

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik karena banyak konsep yang memuat tentang ilmu hafalan baik teori maupun rumus. Belajar IPA merupakan proses aktif, namun keaktifan secara fisik saja tidak cukup untuk belajar IPA, peserta didik juga harus memperoleh pengalaman berpikir melalui kebiasaan berpikir dalam belajar IPA. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Pendidikan 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 (Depdiknas, 2006: 5). IPA merupakan ilmu yang mendasari kemajuan teknologi, sehingga harus disajikan secara merangsang dan menarik, sifat ingin tahu pada anak didik supaya terus dipupuk dan dikembangkan. Peserta didik memerlukan kegiatan sehingga terlibat dalam proses belajar.

Menurut Yazdi (2012: 144), pada kegiatan pembelajaran peserta didik tidak sekedar meniru dan membentuk bayangan dari apa yang diamati atau diajarkan guru, tetapi secara aktif ia menyeleksi, menyaring, memberi arti, dan menguji kebenaran atas informasi yang diterimanya. Untuk mengatasi hal tersebut, seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan profesional dalam mengajar agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai prestasi

belajar yang maksimal. Guru perlu memilih metode, model, sumber belajar serta media pembelajaran yang sesuai agar pengajaran guru lebih menarik dan materi yang diterima oleh peserta didik tidak hanya sekedar sekumpulan konsep.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung sebagai transformasi belajar secara konvensional atau tatap muka (ceramah) di depan kelas. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan metode belajar yang dipakai. Media sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan. Menurut Wena (2009: 6), penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena media mempunyai berbagai kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan jelas.

Seiring dengan implementasi Kurikulum 2013, pembelajaran dituntut menggunakan metode yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang, dan memotivasi sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang sulit untuk menerima pelajaran membutuhkan suatu alat yang dapat digunakan untuk lebih memahami materi pelajaran, yaitu media pembelajaran. Salah satu cara agar pembelajaran IPA dapat merangsang peserta didik untuk ikut aktif adalah melalui penyediaan media pembelajaran IPA

yang tepat. Menurut Hasan (2020: 33), media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran.

Media permainan edukatif membuat peserta didik merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pelajaran. Menurut Permatasari (2014: 120), suasana belajar akan menyenangkan (*joyful*) jika peserta didik sebagai subyek belajar melakukan proses pembelajaran berdasarkan apa yang dikehendaki. Media permainan edukatif merupakan salah satu alternatif yang diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, tanpa beban, dan aktif melibatkan peserta didik. *Joyful learning* merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman peserta didik, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja (*learning by doing*).

Materi sistem peredaran darah pada manusia adalah salah satu pokok pembahasan pembelajaran IPA yang dimuat dalam Capaian Pembelajaran (CP), elemen Pemahaman IPA. Berdasarkan hasil wawancara guru IPA SMP Negeri 10 Tanjungpinang, peserta didik cukup sulit untuk memahami materi sistem peredaran darah pada manusia. Menurut pemaparan guru tersebut, peredaran darah dianggap cukup rumit karena prosesnya ataupun alur sistemnya. Jantung berfungsi memompa darah yang mengandung oksigen untuk diedarkan ke seluruh tubuh. Dimulai dari pemahaman terhadap bagian atau ruang pada jantung, organ pada sistem peredaran darah sampai alur proses dan hubungan keterkaitannya. Hasil wawancara guru MTs Madani Tebuireng Bintan, media yang digunakan berupa video dan ppt. Peneliti juga menyebarkan angket kepada peserta didik

kelas VIII di SMPN 10 Tanjungpinang untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran untuk peserta didik. Permasalahan diatas dapat dibuktikan juga dengan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik di SMPN 10 Tanjungpinang dengan rata-rata 70,65. Hasil belajar peserta didik MTs Madani Tebuireng Bintang dengan rata-rata yang diperoleh 70. Sedangkan SMP IT Al Madinah dengan rata-rata 51.

Peneliti juga menyebarkan kuisioner melalui Google Form untuk analisis gaya belajar peserta didik kepada peserta didik kelas IX di SMP IT Tanjungpinang, MTs Madani Tebuireng Bintang dan SMPN 10 Tanjungpinang. Peserta didik SMP IT Al Madinah dengan hasil kecenderungan dengan gaya belajar kinestetik sebesar sebanyak 36,3%. Peserta didik MTs Madani Tebuireng dengan hasil kinestetik sebesar 36,5%. Sedangkan peserta didik SMP N 10 Tanjungpinang dengan hasil kinestetik sebesar 36%.

Media pembelajaran yang sesuai untuk orang dengan gaya belajar visual yaitu berbentuk cetak dan menarik untuk dilihat, sedangkan gaya belajar auditorial yaitu media yang sifatnya didengar dan tidak berinteraksi dengan orang. Dan untuk gaya belajar kinestetik yaitu media yang membuatnya berinteraksi dengan orang dan akan membuatnya lebih mudah menyerap informasi. Melalui pemaparan di atas peneliti dapat simpulkan bahwa media yang sesuai untuk peserta didik yang cenderung gaya belajar kinestetik yaitu media cetak, menarik, membuat peserta didik terlibat dan interaktif serta berinteraksi dengan peserta didik lain. Media yang sesuai juga bisa berupa media berbasis permainan yang menarik dan menarik motivasi peserta didik.

