

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai salah satu pilar negara memiliki arti dan nilai penting dari proses pembangunan nasional. Pendidikan merupakan sarana mengembangkan potensi dan upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia.¹ Pendidikan dapat menentukan kemajuan suatu bangsa berdasarkan kualitas sumber daya penduduknya. Adanya pendidikan akan berdampak besar dalam mempengaruhi berkembangnya manusia dalam segala aspek kehidupan sehingga mampu menghasilkan kehidupan yang bermutu di masa depan. Pendidikan Pemerintah Indonesia saat ini sedang berusaha melakukan perbaikan dan pembaharuan dalam sistem penyelenggaraan pendidikan di negara Indonesia. Berdasarkan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tujuan pendidikan nasional adalah

Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pembaharuan dan inovasi dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Seperti adanya sekolah berbasis pesantren. Sekolah Berbasis Pesantren (SBP) merupakan salah satu model pendidikan Islam yang mengintegrasikan dua sistem social, yakni keunggulan sistem sosial pesantren dan keunggulan sistem sosial sekolah. Keunggulan yang dimiliki pesantren

¹ Ningrum E, *Pembangunan Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan* (Jurnal Geografi Gea Vol. 9, 2009) hlm. 1

² Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Utara, 2012)

mencangkup pengembangan akhlak mulia dan pembinaan kepribadian. Sedangkan keunggulan yang dimiliki sekolah terletak pada pengembangan mutu akademis.

Pada dasarnya tujuan Pendidikan nasional tidak hanya memusat ada pengembangan kognitif dan psikomotorik peserta didik, tetapi juga mengembangkan sikap afektif seperti meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa artinya siswa ditempatkan sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran lebih berorientasi pada aktivitas siswa untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara proporsional.³ Oleh karena itu, dalam rangka mewujudkan potensi diri guru sebagai pendidik harus memantau perkembangan peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif agar menumbuhkan minat belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.⁴ Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.⁵ Selama proses pembelajaran penting bagi pendidik untuk memantau dan menilai perkembangan peserta didik untuk membentuk pribadi individu yang selalu ingin mendapatkan hasil belajar yang

³ Widodo, *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VII A Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Ajaran 2012/2013* (Jurnal Fisika Indonesia No. 49, Vol. 17, 2013) hlm. 32

⁴ Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2008) hlm. 30

⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999) hlm. 28

baik sehingga akan menjadikan pribadi individu tersebut memiliki perilaku kerja yang baik.

Upaya dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, guru membutuhkan alat bantu media untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.⁶ Media pembelajaran yang diberikan menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan siswa. Untuk itu, pemilihan media pembelajaran yang dipilih harus tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat tidak hanya mencakup fungsi kognitif saja melainkan terdapat fungsi afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, seorang guru sebagai perancang proses pembelajaran dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan dan mengembangkan media belajar.⁷

SMP Bustanul Muta'allimin Kota Blitar merupakan salah satu sekolah dengan menerapkan sistem *boarding school* atau sekolah dengan berbasis pesantren. Proses pendidikan dengan model berbasis pesantren tentunya berbeda dengan sekolah umum lainnya dimana proses pendidikan memadukan pengetahuan agama dan umum. Oleh karenanya sekolah ini mendapatkan nilai lebih karena sudah bisa mendapatkan beberapa pendidikan sekaligus melalui berbagai bidang ilmu yang dipelajari.

SMP Bustanul Muta'allimin memiliki visi "*Mencetak generasi yang cendekia, berakhlaqul karimah, berprestasi dan peduli lingkungan*". Untuk mewujudkan visi

⁶ Dwi Atmanti, *Investasi Sumber Daya Manusia Melalui Pendidikan* (Jurnal Dinamika Pembangunan Vol. 2 Nomor 1, 2005) hlm. 32

