

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dengan kehidupan manusia ibarat dua sisi mata uang logam, keduanya saling mempengaruhi dan tidak dapat dipisahkan. Menurut UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, dinyatakan bahwa:

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

Bertolak dari Undang-undang SISDIKNAS, pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia. Setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan merupakan suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk menjadi insan yang terdidik sehingga dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.

Dalam pendidikan formal khususnya di sekolah dasar, ada sejumlah mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang seluas-luasnya serta meningkatkan kemampuan siswa yang kemudian dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran Ilmu Pegetahuan Alam (IPA). IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Secara umum, kegiatan dalam IPA berhubungan dengan eksperimen. Namun dalam hal-hal tertentu, konsep IPA adalah hasil tanggapan

pikiran manusia atas gejala yang terjadi di alam. Seorang ahli IPA (ilmuwan) dapat memberikan sumbangan besar kepada IPA tanpa harus melakukan sendiri suatu percobaan, tanpa membuat suatu alat atau tanpa melakukan observasi. Begitu pun dengan siswa bangku sekolah dasar yang tidak bisa kita samakan kognitifnya dengan ilmuwan. Alangkah menyenangkan bagi mereka jika dalam memahami materi IPA, siswa tidak dipaksakan menjadi seperti ilmuwan, terlebih jika dalam prosesnya diberikan sentuhan permainan yang berimbang menghasilkan pembelajaran bermakna.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan terlibat langsung menjadi pengajar mata pelajaran IPA pada kelas yang akan peneliti beri tindakan yakni di kelas V SDN Cibeunying, maka didapatkan beberapa permasalahan, diantaranya : 1) hanya sebagian siswa yang cenderung aktif dalam pembelajaran, 2) terdapat materi IPA yang dianggap sulit oleh siswa yaitu Pesawat Sederhana yang dilihat dari segi kuantitas menuntut kemampuan daya ingat siswa sedangkan untuk membaca materi pun siswa enggan, 3) minimnya penggunaan media terlebih media interaktif yang mengandung unsur permainan sehingga proses KBM diharapkan lebih bermakna dalam ingatan siswa, 4) peneliti sebagai guru PLP ingin menanamkan pendidikan karakter kepada siswa, khususnya nilai kejujuran karena nilai ini jarang ditunjukkan siswa terutama ketika peneliti mengadakan tes, 5) diperoleh data rata-rata nilai hasil ulangan siswa pada pembelajaran IPA dari 23 orang yang terdiri dari 6 orang perempuan dan 17 orang laki-laki adalah 58,3 dengan KKM untuk pelajaran IPA di sekolah tersebut adalah 65, yang berarti nilai rata-rata kelas masih dibawah KKM sekolah. Terdapat 15 orang siswa yang nilainya belum mencapai KKM dan hanya 8 orang siswa yang telah mencapai KKM sehingga didapatkan persentasi siswa yang belum mencapai KKM adalah 65,22% dan yang mampu mencapai KKM hanya 34,8%. Kondisi ini jelas menggambarkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Berpedoman pada fakta-fakta tersebut, peneliti berusaha mencoba membuat sebuah media yang terinspirasi dari permainan ular tangga yang

dimodifikasi sehingga dapat berperan sebagai media pembelajaran. Hal ini didasari karena selain permasalahan utama adalah minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, salah satu alasan pokok peneliti melakukan penelitian ini adalah dikarenakan kelas yang akan diberikan tindakan selama peneliti latihan mengajar ketika PLP disana cenderung lebih kondusif bilamana peneliti menggunakan berbagai media pada mata pelajaran selain IPA, terlebih bila menggunakan media yang mengandung sentuhan permainan didalamnya.

Pada dasarnya penggunaan ular tangga sebagai media pembelajaran telah banyak dilakukan, namun masih jarang yang memanfaatkannya khususnya dalam pembelajaran IPA, biasanya dipicu oleh ukurannya yang kurang praktis dibawa kedalam kelas. Adzjio (2012) mengatakan bahwa media permainan Ular Tangga tampaknya hingga saat ini masih dianggap sebagai sebuah permainan belaka. Belum diupayakan menjadi bahan belajar secara formal. Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran.

Kemudian media permainan ular tangga diungkapkan oleh Mulyati (dalam Nika, 2012) memiliki beberapa keunggulan. Salah satu diantaranya adalah dapat membuat struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya jika siswa dihadapkan pada suatu masalah. Pengetahuan yang terdapat dalam ingatan (pikiran) dapat diperoleh kembali sewaktu-waktu, akibatnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dan yang menarik menurut Nur (2011), salah satu nilai pendidikan karakter dari 14 nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan ular tangga adalah nilai kejujuran. Maka dibuatlah sebuah media pembelajaran sederhana yang diberi nama "Ular Tangga DIKE". DIKE disini adalah nama depan dari peneliti yang juga merupakan singkatan dari **D**iharapkan **I**novatif, **K**reatif, **E**dukatif. Penamaan ini terinspirasi dari hasil *judgement* salah satu ahli media dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UPI .

