

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya memiliki peran yang penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan merupakan aktivitas yang saling berhubungan dan memuat berbagai unsur yang saling berkaitan (Sutrisno, 2016: 29). Dengan adanya pendidikan menjadikan modal bagi masyarakat agar dapat berkembang menuju arah yang positif dan menjamin perkembangan serta kelangsungan kehidupan. Indonesia yang termasuk kedalam Negara berkembang tentunya juga harus memperhatikan aspek-aspek pendidikannya.

Pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani (Kurniawan, 2017: 26). Oleh karena itu pendidikan dapat berperan sebagai pewaris nilai-nilai dalam segala aspek kehidupan dari generasi ke generasi sehingga nilai-nilai tersebut tidak hilang. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa “Pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya (aktualisasi) dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang apa adanya (potensialitas), dan diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang dicita-citakan (idealitas).” (Sujana, I Wayang Cong, 2019: 31). Dalam pendidikan

tujuan pembelajarannya dapat dilihat dari output atau hasil pembelajaran tersebut (Zulkarnain, Luthfi, 2021: 19). Pendidikan salah satunya dapat diperoleh melalui proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran merupakan proses perubahan yang disadari dan disengaja, mengacu adanya kegiatan sistematis untuk berubah menjadi lebih baik dari seorang individu (Setiawan, Andi, 2017: 21). Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik secara sistematis dan terprogram untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Yolandasari (2020: 17) pembelajaran merupakan proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat oleh manusia yang dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Kegiatan proses pembelajaran di sekolah salah satunya yaitu mata pelajaran IPA.

Menurut Jufri (2017: 132) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pelajaran yang berpusat pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori mengenai alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global. Dengan mempelajari IPA berarti manusia juga mempelajari semua benda yang ada di alam baik itu peristiwa atau gejala yang muncul di alam. Pembelajaran IPA merupakan pengetahuan dalam mencari tahu mengenai alam secara sistematis yaitu dengan mengumpulkan informasi dari peristiwa alam di sekitarnya (Setiaji & Koeswati, 2018:12). Pembelajaran IPA juga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari terutama dapat mengembangkan keterampilan peserta didik untuk

menganalisis alam sekitar. Melalui pembelajaran IPA peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam bertanya dan mencari jawaban atas konsep, pengetahuan, dan gagasan tentang alam sekitar. Pembelajaran IPA sering dianggap sulit karena sifatnya yang abstrak dan menggunakan bahasa ilmiah serta istilah-istilah. Selain itu juga karena banyak materi yang membutuhkan penalaran, pemahaman, dan hafalan. Hal tersebut disebabkan pembelajaran IPA banyak yang menggunakan hitungan rumus namun juga ada hafalan materi (Umami, Riza, 2021: 15). Materi IPA yang terlalu kompleks dan dirasa sulit oleh peserta didik yaitu sistem peredaran darah. Hal tersebut dikarenakan materi sistem peredaran darah berkaitan dengan organ-organ yang dipelajari dan tidak dapat dilihat oleh peserta didik. Selain itu penyampaian materi dari guru kurang tepat juga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Guru harus menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan, penyampaian materi yang mudah dipahami oleh peserta didik, dan pembuatan konsep pembelajaran yang mudah dimengerti dan menarik sehingga peserta didik memiliki minat dan semangat untuk belajar. Mata pelajaran IPA dalam proses pembelajarannya memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat peraga atau sarana yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik (Fitriana, 2018). Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses

pembelajaran yaitu salah satunya menggunakan media permainan. Media permainan dapat meningkatkan intelektual peserta didik, menumbuhkan minat belajar peserta didik, menciptakan suasana kelas yang efektif dan kondusif. Penggunaan media permainan dalam proses pembelajaran akan membantu anak dalam melatih kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Saat ini banyak media yang bervariasi dan sederhana serta tidak jauh berbeda dengan media yang canggih. Tujuan menggunakan media pembelajaran adalah sebagai alat atau perantara untuk memudahkan memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Nurrita, 2018: 178).

Hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurita, 2018: 175). Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat. Minat merupakan suatu keinginan yang dapat menimbulkan perhatian akibat adanya suatu hal yang menarik (Kharina, dkk, 2017: 62). Minat bersumber pada pengenalan dengan lingkungan atau hasil interaksi serta belajar dengan lingkungannya (Khairani, 2017: 135).