⁷ Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2012) hlm. 228

tersebut, proses Pendidikan diupayakan semaksimal mungkin melalui beberapa keterbatasan. Salah satunya ada pembelajaran IPA. Secara umum, IPA mencakup tiga bidang kajian dasar yaitu Fisika, Kimia, dan Biologi. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran secara nyata terkait fenomena alam. Melalui pendidikan IPA diharapkan mampu menjadi wadah bagi siswa untuk mengenali diri sendiri dan lingkungan serta mengembangkannya menjadi pengetahuan yang utuh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti, pembelajaran IPA di SMP Bustanul Muta'allimin masih tergolong kurang inovatif. Guru masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Media pembelajaran yang dihadirkan kurang kreatif dan variatif sehingga minat belajar siswa rendah. Contoh kasus yang ditemui di lapangan pada materi *Objek IPA dan Pengamatannya* pembelajaran terbatas pada metode ceramah dan latihan dengan sumber belajar buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Guru belum menyajikan media pembelajaran yang mendukung untuk mengajarkan konsep tersebut sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran karena hanya mendengar, menulis dan mengerjakan latihan soal. Kondisi tersebut menjadikan hasil pembelajaran kurang maksimal. Permasalahan tersebut perlu segera disikapi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk itu, guru perlu menyajikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menarik minat belajar siswa.

Media pembelajaran berupa alat permainan karambol dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Andika Buyung Pambudi pada tahun 2016 di SDN Ngentak Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif Karodas yang dikembangkan memiliki

pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Alat permainan edukatif Karodas yang dihasilkan berpengaruh meningkatkan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM sebesar 50%.⁸ Media pembelajaran berupa alat permainan karambol merupakan media pembelajaran yang efektif dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Umi Anggi Eni, Arfilla Wijayanti, dan Asep Ardiyanti pada tahun 2020 di SDN Rejosari 03 Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran karambol yang telah dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran karambol mencapai tingkat 97% dan dikategorikan sangat baik sehingga media pembelajaran karambol efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.⁹ Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang berhasil mengembangkan media yang menarik dan mengedukasi, peneliti ingin mengembangkan suatu produk dari alat permainan yang dapat membantu siswa memahami pembelajaran dengan mudah. Produk hasil pengembangan diharapkan mampu memotivasi siswa dalam belajar sehingga siswa aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu alternatif untuk menyelesaikan permasalahan di SMP Bustanul Muta'allimin dengan mengembangkan alat permainan sederhana yang bersifat edukatif yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa kelas VII khususnya dalam

⁸ Andika Buyung P, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Karambol Cerdas untuk Pembelajaran IPS Kelas V di SDN Ngentak Bantul Yogyakarta*, (E Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Vol. 5, 2016) hlm. 9

⁹ Umi Anggi Eni, Arfilia W, dan Asep Ardianto, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Karambol Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar* (Jurnal Pijar MIPA, Vol. 15 No. 5, 2020) hlm. 509-514

pembelajaran IPA materi *Objek IPA dan Pengamatannya* berupa alat permainan edukatif karambol pengetahuan (Karbota). Karbota merupakan alat permainan sederhana yang dimodifikasi dengan memasukkan unsur unsur edukatif khususnya pembelajaran IPA materi *Objek IPA dan Pengamatannya* sesuai kurikulum 2013 (K13) dengan menyesuaikan tingkat kesulitan dan aturan bermain yang lebih sederhana. Karambol edukatif ini merupakan modifikasi dari permainan karambol. Permainan ini merupakan salah satu cabang olahraga konsentrasi dan memerlukan kemampuan visual dan motorik. Pemilihan karambol edukatif sebagai media karena dahulu permainan karambol sangat digemari oleh para remaja namun seiring berkembangnya zaman permainan ini mulai ditinggalkan karena banyaknya permainan modern. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu membantu mengembalikan eksistensi permainan karambol dan dapat menjadi referensi dalam pembuatan media pembelajaran bidang lainnya.

Fisika merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam yang lahir dan berkembang berdasarkan observasi dan eksperimen. Belajar Fisika tidak cukup hanya dengan menghafalkan konsep dan fakta-fakta yang sudah jadi, tetapi dituntut pula menemukan fakta-fakta dan konsep-konsep tersebut melalui observasi dan eksperimen.¹⁰

Materi *Objek IPA dan Pengamatannya* merupakan salah satu materi cabang Fisika yang diajarkan diawal semester ganjil. Pembelajaran IPA materi *Objek IPA dan Pengamatannya* merupakan materi yang memerlukan kemampuan

¹⁰ Mustika, dkk, *Pengaruh Penggunaan LKS dengan Pendekatan Sainifik pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII MTs Negeri 1 Semarang* (Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Vol. 7, 2016) hlm. 65

menganalisis, mengingat serta berpikir kreatif dan kritis untuk memahami materi yang disajikan. Dalam memahami materi tersebut siswa dituntut dapat memecahkan masalah serta mengeksplor kemampuan siswa dalam proses berpikir tingkat tinggi.

