi bagi siswa dan dapat meningkatkan keterampilan sosial untuk siswa. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Prameswari, 2018) menunjukkan hasil bahwa adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa STKIP Bina Insan Mandari dengan penggunaan media belajar permainan ular tangga. Manfaat lainnya penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dapat mendorong minat siswa dalam belajar dan memotivasi mereka untuk berkompetisi dan serius dalam bermain game. Untuk mendorong rasa

persaingan yang positif setelah permainan selesai, berkonsentrasilah untuk memberikan jawaban yang benar atas pertanyaan.

Media pembelajaran ini terinspirasi dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Fitriana, 2018) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik”. Pada penelitian terdahulu terdapat beberapa kartu di dalam permainan ular tangga yaitu kartu ilmu pengetahuan, kartu pertanyaan, kartu bonus, dan kartu zonk.

Pada penelitian yang saya lakukan, memiliki perbedaan dari penelitian terdahulu. Dimana untuk kartu, pada penelitian ini memiliki kartu soal, kartu pasangan, kartu bonus, kartu arisan, dan kartu zonk. Dan untuk kartu bonus, pada penelitian terdahulu setiap kelompok yang berada di kotak tersebut mendapatkan sebuah hadiah tanpa menjawab soal, sedangkan pada penelitian ini siswa mengahuruskan menjawab soal yang tertera dan ketika jawaban tersebut benar maka mendapat hadiah. Dan untuk kotak-kotak pada permainan ular tangga di desain dengan kotak jebakan dan kesempatan.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Materi Zat Tunggal Dan Campuran Melalui Media Ular Tangga Siswa Kelas V SDN Kedoya Utara 03”.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu cara meningkatkan hasil belajar materi zat tunggal dan campuran melalui media ular tangga siswa kelas V SDN Kedoya Utara 03.

## **1.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat merumuskan masalah yaitu bagaimana upaya untuk meningkatkan hasil belajar materi zat tunggal dan campuran melalui media ular tangga siswa kelas V SDN Kedoya Utara 03?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar materi zat tunggal dan campuran melalui media ular tangga siswa kelas V SDN Kedoya Utara 03.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini merupakan salah satu contoh penelitian tindakan kelas, sehingga dapat bermanfaat baik bagi pendidik formal maupun informal. Dan lebih dapat diterima untuk meningkatkan hasil belajar ilmiah siswa kelas V pada zat tunggal dan campuran di SDN Kedoya Utara 03. Keunggulan dari temuan penelitian ini dapat dilihat dari perspektif teoritis dan praktis. Berikut penjabaran manfaat tersebut:

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memajukan pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis di bidang pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang akan mempersiapkan para pendidik masa depan untuk membantu siswa meningkatkan kinerja mereka di kelas.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

#### **1.5.2.1 Bagi Guru**

Dengan mengetahui penerapan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dimaksudkan untuk lebih mudah mengatasi tantangan belajar dan menambah pengetahuan serta kemampuan belajar yang dapat membantu.

#### **1.5.2.2 Bagi Siswa**

Diharapkan dengan mendapatkan pengalaman langsung belajar aktif dan menyenangkan melalui media pembelajaran ular tangga maupun melalui hasil belajar akan mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar IPA.

#### **1.5.2.3 Bagi Peneliti**

Memberikan saran dan keahlian praktis tentang cara meningkatkan hasil belajar ilmiah siswa kelas V pada zat tunggal dan campuran di SDN Kedoya Utara 03, serta sumber informasi untuk penelitian lebih lanjut.