

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan semakin berkembang dan semakin maju. Namun, hal tersebut bukan berarti peran guru menjadi lebih diutamakan. Saat ini, guru dianggap sebagai fasilitator, pembimbing, pengarah dan pendorong siswa untuk aktif belajar. Pendidikan adalah salah satu kebutuhan dasar untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap manusia, yang dapat dijadikan bekal hidup untuk kehidupan sekarang maupun dimasa yang akan datang. Dengan pendidikan, seseorang dapat mendapatkan ilmu pengetahuan.

Menuntut ilmu pengetahuan adalah kewajiban atas setiap manusia. Manusia telah diperintahkan Allah SWT untuk selalu menimba ilmu dengan penuh ketekunan, keuletan, kesabaran serta selalu bertanya kepada orang yang memiliki ilmu seperti pada surat Az-Zumar (9):

أَمَّنْ هُوَ قَنِيتٌ ءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ

يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya : (Apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang

mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?"
 Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Q.S Az-Zumar: 9).

Selain pada surat Az-Zumar ayat 9, Allah SWT juga menegaskan didalam Al-Quran yang terdapat pada surat Al-Mujadallah ayat 11 tentang perbedaan derajat mengenai orang berilmu dan orang tidak berilmu.

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا

قِيلَ ائْمَشُوا فَادْمَشُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ

بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu:
 "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu dan apabila dikatakan:
 "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadallah: 11).

Menurut Maulana (2017) dalam Khon (2012), ayat tersebut menjelaskan tentang janji Allah SWT akan meninggikan derajat dari orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Ilmu bukan hanya pengetahuan agama yang kita perlukan agar selamat dunia dan akhirat, melainkan ilmu pengetahuan

umum juga wajib kita ketahui dan pelajari sehingga kita sebagai hamba Allah SWT selamat di dunia dan akhirat. Seperti yang diungkapkan Ki Hajar Dewantara “masa mencari ilmu seumur hidup (*long life of education*) bahwa menuntut ilmu sejak lahir sampai mati.

Ilmu pengetahuan dan pendidikan merupakan dua bagian yang tidak dapat dipisahkan. Dalam proses ilmu pengetahuan terdapat kegiatan pendidikan didalamnya. Pendidikan yang baik dan bermutu dapat ditinjau melalui proses pembelajaran yang baik di sekolah. Pendidikan yang baik akan mampu mengubah manusia ke arah kedewasaan.

Pendidikan sebagai ilmu berarti dalam usaha pendidikan seorang guru (instruktur) harus menguasai ilmu pendidikan sehingga ia mampu melaksanakan aktivitas pendidikan, belajar, dan mengajar dengan baik. Pendidikan dapat dipandang sebagai seni, artinya dalam proses pendidikan, setiap pendidik memiliki caranya sendiri dalam melakukan tugas-tugas pendidikan itu (Setyosari, 2012: 33).

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi diri seseorang melalui proses pembelajaran yang didapatkan. Pendidikan juga bertujuan untuk menciptakan manusia yang matang dan wibawa secara lahir dan batin, menyangkut keimanan, ketakwaan, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Tujuan pendidikan tersebut akan tercapai apabila ada kerjasama yang baik antara pemerintah, masyarakat dan pelaku pendidikan.

Disamping itu, pendidikan merupakan tolak ukur kemajuan suatu bangsa, bangsa yang maju ialah bangsa yang memiliki sumber daya manusia yang cerdas. Untuk menilai sumber daya manusia suatu bangsa, dapat dilihat

dari mutu pendidikan bangsa tersebut. Pendidikan menjadi faktor penentu kemajuan bangsa pada masa depan. Jika suatu bangsa berhasil membangun dasar-dasar pendidikan yang baik maka diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kemajuan di bidang-bidang lainnya.