Upaya menciptakan suasana yang kondusif dalam pembelajaran diperlukan peserta didik dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk meningkatkan kemampuan dalam berpikir.¹¹ Kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat membantu dalam menjelaskan dan menguraikan informasi.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dilakukan *Pengembangan Media Permainan Edukatif Karambol Pengetahuan (Karbota) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya Kelas VII di SMP Bustanul Muta'allimin.*

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang ada, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya motivasi belajar siswa kelas VII SMP Bustanul Muta'allimin dalam belajar IPA karena pembelajaran bersifat monoton.
- b. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru IPA khususnya kelas VII pada materi *Objek IPA dan Pengamatannya* selama ini masih terbatas pada LKS.

¹¹ Winarno, Widha Sunarno dan Suwarno, *Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS) pada Tema Energi* (Jurnal Inkuiri Vol. 4 No. 1, 2015) hlm. 83

- c. Proses pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa cenderung pasif karena kurang adanya interaksi yang dapat menggugah semangat belajar.
- d. Belum tersedianya alat permainan edukatif yang dapat membantu siswa kelas VII SMP Bustanul Muta'allimin untuk pembelajaran IPA khususnya materi *Objek IPA dan Pengamatannya*.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah, fokus penelitian ini dibatasi pada masalah:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan Adalah alat permainan edukatif kaarambol pengetahuan (karbota) yang telah dimodifikasi untuk pembelajaran IPA siswa kelas VII materi *Objek IPA dan Pengamatannya*.
- b. Karambol pengetahuan (Karbota) didesain dengan menambahkan kartu soal dengan berbagai tingkat kesulitan sebagai tantangan bermain yang harus dijawab siswa saat pembelajaran.
- c. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII C di SMP Bustanul Muta'allimin yang berjumlah 22 siswa.
- d. Media pembelajaran karambol pengetahuan (Karbota) memuat materi *Objek IPA dan Pengamatannya* pada mata pelajaran IPA pada kompetensi dasar:

3.1 Menerapkan konsep pengukuran berbagai besaran dengan menggunakan satuan standar (baku)

- 4.1 Menyajikan data hasil pengukuran dengan alat ukur yang sesuai pada diri sendiri, makhluk hidup lain, dan benda-benda di sekitar dengan menggunakan satuan tak baku dan satuan baku.

3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka pertanyaan peneliti dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran alat permainan edukatif karambol pengetahuan (Karbota) IPA kelas VII materi *Objek IPA dan Pengamatannya* yang berkualitas?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran alat permainan edukatif karambol pengetahuan (Karbota) IPA kelas VII materi *Objek IPA dan Pengamatannya* yang berkualitas?
- c. Bagaimana keterbacaan atau respon siswa terhadap media pembelajaran alat permainan edukatif karambol pengetahuan (Karbota) IPA kelas VII materi *Objek IPA dan Pengamatannya* yang berkualitas?
- d. Bagaimana efektifitas produk media pembelajaran alat permainan edukatif karambol pengetahuan (Karbota) IPA kelas VII materi *Objek IPA dan Pengamatannya* yang berkualitas terhadap hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran alat permainan edukatif karambol pengetahuan (Karbota) IPA kelas VII materi *Objek IPA dan Pengamatannya* yang berkualitas.
- b. Mengetahui kualitas alat permainan edukatif karambol pengetahuan (Karbota) IPA kelas VII materi *Objek IPA dan Pengamatannya* yang telah dikembangkan.
- c. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran alat permainan edukatif karambol pengetahuan (Karbota) IPA kelas VII materi *Objek IPA dan Pengamatannya* yang berkualitas.
- d. Mengetahui pengaruh produk alat permainan edukatif karambol pengetahuan (Karbota) yang dihasilkan dalam meningkatkan efektifitas belajar siswa kelas VII pada pembelajaran IPA materi *Objek IPA dan Pengamatannya*.

D. Hipotesis Produk

Hipotesis pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif karambol pengetahuan (karbota) yang telah dimodifikasi untuk pembelajaran IPA materi *Objek IPA dan Pengamatannya* layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII C SMP Bustanul Muta'allimin.