Berkaitan dengan penjelasan di atas sistem peredaran darah pada manusia akan kurang jika hanya dengan buku cetak biasa dan PPT. Materi yang abstrak serta terdapat proses organ yang cukup rumit untuk dipahami oleh peserta didik. Guru IPA di SMP IT Al Madinah Tanjungpinang sangat mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis media pembelajaran karena media pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student centered*) sehingga mampu meningkatkan proses belajar, minat, dan prestasi peserta didik sehingga peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain itu, belum terungkapnya validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan ludo pada sub materi sistem peredaran darah kelas VIII, menjadi hal penting untuk ditelaah, sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian pengemabangan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan permainan ludo sebagai media pembelajaran pada sub materi sistem peredaran darah kelas VIII.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran permainan ludo pada materi sistem peredaran darah pada manusia?

2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran permainan ludo pada materi sistem peredaran darah pada manusia?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran permainan ludo pada materi sistem peredaran darah pada manusia?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ludo pada materi sistem peredaran darah pada manusia yang valid, praktis dan efektif.

D. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran permainan ludo pada materi sistem peredaran darah pada manusia adalah:

1. Media ludo dicetak berbahan stiker tiga dimensi yang akan di tempel di papan catur berbahan kayu.
2. Media ludo yang dikembangkan dengan ukuran 30 cm x 30 cm.
3. Papan catur juga disesuaikan dengan ukuran media ludo yaitu ukuran 30 cm x 30 cm.
4. Bahan yang digunakan untuk kartu berupa kertas HVS 70 gsm dengan kartu yang sudah didesain ukurannya sesuai kebutuhan dan juga akan dilaminating
5. Pion yang digunakan sebanyak 4 buah untuk setiap media berupa pion dari permainan ludo sendiri yang akan sesuai dengan warna tiap rumah di media ludo.

6. Dadu yang digunakan merupakan dadu yang biasa digunakan untuk bermain permainan ludo.
7. Alat kocok dadu berupa wadah kecil berbentuk mirip tabung.
8. Media ludo yang dikembangkan merupakan pelajaran yang berisi sub materi sistem peredaran darah.
9. Media ludo yang dikembangkan digunakan untuk kepentingan pembelajaran yang mengantarkan pembelajaran menjadi lebih santai.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Adapun manfaat penelitian bagi guru, yaitu:

- a. Mempermudah guru dalam menyampaikan sub materi sistem peredaran darah dengan lebih menyenangkan.
- b. Waktu yang digunakan lebih efisien untuk memahami materi tersebut.
- c. Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- d. Sebagai bahan pertimbangan untuk guru dalam menyampaikan materi.

2. Bagi Peserta didik

Adapun manfaat penelitian ini bagi peserta didik, yaitu:

- a. Menumbuhkan motivasi dalam mempelajari.
- b. Dapat menambah minat belajar.
- c. Meningkatkan cara berpikir ilmiah dan meningkatkan daya nalar peserta didik.
- d. Dapat menambah pengetahuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari,

3. Bagi Peneliti Lainnya

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lainnya menambah referensi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan inovasi yang berbeda.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Adapun asumsi dan keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi
 - a. Media ludo dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
 - b. Media ludo dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik dalam menerima materi.
 - c. Media ludo membantu peserta didik dalam menerima dan memahami pembelajaran.
2. Keterbatasan
 - a. Kertas stiker media ludo dikhawatirkan cepat kotor karena posisi yang berada dilapisan luar papan catur.
 - b. Materi pendamping untuk media hanya sebagai materi penunjang untuk menyelesaikan permainan ludo.

G. Definisi Operasional

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai variabel serta untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka berikut dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai teknologi yang berfungsi sebagai pembawa pesan dan memudahkan proses pembelajaran. Media juga dapat didefinisikan sebagai alat komunikasi yang diciptakan untuk merangsang peserta didik untuk memahami proses belajar mengajar. Media pembelajaran pada umumnya terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan (software). Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dia pembelajaran permainan ludo pada materi sistem peredaran darah pada manusia di SMP Negeri 10 Tanjungpinang

2. Permainan Ludo

Ludo merupakan salah satu permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan sudah diwariskan secara turun-temurun. Permainan ini dimainkan oleh 2-4 orang, sehingga dapat meningkatkan interaksi antar pemain satu sama lain. Manfaat dari permainan ludo yaitu:

- a. Melatih otak kiri anak untuk berpikir,
- b. Melatih anak untuk menyusun strategi supaya bisa mengalahkan lawan,
- c. Sebagai sarana dalam mengembangkan dan membentuk kemampuan otak kanan,
- d. Melatih anak untuk kerjasama dengan kelompoknya
- e. Melatih emosi anak Afrianti, dkk (2018: 52-59).

3. Sistem Peredaran Darah

Sistem peredaran darah juga disebut sebagai sistem kardiovaskular. Sistem ini adalah bagian dari kinerja jantung dan jaringan pembuluh darah. Tugas utamanya adalah mengedarkan oksigen dan nutrisi ke seluruh sel dan jaringan

tubuh. Dalam sistem peredaran darah, ada tiga komponen dalam tubuh yang terlibat yaitu darah, pembuluh darah, dan jantung. Ketiganya saling berkaitan dan bekerja sama untuk mengedarkan darah ke setiap sel-sel di seluruh tubuh.

