

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia menjadi lebih baik. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global (Mulyasa, 2006: 4).

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia di samping itu, dunia pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi. Hal ini penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori, tetapi juga harus bisa diarahkan pada hal yang bersifat praktis. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran agar para siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar, dan antusias menyambut pelajaran di sekolah, pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar

menurut Spears dalam Suprijono (2009:2) adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Jadi belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahaminya yang dipelajari. Dalam proses belajar juga guru dituntut untuk dapat mewujudkan dan menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif dan kreatif. Pada sistem ini diharapkan siswa dapat secara optimal melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan instruksional yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal.

Proses belajar adalah suatu proses yang dengan sengaja di ciptakan untuk kepentingan siswa, agar senang dan bergairah belajar. Guru berusaha menyediakan dan menggunakan semua potensi dan upaya. Masalah motivasi adalah factor yang penting bagi peserta didik. Selain motivasi peserta didik itu sendiri keberhasilan pembelajaran siswa juga ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran.

Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (learning experience) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik dapat meningkatkan hasil belajar. Alasan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Edgar dengan teori “Cone Experience (Kerucut Pengalaman)”, yang menjadi dasar pokok penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut teori Kerucut

Pengalaman, pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Akibatnya, siswa hanya akan memahami suatu pengetahuan dalam bentuk kata, tanpa mengerti dan memahami makna yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Karena itulah, siswa atau anak didik harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan. Salah satu cara agar siswa memiliki pengalaman yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar (Indriana, 2011:47).

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat mendukung terhadap prestasi belajar siswa disekolah karena media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar, atau suatu maksud agar proses belajar seorang dapat berlangsung. Media dapat menambah ketertarikan dan minat belajar siswa serta dapat membantu untuk memperjelas materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Kehadiran media memberi arti yang penting dalam mengefektifkan proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pendidikan. Media berfungsi sebagai perantara yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memberikan motivasi belajar terhadap siswa. Dengan menggunakan media, pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru tetapi juga pada siswa dan dengan menggunakan media dapat mengatasi kondisi siswa yang berbeda-beda. Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus tepat. Bukan dilihat dari kecanggihannya, melainkan dari manfaat yang ditimbulkan sehingga penerapannya dapat memberikan hasil yang maksimal. Beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dilakukan dengan tujuan intruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkuan yang ingin dilayani. Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran diantaranya adalah gambar, foto, komik, poster, video, permainan, dan lain-lain.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah permainan. Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya adalah permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik langsung, permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, permainan bersifat luwes sehingga dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dan permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Sadiman dkk, 2011:78)

Alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media permainan ular tangga. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Di dalam papan permainan terdapat kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini dapat digunakan untuk semua

mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena siswa hanya menjawab berbagai pertanyaan melalui permainan tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMP Dharma Kartini pada bulan Agustus 2019, motivasi siswa yang rendah saat pembelajaran di kelas tersebut terlihat antara lain: 1) pada saat awal pembelajaran siswa tampak memperhatikan penjelasan guru, namun selanjutnya siswa terlihat mulai bosan, seperti mencoret-coret atau menggambar di bukunya, dan ada pula siswa yang mengobrol dengan teman saat pembelajaran berlangsung, sehingga kelas menjadi gaduh, 2) siswa rajin mengerjakan tugas jika diawasi oleh guru, 3) siswa mudah putus asa ketika mendapati soal yang sulit atau tidak bisa dikerjakan, 4) siswa kurang yakin dengan jawaban sendiri dari pertanyaan atau soal yang diberikan, sehingga siswa selalu ingin membuka buku materi atau catatan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memilih mengadakan penelitian di SMP Dharma Kartini dengan difokuskan di kelas V-III. Peneliti memilih penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran, khususnya permainan ular tangga yang digunakan untuk mengetahui seberapa berpengaruh media permainan ular tangga ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

1.2. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada pengaruh media permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga?
- 2.) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas control yang menggunakan media kartu gambar?
- 3.) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* di kelas eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan ular tangga?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media pembelajaran *ular tangga* di kelas eksperimen
2. Mendeskripsikan perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah yang tidak menggunakan media pembelajaran *ular tangga* di kelas kontrol
3. Menganalisis perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media pembelajaran ular tangga di kelas eksperimen dengan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah yang tidak menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga di kelas kontrol

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.) Manfaat Teoritis

Menambah khasanah keilmuan peneliti dan pembaca tentang pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Dharma Kartini.

2.) Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang mengarah pada motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai cara melaksanakan pembelajaran IPS dengan penerapan media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini akan memberikan bantuan pada siswa agar dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang bagian awal dari skripsi yang terdiri dari Latar Belakang, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini memaparkan Kajian Pustaka. Kajian Pustaka ini mengkaji teori mengenai masalah yang diteliti juga mengenai tinjauan umum Pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar belajar siswa di SMP Dharma Kartini.

BAB III Metode Penelitian. Bab ini terbagi kedalam beberapa subbab, yakni desain penelitian, lokasi penelitian dan partisipan, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, prosedur penelitian, analisis angket, dan analisis data statistik.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini memaparkan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini memaparkan pemaknaan penulis terhadap hasil penelitian juga menyajikan kesimpulan dan saran.

Aldy Budiman Yusuf, 2019
PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGADALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS (Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik di SMP Dharma Kartini
Cimahi)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