E. Spesifikasi Produk

Produk Karbota yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa alat permainan sederhana karambol pengetahuan (Karbota) yang dapat digunakan secara individu atau kelompok.
- b. Media pembelajaran karambol pengetahuan (Karbota) terbuat dari kayu kering dengan kualitas baik dan ringan supaya aman dan mudah dalam memainkannya.
- c. Media pembelajaran karambol pengetahuan (Karbota) dibuat dengan desain yang menarik, portabilitas yang baik untuk memudahkan dalam penyimpanan. Desain gambar papan dibuat menarik sesuai materi *Objek IPA dan Pengamatannya* untuk meningkatkan semangat belajar siswa.
- d. Satu kotak Karbota terdiri atas:
 1. Meja karambol
Berfungsi sebagai papan permainan. Meja karambol dibuat dengan ukuran 80 cm x 80 cm dilengkapi dengan 4 lubang berdiameter 5 cm setiap sudutnya.
 2. Cakram atau koin
Terdapat 17 cakram koin berdiameter 3 cm yang terdiri atas 1 cakram atau koin pemukul, 4 cakram atau koin berwarna biru tua, 4 cakram atau koin berwarna biru muda, 4 cakram atau koin berwarna abu-abu dan 4 cakram atau koin berwarna merah muda. Cakram atau koin ini berfungsi sebagai kendali laju proses permainan.

3. Kartu soal

Berisi soal tantangan yang harus diselesaikan siswa selama bermain karambol. Soal ini mencakup soal pilihan ganda (kartu hijau), bermain lacak kata (kartu kuning), table pengetahuan (kartu merah), dan asah pengetahuan (kartu biru).

4. Buku petunjuk

Buku petunjuk penggunaan merupakan buku petunjuk cara penggunaan karbota. Buku ini berisi tata cara bermain, langkah - langkah bermain serta aturan dalam bermain. Buku ini dipegang oleh guru sebagai fasilitator permainan.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat:

- a) Memberikan sumbangan positif, mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperkaya khasanah ilmu khususnya dalam pembelajaran IPA materi *Objek IPA dan Pengamatannya*.
- b) Memberikan sumbangan terkait kajian konseptual tentang permainan edukatif karambol pengetahuan (Karbota) selanjutnya yang masih dalam lingkup pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

1. Meningkatkan kontribusi terkait kualitas pembelajaran di SMP Bustanul Muta'allimin melalui media pembelajaran yang berkualitas.
2. Sebagai masukan dalam upaya peningkatan kualitas guru untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

1. Mempermudah guru dalam menyampaikan mata pelajaran IPA kepada siswa dengan lebih menarik dan menyenangkan.
2. Memberikan sumbangan positif sebagai media ajar yang berkualitas untuk memperkaya materi belajar siswa.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran IPA khususnya materi *Objek IPA dan Pengamatannya*.

c. Bagi Siswa

1. Alat permainan edukatif yang dikembangkan menjadi media yang menarik dan bersahabat bagi siswa untuk bermain sambil belajar IPA.
2. Memberikan kesan yang menarik bagi siswa untuk belajar IPA khususnya materi *Objek IPA dan Pengamatannya*.
3. Alat permainan edukatif karambol yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar pembelajaran IPA khususnya materi *Objek IPA dan Pengamatannya*.

4. Karambol pengetahuan (karbota) yang dikembangkan ini dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA khususnya materi *Objek IPA dan Pengamatannya*.

d. Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan terkait media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.
2. Membantu pendidik dimasa datang sebagai gambaran aktivitas kegiatan.
3. Sebagai wadah untuk mengaplikasikan pengalaman dan ilmu yang didapat.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami dan menafsiri judul skripsi “Pengembangan Media Permainan Edukatif Karambol Pengetahuan (Karbota) untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Materi Objek IPA dan Pengamatannya Kelas VII di SMP Bustanul Muta’allimin”, maka peneliti menyampaikan penegasan istilah yang dipandang menjadi kata kunci.

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Berkaitan dengan kata media dalam dunia pendidikan, menurut Kustandi dan Bambang media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.¹² Menurut Nana Sudjana dan Rivai media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi sebagai lingkungan belajar yang diatur oleh guru.¹³ Media selain menjadi alat bantu pembelajaran juga dapat merangsang minat belajar siswa serta dalam pembuatan media harus disesuaikan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.¹⁴

b. Alat Permainan Edukatif Karambol

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak.¹⁵ Alat permainan edukatif karambol

¹² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Graha Indonesia, 2011) hlm. 14

¹³ Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 2013) hlm. 1

¹⁴ Umi Angga Eni,dkk, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Karambol Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar* (Jurnal Pijar MIPA, Vol.15 No 5, 2020) hlm. 509

