BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan pembelajaran, bimbingan, atau latihan yang tidak hanya berlangsung di dalam kelas dan di lembaga sekolah, namun juga dapat berlangsung dilingkun gan rumah dan masyarakat. Pemerintah juga turut andil dalam mempersiapkan peserta didik menjalani kehidupan yang bermakna dalam hidup bermasyarakat melalui kegiatan-kegiatan tersebut

Aspek pengetahuan yang terdapat dalam pendidikan merupakan bagian dari upaya membantu manusia memperoleh kehidupan yang bermakna dan berkualitas baik secara individu maupun kelompok. Seperti yang tertera dalam Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan 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, kecenderungan, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperuntukkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.[1]

[1] *Undang-undang SISDIKNAS No. 02 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,* (Bandung: Fokusmedia, 2010), 3

Menurut Undang-undang Standar Pendidikan Nasional tahun 2003 dikatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemmapuan dan membentuk watak bangsa sekaligus peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga tujuan dari pendidikan tidak hanya dipandang sebagai pembentukan intelektual siswa saja melainkan juga bertujuan untuk mendewasakan siswa baik dari segi intelektual, moral, dan social. [2]

Inti dari pendidikan adalah proses pembelajaran, dimana dalam pembelajaran tentu tidak lepas dari proses belajar mengajar. Menurut Sunaryo dalam Kokom Komalasari mengatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.[3]

Pembelajaran merupakan suatu proses penyaluran informasi atau pesan dari pendidik ke peserta didik yang direncanakan, didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis yang dilakukan di sekolah maupun diluar sekolah. Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut yaitu *pertama,* pembelajaran dipandang sebagai sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran,

---

[2] Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010), 178

[3] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Rafika Aditama, 2011), 2

media pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran. *Kedua,* pembelajaran dipandang sebagai proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan dalam rangka membuat peserta didik belajar.[4]

Berkaitan dengan faktor proses, pendidik menjadi faktor utama dalam penciptaan suasana pembelajaran. Kompetensi pendidik dituntut dalam menjalankan tugasnya secara profesional.[5] Pendidik yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat optimal. Peranan dan kompetensi pendidik dalam proses belajar mengajar antara lain pendidik sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan, partisipan, ekspeditor, perencana, supervisor, motivator, dan konselor.[6]

Pembelajaran suatu mata pelajaran akan dapat bermakna bagi peserta didik, jika pendidik mengetahui tentang objek yang akan diajarnya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi. Banyak mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, salah satunya adalah mata pelajaran IPA yang sejak dulu hingga sekarang menjadi mata pelajaran wajib yang harus dipelajari. IPA merupakan terjemahan kata dari bahasa Inggris natural science yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA) , mempelajari gejala-gejala alam yang melalui

---

[4] *Ibid.*, 3

[5] Tuti Rahmawati dan Daryanto, *Penilaian Kinerja Profesi Pendidik dan Angka Kreditnya,* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 48

[6] Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 9

serangkaian proses yang sistematis yaitu metode ilmiah . Sehingga IPA dapat disebut sebagai ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.

Salah satu cara untuk memunculkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat atau perantara yang mampu menyampaikan informasi atau pesan untuk membantu proses belajar mengajar baik berupa gambar, suara, film, ataupun alat peraga yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif agar mampu mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Media yang dapat digunakan misalnya media pembelajaran *Dart Board*. Media *Dart Board* dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi peserta didik serta pemahaman konsep terkait materi yang disampaikan, karena media *Dart Board* tersebut selain sebagai media juga sebagai media evaluasi peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas selaku pengampu mata pelajaran IPA peserta didik kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar, selama proses pembelajaran IPA

berlangsung, suasana pembelajaran sudah cukup kondusif. Sebagian peserta didik sudah terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang pasif dan kurang bersemangat saat guru menjelaskan materi pembelajaran, serta masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mampu menguasai materi pelajaran yang disampaikan.[7] Untuk hasil belajar peserta didik masih ada yang dibawah KKM untuk nilai ulangan dan Penilaian Tengah Semester (PTS) dikarenakan masih ada peserta didik yang belum memahami materi IPA yang disampaikan.[8]