Berdasarkan hasil observasi di SD Muhammadiyah Cepitsari di kelas V pada tanggal 18 Maret 2023 diperoleh hasil sebanyak 60% peserta didik yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Menurut

Ibu Rika selaku guru kelas V di SD Muhammadiyah Cepitsari, permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPA yaitu *pertama*, guru kurang menggunakan media yang cocok untuk pembelajaran IPA. Kurangnya penggunaan media dalam menyampaikan materi terutama pada materi IPA yang materinya sangat kompleks membuat peserta didik sulit memahami materi. Jika guru dapat menggunakan media dalam penyampaian materi IPA maka peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi. *Kedua*, peserta didik menganggap bahwa pembelajaran IPA membosankan. Guru yang hanya menggunakan metode ceramah saat memberikan materi mengakibatkan peserta didik mudah bosan. *Ketiga*, kurangnya aktivitas peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Tidak adanya penggunaan media mengakibatkan aktivitas menjadi berkurang dan pembelajaran menjadi pasif, sehingga hanya guru yang aktif. *Keempat*, minat peserta didik yang masih kurang pada pembelajaran IPA karena tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat peserta didik kurang berantusias saat kegiatan belajar mengajar. *Kelima*, keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi IPA dikarenakan waktu pembelajaran sudah sangat dekat dengan ujian sehingga pemahaman peserta didik menjadi kurang dan penyampaian materi secara mendalam juga kurang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut maka perlu dilakukan adanya penelitian untuk meningkatkan hasil dan minat belajar IPA materi sistem peredaran darah. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang dikemas menarik untuk menunjang proses

pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Menurut Larasati (Salsa, dkk, 2021: 526) salah satu cara untuk menunjang proses pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran kartu domino, karena kartu domino efektif dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik. Penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Fairosa, dkk, 2018: 115). Selain itu, menurut Wardany (Salsa, dkk, 2021: 526) media kartu domino praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media kartu domino dalam pembelajaran juga dapat mengeluarkan ide-ide siswa serta meningkatkan minat belajar siswa Syafi'i (Salsa, dkk, 2021: 526).

Kartu domino merupakan permainan yang terdiri dari 28 kartu, dan biasa dimainkan oleh empat orang atau lebih. Kartu domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah, namun kartu domino yang akan digunakan sebagai media pembelajaran sudah dimodifikasi terlebih dahulu. Kartu domino juga merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran dan permainan ini dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan (Fadli et al., 2022). Penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran dapat melibatkan peserta didik untuk lebih aktif dalam menemukan dan menyusun soal dengan jawaban yang saling berhubungan, dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir dan menarik minat belajar peserta didik. Belajar

sambil bermain menggunakan kartu domino melibatkan peserta didik dalam belajar, bergerak, berkelompok serta dalam praktik penggunaannya yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang menyenangi visual yang menarik dan interkatif, suka bermain, serta senang merasakan ataupun melakukan sesuatu secara langsung (Widyastuti & Ayriza, 2018). Bentuk permainan kartu domino mengenai materi sistem peredaran darah pada pembelajaran IPA SD tidak jauh berbeda dengan permainan kartu domino yang ditemui pada umumnya. Perbedaannya yaitu terletak pada kartu dan peraturan permainan dimana didalam kartu berisi tulisan dan gambar yang menjelaskan materi peredaran darah. Dalam penelitian ini memodifikasi kartu domino sebagai permainan dalam pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui metode *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik (Maghfira & Khikmah, 2023).

Berdasarkan uraian-uraian latar belakang diatas dilakukan penelitian yang berjudul **“Upaya Peningkatan Hasil dan Minat Belajar IPA Materi Sistem Peredaran Darah Melalui Media Kartu Domino Pada Peserta Didik Kelas V di SD Muhammadiyah Cepitsari”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kurang pemahamannya peserta didik terhadap pelajaran IPA terutama pada pelajaran mengenai sistem peredaran darah.
2. Hasil belajar IPA terutama pada pelajaran mengenai sistem peredaran darah masih rendah.
3. Minat belajar IPA terutama pada pelajaran mengenai sistem peredaran darah masih rendah.
4. Pemilihan media sederhana seperti media kartu domino belum banyak digunakan secara optimal dalam pembelajaran di tingkat satuan pendidikan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang terdapat pada identifikasi masalah, maka penulis telah membatasi masalah yang ada yaitu upaya peningkatan hasil dan minat belajar IPA materi sistem peredaran darah melalui media kartu domino pada peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah Cepitsari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPA materi sistem peredaran darah melalui media kartu domino pada peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah Cepitsari?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar IPA materi sistem peredaran darah melalui media kartu domino pada peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah Cepitsari?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA materi sistem peredaran darah melalui media kartu domino pada peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah Cepitsari.
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar IPA materi sistem peredaran darah melalui media kartu domino pada peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah Cepitsari.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian tindakan kelas ini dapat menambah wawasan bagi penulis mengenai upaya meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media kartu domino. Selain itu, dapat menjadikan bahan masukan untuk guru dan sekolah dalam

memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil dan minat belajar IPA pada materi sistem peredaran darah di SD Muhammadiyah Cepitsari.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik terutama pada materi pelajaran IPA yaitu materi sistem peredaran darah. Selain itu, dengan menggunakan media kartu domino ini peserta didik akan mudah memahami materi yang telah dipelajari.

b. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi guru untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik anak SD supaya dapat meningkatkan hasil dan minat belajar.

c. Bagi sekolah

Menjadi bahan masukan kepada guru untuk lebih mengembangkan kompetensi mengajarnya, terutama mengenai pelajaran dengan menggunakan media.

d. Bagi penulis

Dapat menjadi bahan informasi mengenai peningkatan hasil dan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media kartu domino.