¹⁵ Shofiatun A. Rahman, *Alat Permainan Edukatif untuk Program PAUD* (Palu: Tadulako University Press, 2010) hlm. 17

merupakan alat permainan karambol yang dapat menjadi media belajar edukatif dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.¹⁶

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan secara berulang-ulang.¹⁷ Howard Kingsley membagi 3 macam hasil belajar yaitu: 1) keterampilan dan kebiasaan; 2) pengetahuan dan pengertian; 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Hogward Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat pada siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan.¹⁸

d. Objek IPA dan Pengamatannya

Objek IPA dan Pengamatannya merupakan salah satu materi pokok IPA yang diajarkan untuk siswa kelas VII semester ganjil. Pada materi ini siswa akan mempelajari lebih dalam tentang benda-benda di lingkungan sekitar.¹⁹ Materi objek IPA dan pengamatannya memuat sub-sub materi terkait apa yang akan diselidiki dalam IPA, bagaimana melakukan

¹⁶ ¹⁶ Umi Angga Eni, dkk, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Karambol Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar* (Jurnal Pijar MIPA, Vol.15 No 5, 2020) hlm. 511

¹⁷ Umi Angga Eni, dkk, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Karambol Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar* (Jurnal Pijar MIPA, Vol.15 No 5, 2020) hlm. 511

¹⁸ Sulastri, dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya* (Jurnal Kreatif Tadaluko Online, Vol. 3 No. 1) hlm. 92

¹⁹ Dewi Safitri, *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII SMP/MTs Semester 1* (Mojokerto: Mitra Sejati Berkah, 2016) hlm. 5

pengamatan dan mempelajari pengukuran sebagai bagian dari pengamatan.²⁰

2. Penegasan Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

b. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif karambol merupakan alat permainan bersifat edukatif yang mengadopsi dari permainan karambol. Alat permainan edukatif karambol dimodifikasi untuk proses pembelajaran di SMP kelas VII materi *Objek IPA dan Pengamatannya*. Permainan ini terdiri menjawab pilihan ganda, bermain acak kata, tabel pengetahuan dan asah pengetahuan.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat juga dimaknai sebagai perubahan sikap yang sesuai dengan tujuan pendidikan setelah proses pembelajaran. Hasil pembelajaran pada penelitian adalah nilai yang diperoleh dalam kognitif C1-C4 setelah pelaksanaan pembelajaran IPA

²⁰ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Ilmu Pengetahuan Alam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk SMP/MTs Kelas VII* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017, edisi revisi 1) hlm. 2

materi *Objek IPA dan Pengamatannya* melalui media alat permainan edukatif karambol pengetahuan (Karbota).

d. **Objek IPA dan Pengamatannya**

Objek IPA dan pengamatannya merupakan salah satu materi IPA yang diajarkan pada siswa kelas VII semester ganjil. Pada materi ini siswa diajarkan materi baru terkait pengamatan, pengukuran, besaran, satuan, system internasional, besaran pokok dan besaran turunan.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pada penulisan skripsi ini meliputi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir. Dengan keterangan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal terdiri atas halaman judul, persetujuan, pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar table, daftar gambar, daftar lambing dan singkatan, daftar lampiran, abstrak dan daftar isi.

2. Bagian Inti

Pada bagian ini terdiri atas lima bab, dimana setiap bab berisi sub-sub bab antara lain:

- a) **Bab I Pendahuluan**, meliputi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah dan identifikasi masalah, tujuan penelitian, hipotesis, spesifikasi produk, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.
- b) **Bab II Landasan Teori**, merupakan kajian teori yang mendukung fokus penelitian meliputi landasan teori yang mencakup media, alat permainan

edukatif, pengembangan alat permainan edukatif karambol, hasil belajar, materi objek IPA dan penelitiannya alur berfikir, dan penelitian terdahulu.

- c) **Bab III Metode Penelitian** untuk penelitian R&D meliputi dua tahap dalam penelitian. *Tahap pertama* meliputi: menentukan jenis dan desain penelitian, populasi dan sample, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, perencanaan desain produk, dan validasi desain dan uji coba media. *Tahap kedua* meliputi: model rancangan desain eksperimen untuk menguji, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.
- d) **Bab IV Hasil Penelitian** meliputi: desain awal produk, hasil pengujian pertama, revisi produk, hasil pengujian tahap kedua, revisi produk dan pembahasan produk.
- e) **Bab V Penutup**, berisi tentang dua hal pokok yaitu: kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir dari skripsi ini memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.