DIKE MEILIA, 2013

PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA DIKE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA MATERI PESAWAT SEDERHANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengetahui penggunaan media ular tangga DIKE yang diharapkan mampu menciptakan pembelajaran bermakna yang menyenangkan, memotivasi siswa agar lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya dalam mendorong anak membaca materi, meningkatkan daya ingat siswa, melatih kejujuran serta membuat siswa mejadi lebih aktif sehingga akhirnya media ini diharapkan dapat dijadikan alternatif oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA DIKE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA MATERI PESAWAT SEDERHANA”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPA materi Pesawat Sederhana dengan menggunakan media ular tangga DIKE di kelas V SDN Cibeunying?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPA materi Pesawat Sederhana dengan menggunakan media ular tangga DIKE di kelas V SDN Cibeunying?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Pesawat Sederhana dengan menggunakan media ular tangga DIKE di kelas V SDN Cibeunying?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa sekolah dasar pada materi pesawat sederhana. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Perencanaan pembelajaran IPA materi Pesawat Sederhana dengan menggunakan media ular tangga DIKE di kelas V SDN Cibeunying

DIKE MEILIA, 2013

PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA DIKE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA MATERI PESAWAT SEDERHANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Pelaksanaan pembelajaran IPA materi Pesawat Sederhana dengan menggunakan media ular tangga DIKE di kelas V SDN Cibeunying
3. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Pesawat Sederhana dengan menggunakan media ular tangga DIKE di kelas V SDN Cibeunying

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian tindakan kelas dapat dirasakan oleh peneliti khususnya kemudian peserta didik, guru maupun sekolah.

1. Bagi Peneliti
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis.
 - b. Memberi pengalaman baru dan dapat mengetahui penggunaan media ular tangga DIKE dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi pesawat sederhana.
2. Bagi peserta didik
 - a. Menjadikan pembelajaran IPA lebih menyenangkan dengan adanya sentuhan permainan sehingga menambah pengalaman serta gairah peserta didik dalam pembelajaran IPA.
 - b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media ular tangga DIKE dalam proses pembelajaran IPA.
3. Bagi guru

Memberikan gambaran tentang penggunaan media ular tangga DIKE dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi pesawat sederhana sebagai alternatif media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
4. Bagi sekolah

Memberikan motivasi bagi guru-guru lain dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPA melalui penggunaan media ular tangga DIKE.

DIKE MEILIA, 2013

PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA DIKE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA MATERI PESAWAT SEDERHANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

E. Definisi Operasional

Ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan secara operasional dalam mengukur keberhasilan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Media Ular Tangga DIKE

Media Ular Tangga DIKE yaitu media pembelajaran hasil modifikasi dari permainan tradisional ular tangga. Sedangkan DIKE merupakan singkatan dari **D**iharapkan, **I**novatif, **K**reatif dan **E**dukatif yang terinspirasi dari hasil *judgement* ahli media. Media pembelajaran ini memiliki kartu pintar yang memuat materi-materi mengenai Pesawat Sederhana yang sesuai dengan materi pelajaran IPA di kelas V. Teknik penggunaan media ini dilakukan secara berkelompok melalui beberapa tahapan yaitu tahap berpikir, tahap berbagi, tahap berpasangan, dan tahap *ready*. Penggunaan media Ular Tangga DIKE ini diharapkan dapat terukur oleh tes akhir siklus, catatan refleksi siswa atau angket terbuka serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diinginkan pada Penelitian Tindakan Kelas ini ialah hasil penilaian terhadap kemampuan yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka baik dari segi kognitif, psikomotorik dan afektif yang diperoleh siswa setelah siswa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa ular tangga DIKE tentang materi Pesawat Sederhana yang terdapat dalam Standar Kompetensi 5. Memahami hubungan antara gaya, gerak, dan energi, serta fungsinya serta Kompetensi Dasar 5.2 Menjelaskan pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat. Hasil belajar siswa pada aspek kognitif diharapkan dapat terukur oleh tes akhir siklus. Sedangkan hasil belajar aspek psikomotorik dan afektif berupa skor yang diperoleh siswa dari hasil pengamatan tiga observer pada setiap siswa dalam masing-masing kelompok. Setiap observer diberikan kelompok dimana setiap

siswanya diamati berdasarkan deskriptor pedoman penilaian aspek afektif dan psikomotorik dengan memberikan tanda ceklis jika poin yang menjadi deskriptor untuk penilaian ditampilkan siswa. Skor maksimal untuk aspek psikomotorik adalah 3 sedangkan untuk aspek afektif adalah 8. Khusus untuk aspek psikomotorik dan afektif ditentukan kriteria penilaiannya menggunakan skala Likert. Kemudian siswa dinyatakan meningkat hasil belajarnya jika terjadi peningkatan berdasarkan rata-rata kelas setelah dilakukan tindakan pada siklus.