Karena itulah pembelajaran IPA di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar masih terdapat beberapa hambatan dalam pembelajaran, diantaranya adalah: 1) Adanya metode yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariatif, misalnya ceramah dan Tanya jawab dan dalam penggunaan media sering menggunakan media gambar. Adakalanya peserta didik akan bosan dan kurang bersemangat. Sehingga pembelajaran yang dilakukan masih kurang membangkitkan semangat dan keaktifan peserta didik dikelas, 2) Perolehan hasil belajar/prestasi IPA peserta didik kelas II masih ada yang dibawah KKM.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, membuat siswa tertarik, dan dapat menumbuhkan

[7] Hasil Wawancara Peneliti Dengan Guru Kelas II-B SDIT AL AKBAR Tanggal 14 Februari 2019
[8] Dokumen Peniliaian Tengah Semester kelas II SDIT AL AKBAR tanggal 14 Februari 2019

motivasi belajar dalam memahami materi, maka diciptakanlah suasana belajar sambil bermain yaitu dengan media pembelajaran *Dart Board*. Media pembelajaran *Dart Board* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk permainan yang mengandung unsur probabilitas. *Dart Board*merupakan permainan yang banyak digemari karena mudah dimainkan dan bisa dimainkan dimana saja, baik didalam ruangan maupun diluar ruangan.

Dengan unsur probabilitas dan kepopuleran permainan ini menarik perhatian peserta didik dan membuat suasana belajar yang menyenangkan dengan beberapa penyesuaian di dalam peraturan permainan. *Dart Board* sebagai wadah peserta didik untuk saling berdiskusi dalam permainan, sehingga terjadi interaksi langsung dengan cara membagi peserta didik dalam kelompok untuk saling bertanding. Kelebihan permainan (*game*) sebagai media pembelajaran adalah: (1) Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan dapat menghibur (2) Permainan memmungkinkan adanya partisipasi aktifdari peserta didik untuk belajar dan dapat memberikan umpan balik langsung (3) Permainan bersifat luwes, dapat dibuat dan diperbanyak sengan mudah (4) mudah dalam penyajian dan dapat disesuikan dengan kebutuhan. Dengan adanya media pembelajaran dengan permainan maka dapat manrik perhatian peserta didik, membuat lingkungan belajar yang kondusif dan menyenagkan sehingga dapat membantu peserta didik lebih

memahami materinya serta dapat mlibatkan sesua peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dart Board merupakan penerapan dart game yang telah dimodifikasi. Pada permainan ini peserta didik ditugaskan untuk melempar anak panah (*dart*) menuju papan (*board*) yang telah dipersiapkan. Dalam *Dart Board* menyediakan materi dan soal-soal latihan. Pada setiap soal latihan terdapat point yang akan didapat peserta didik apabila mampu menjawab soal dengan benar, sedangkan soal yang tidak bisa dijawab maka tidak mendapatkan point. Besarnya point yang didapatkan peserta didik disesuaikan dengan hasil lemparan anak panah pada setiap kelompok yang menenmpel dan bisa menjawab soal yang disediakan. Papan *Dart Board* mempunyai kolom angka 1-20 yang mendakan point yang akan diterima pada setiap soal. Papan dart board memiliki titik tengah berwarna kuning yang menadakan bonus point 20 tanpa mengerjakan soal.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***"Pengembangan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar".***

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

a. Beberapa peserta didik masih banyak yang hasil belajar IPA dibawah KKM.

b. Ada peserta didik yang terlihat pasif saat jam pelajaran IPA sedang berlangsung.

c. Guru sering menggunakan metode ceramah dan penugasan individu

d. Masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar mata pelajaran IPA.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada:

a. Proses pengembangan media pembelajaran *Dart Board* pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar

b. Tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Dart Board* pada mata pelajaran IPA difokuskan pada materi sumber energy kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar

C. Rumusan Masalah

a. Bagaimana proses pengembangan *Dart Board* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar?

b. Bagaimana kelayakan penggunaan media *Dart Board* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Dart Board* dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media *Dart Board* dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah berupa media *Dart Board* dalam pembelajaran IPA. Ciri khusus produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran secara lengkap mengenai karakteristik produk yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran.

