

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam (Purbosari, 2016). Pembelajaran IPA tersebut sangat penting untuk dapat diterapkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari karena IPA dapat membentuk sikap ilmiah atau perilaku siswa. IPA melatih siswa mempunyai sikap jujur, tanggung jawab, teliti, berpikir kritis dan kreatif serta mengembangkan wawasan yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA tersebut seharusnya memberikan pengalaman langsung pada siswa agar mampu memahami secara mendalam tentang suatu materi yang disampaikan oleh guru.

Pengalaman belajar yang diperoleh di dalam kelas tercipta apabila pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru terdapat suatu proses, produk dan sikap, terjadi interaksi antara guru dan siswa, guru menguasai secara penuh materi yang akan disampaikan kepada siswa, serta guru selalu memperhatikan faktor internal dan eksternal. Hal tersebut tidak sesuai dengan kenyataan yang ada, karena pembelajaran di sekolah cenderung monoton dan terfokus pada aktifitas guru, sementara siswa cenderung pasif karena pembelajaran tidak memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Masalah tersebut timbul karena peran siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan

guru tidak berperan aktif di dalam pembelajaran sehingga siswa kesulitan dalam menerima materi pelajaran.

Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Hasil belajar merupakan suatu gambaran efektifitas atau keberhasilan dalam suatu pembelajaran (Sutrisno, 2016). Hasil belajar tersebut sangat berperan penting di dalam pembelajaran karena merupakan gambaran pencapaian siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Hasil belajar diperoleh siswa secara maksimal apabila guru dapat mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Mahnun, 2012). Media yang dapat menyampaikan isi/materi pembelajaran serta menambah semangat belajar siswa adalah permainan. Permainan merupakan suatu aktifitas yang digunakan untuk memperindah dan mendukung pembelajaran (Scannell & Burnett, 2010). Salah satu contoh permainan yang dapat mendidik serta memberikan pengalaman belajar adalah permainan edukatif (Rohwati, 2012). Permainan edukatif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terfokus hanya pada guru.

Menurut Somerset permainan edukatif yang bisa mengasah belajar kognitif, keterampilan manipulatif, dan imajinasi adalah permainan *Building Block* (Masnipal, 2016). *Building* (membangun) sangat bagus untuk mengembangkan imajinasi pada siswa. *Block* (balok) merupakan alat yang akan digunakan dalam

permainan merancang bangunan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *building block* adalah kegiatan konstruksional proses membangun yang dapat mengembangkan belajar kognitif serta imajinasi kreatif dengan membangun balok membentuk sebuah bangunan. Permainan *Building Block* sangat efektif diterapkan di dalam pembelajaran karena dengan permainan *Building Block* siswa berperan aktif di dalam pembelajaran serta memiliki banyak cara untuk dapat menyelesaikan berbagai persoalan dengan persepsi dan konsep yang ada.

Permainan *Building Block* mengharapkan siswa untuk bisa lebih memahami suatu materi khususnya materi Atom, Ion dan Molekul pada mata pelajaran IPA SMP Kelas VIII. Pada materi Atom, Ion dan Molekul siswa dituntut untuk bisa menjelaskan karakteristik atom. Selain itu siswa juga bisa menjelaskan unsur-unsur penyusun atom, mengetahui nama-nama unsur, lambang unsur, nomor atom serta nomor massa sesuai dengan penjelasan di Tabel Periodik. Permainan *Building Block* memberikan pengalaman belajar kepada siswa untuk dapat meletakkan Unsur sesuai dengan golongan serta jenisnya sehingga siswa bisa mengetahui letak unsur di tabel periodik dengan cepat dan tidak mudah lupa. Berdasarkan hal tersebut akan dilakukan penelitian “ Pengembangan Media *Education Game Building Block* terhadap Hasil Belajar Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Pembelajaran di sekolah cenderung monoton dan terfokus pada aktivitas guru.
2. Siswa pasif karena pembelajaran tidak memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.
3. Siswa kesulitan dalam menerima materi pelajaran.
4. Hasil belajar siswa kurang maksimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media *education game building block* terhadap hasil belajar siswa?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media *education game building block* terhadap hasil belajar siswa?
3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media *education game building block* pada materi Atom, Ion dan Molekul?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media *education game building block* terhadap hasil belajar siswa.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media *education game building block* terhadap hasil belajar siswa.

3. Mengetahui respon siswa setelah menggunakan media *education game building block*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan sumbangan bagi perkembangan pendidikan, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa yaitu media *education game building block*.
2. Media *education game building block* dapat dijadikan sebagai sarana penunjang pembelajaran untuk menarik perhatian siswa.
3. Membuktikan bahwa media *education game building block* dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian pesan dalam materi Atom, Ion dan Molekul.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah Media *Education Game Building Block*.
2. Materi yang dipilih adalah Atom, Ion dan Molekul.
3. Model pengembangan media yang digunakan adalah 4-D.
4. Uji kelayakan media dilakukan oleh 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media dan 1 guru IPA.
5. Uji coba media dilakukan pada siswa kelas VIII B di SMP N 3 Kamal sebanyak 22 siswa.
6. Hasil belajar meliputi hasil belajar kognitif siswa.

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali serta terstruktur (Hakim, 2014).
2. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidikan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, serta bergaul siswa dengan lingkungan (Setiawan, 2014).
3. Menurut Somerset *Building Block* adalah kegiatan konstruksional proses membangun yang dapat mengembangkan ekspresi kreatif, belajar kognitif, keterampilan kognitif, keterampilan manipulatif, imajinasi dan aspek dramatis (Masnipal, 2016).
4. Hasil Belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa setelah diberikan pengalaman belajar (Lestari, 2014).