Peran guru dalam membangun dasar pendidikan sangatlah penting. Guru dapat menyediakan dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu terwujudnya pencapaian tujuan pendidikan. Media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran, pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi. Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Rossi dan Breidle (1996) dalam Sanjaya (2011: 163) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti buku, komputer, dan lain sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran dapat menjadi alat untuk membantu guru dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan dan memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien. Menurut Arsyad (2016: 7-8) media pembelajaran yang dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *hardware* dan *software* merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan),

digunakan, dan dikelola (dievaluasi) untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Media yang biasa digunakan guru seperti *powerpoint*, foto, gambar, buku dan sebagainya. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif dan efisien. Guru juga harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat magang 3 di SMA Negeri 3 Palembang pada tanggal 15-17 Oktober 2018, aktivitas guru kimia di SMA Negeri 3 Palembang pada saat mengajar di kelas XI MIPA menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan menggunakan proyektor. Didalamnya, guru memasukkan teks, gambar dan video. Siswa merasa semangat saat guru menjelaskan materi dengan media pembelajaran tersebut. Namun, guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran tersebut dan media yang digunakan pun hanya media pembelajaran berbasis *powerpoint* saja. Sehingga, siswa merasa pembelajaran kimia di sekolahnya tidak menarik dan sangat sulit dipahami.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu media pembelajaran permainan ular tangga. Media ular tangga yang dikembangkan adalah media yang dapat dimainkan oleh siswa secara berkelompok. Guru sangat dimungkinkan untuk lebih kreatif di dalam mengemas suatu materi pembelajaran misalnya materi mata pelajaran kimia melalui pemanfaatan konsep permainan ular tangga.

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga karena selama ini guru menggunakan media pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, sehingga kurang dapat menarik minat siswa dalam belajar dan merangsang anak belajar memecahkan masalah-masalah sederhana. Satu-satunya media yang digunakan ialah media pembelajaran berbasis *powerpoint*.

Karakteristik media pembelajaran permainan ular tangga yakni dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Menurut Satrianawati (2018: 69), Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu.

Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga diantaranya dapat menarik minat siswa untuk belajar, dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak dan penggunaan media ular tangga dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas (Satrianawati, 2018: 73).

Media pembelajaran permainan ular tangga ini termasuk kedalam media visual, karena media ini dikembangkan dalam bentuk gambar dan memiliki unsur visual seperti bentuk, garis dan warna. Sebagaimana menurut Arsyad (2016: 102-103) media berbasis visual yakni berisi visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, *chart* dan gabungan dari dua bentuk atau

lebih. Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna.

Desain media pembelajaran permainan ular tangga yang telah dilakukan beberapa peneliti diantaranya seperti penelitian yang telah dilakukan Karimah, dkk. (2014: 14) ia membuat media pembelajaran permainan ular tangga dengan desain papan bergambar kotak-kotak dengan gambar nomor disetiap kotaknya serta adanya gambar tangga dan ular. Sama halnya dengan penelitian yang telah dilakukan Nugroho, dkk. (2013: 8) ia membuat media pembelajaran permainan ular tangga dengan desain papan bergambar kotak-kotak dengan gambar nomor disetiap kotaknya serta adanya gambar tangga dan ular. Kedua peneliti ini memasukkan materi media pembelajaran permainan ular tangga untuk mata pelajaran fisika. Karimah dkk. (2014: 11) memasukkan materi getaran dan gelombang, sedangkan Nugroho dkk, (2013: 6) memasukkan materi gaya pada pengembangan media yang dibuatnya.

Peneliti akan membuat desain yang berbeda dari sebelumnya. Desain yang akan ditawarkan oleh peneliti memiliki kelebihan secara visual. Adapun kelebihan tersebut ialah sebagai berikut :

1. Papan berukuran 25 x 25 cm.
2. Setiap kotak diberi nomor 1 hingga 60 dan tiap kotak memiliki gambar yang berbeda.
3. Kotak bergambar soal sebanyak 25 kotak.
4. Kotak bergambar kupu-kupu sebanyak 15 kotak.
5. Kotak bergambar lebah sebanyak 10 kotak.

6. Kotak bergambar bintang sebanyak 3 kotak.
7. Kartu soal berwarna abu-abu.
8. Kartu materi berwarna merah muda.
9. Kartu motivasi berwarna putih.
10. Kartu poin berwarna biru dengan gambar bintang.
11. Lembar aturan permainan berwarna putih dan biru.

Desain media pembelajaran permainan ular tangga ini dibuat dengan program *CorelDraw X7* kemudian dicetak, selanjutnya desain papan ditempelkan pada papan plastik ukuran 26x26 cm yang telah disediakan. Digunakannya papan plastik agar papan permainan ular tangga tersebut dapat dengan mudah dibawa kemana saja karena papan plastik ini tidak berat jika dibawa. Kemudian, mata pelajaran yang dipilih yakni mata pelajaran kimia dengan materi asam basa dalam pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga. Materi asam basa dipilih karena didalam materi tidak hanya menjelaskan konsep, pendapat para ahli dan teori lainnya. Namun, juga terdapat materi dengan contoh dalam kehidupan sehari-hari, hitungan sederhana dan reaksi-reaksi sederhana. Sehingga, dapat memotivasi siswa memecahkan persoalan yang ada dengan belajar sambil bermain.

Materi asam basa pernah digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Latief (2017) dengan judul Pengembangan Permainan Ular Jarra Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Asam-Basa didapat hasil bahwa pengembangan media dengan materi asam basa ini dinilai valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran kimia.

Media pembelajaran permainan ular tangga telah dikembangkan oleh beberapa peneliti. Beberapa peneliti yang telah melakukan pengembangan media tersebut tidak mengukur keefektifan dari media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Latief (2017) mendapatkan hasil layak bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Selain itu, juga didapat hasil bahwa media yang dikembangkan termasuk kriteria yang sangat baik, ditinjau dari motivasi belajar siswa.

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga yang akan dibuat oleh peneliti, peneliti tidak hanya sekedar mengembangkan tetapi juga menguji kelayakan media tersebut dan kemudian melakukan uji keefektifan media tersebut. Dalam uji keefektifan ini, peneliti akan melihat apakah terdapat perbedaan atau tidak antara rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen (menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga) dengan kelompok kontrol (tidak menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga).

Media pembelajaran permainan ular tangga ini diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Karena secara teori menurut Juliantara (2009: 1), penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan siswa selama proses belajar mengajar. Selain itu menurut Amalia (2015), proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

interaktif dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian diatas, maka media pembelajaran permainan ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena konsep media ini menggunakan konsep belajar sambil bermain, sehingga sangat dimungkinkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Oleh karena itu, penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran permainan ular tangga melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Asam Basa Di Kelas XI-MIPA SMA Negeri 3 Palembang”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga kimia pada materi asam basa di kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Palembang ?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran permainan ular tangga kimia pada materi asam basa di kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Palembang berdasarkan penilaian para ahli ?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran permainan ular tangga kimia pada materi asam basa di kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Palembang ?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga pada materi asam basa terhadap hasil belajar siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga kimia pada materi asam basa di kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Palembang.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran permainan ular tangga pada materi asam basa di kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Palembang berdasarkan penilaian para ahli.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi asam basa di kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Palembang.
4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga pada materi asam basa terhadap hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Sebagai sumbangan teori terkait dengan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran kimia untuk siswa kelas XI MIPA SMA.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai inovasi pada proses pembelajaran, juga sebagai masukan bagi guru SMA dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat menambah pemahaman mengenai materi kimia yang diajarkan.

b. Bagi siswa

- 1) Dapat membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran kimia yang dianggap sulit dan membosankan menjadi lebih menyenangkan.
- 2) Dapat membantu kemampuan peserta didik untuk menjadi lebih aktif mengerjakan soal-soal kimia.

c. Bagi peneliti lain

- 1) Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dalam bidang yang sama.