1. Papan dart terbuat dari bahan sejenis spon padat biasanya dinamakan spon ati.
2. Memiliki ketebalan sekitar 1,5 sampai 2 cm dengan diameter 50cm
3. Memiliki tanda melingkar kedalam dengan urutan angka 1-20
4. Memiliki perpaduan warna kuning dan hitam yang berselang seling hingga mencapai tengah

5. Memiliki pasangan media berupa panah kecil.

F. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka peneliltian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan untuk memperkaya khasanah ilmiah, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran IPA kelas II menggunakan media *Dart Board*

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan penggunaan media khususnya dalam mata pelajaran IPA

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, khusunya pada mata pelajaran IPA.

c. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan untuk memperkaya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA

d. Bagi Peneliti Selanjutnya/Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan upaya untuk menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan, dan dapat dijadikan petunjuk, arahan, acuan, serta pertimbangan bagi peneliti selanjutnya/pembaca yang ingin mengembangkan media pembelajaran *Dart Board*.

G. Asumsi, Keterbatasan Penelitian, dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi atau dugaan tentang penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa *Dart Board* dalam mata pelajaran IPA ini memiliki beberapa asumsi, antara lain:

a. Mudah dalam penyajian
b. Menarik rasa penasaran siswa
c. Cocok untuk pembelajaran yang menuntut siswa aktif
d. Cocok digunakan untuk pembelajaran kelompok maupun individu
e. Seru dalam pembelajaran karena termasuk permainan
f. Siswa bisa belajar mandiri karena materi sudah berada di dalam kartu berupa pertanyaan dan jawaban
g. Melatih siswa menyampaikan pendapatnya
h. Permainan mudah di pahami

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Produk pengembangan media pembelajaran *Dart Board* ini, mempunyai beberapa keterbatasan, yaitu:

a. Dibutuhkan keuletan dalam pembuatan karena harus menyiapkan beberapa pertanyaan dan jawaban juga bahan yang agak sulit di dapat
b. Tidak semua mata pelajaran dapat di masukan dalam media ini
c. Dalam penggunaan di kelas kecil atau kelah bawah harus lebih di diawasi karena menggunakan anak panah yang membahayakan jika dibuat main-main atau disalah gunakan.

H. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman atau terjadi salah penafsiran istilah terhadap judul "Pengembangan Media *Dart Board* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar ". dalam penelitian ini maka perlu adanya penegasan istilah secara konseptual maupun operasional:

1. Penegasan Istilah Konseptual

a. Media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.[9]
b. Permainan Dart adalah sebuah permainan melemparkan panah kecil pada target berupa papan berbentuk bundar, dimana papan Dart terbagi menjadi beberapa area yang memiliki point-point berbeda. Point tertinggi ada pada pusat atau bagian persis

[9] Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, *Quantum Teaching,* (Ciputat; 2005), 112

ditengah lingkaran. Intinya adalah bagaimana bermain cara lempar Dart agar bisa mengumpulkan poin terbanyak dengan mengarahkan lemparan ke poin tertinggi .[10]

c. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan konsep pembelajaran alam sekitar yang memiliki hubungan erat dengan kehidupan manusia dan alam sekitarnya. IPA berhubungan dengan cara mencari,menggali,mangamati dan menelaah lebih dalam tentang alam secara sistematis dan mendalam sehingga dapat disimpulkan bahwa IPA bukan hanya merupakan ilmu tentang penguasaan pengetahuan berupa fakta, konsep, cara berfikir dan cara memecahkan masalah

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, pengembangan media *Dart Board* ini digunakan dalam mata pelajaran IPA peserta didik kelas II di SDIT AL Akbar, dimana peserta didik masih membutuhkan sesuatu yang bersifat memotivasi semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Pengembangan media *Dart Board* dalam mata pelajaran IPA ini merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik serta merubah persepsi mereka yang menganggap mata pelajaran IPA itu adalah

[10] Anggoro R.N, 2009. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Terpadu (Sejarah) Melalui Pemanfaatan Media *Dart Board* Dengan Teknik Permainan Di Kelas VII H SMP Negeri II MalangTahun Ajaran 2009/2010. Universitas Negeri Malang. 2009. 24

mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Penggunaan media *Dart Board* bertujuan untuk memberikan motivasi dan dorongan agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan, karena media tersebut merupakan adopsi dari permainan. Penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Dart Board* dalam mata pelajaran IPA kelas II di SDIT Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar.