

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang sebagai hasil dari sebuah pengalaman melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pendidikan merupakan aspek penting dalam suatu peradaban bangsa terlebih dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan suatu kebutuhan manusia guna menggali sumber daya manusia. Oleh karena itu, Indonesia menjadi negara yang menempatkan pendidikan pada tempat yang utama.

Meningkatkan mutu pendidikan, terutama pendidikan di sekolah sangat dipengaruhi oleh keberhasilan proses belajar mengajar lebih khususnya untuk pembelajaran IPA terpadu. Proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila dalam pembelajaran peserta didik dapat memahami dengan baik materi yang diajarkan serta antara peserta didik, guru, media pembelajaran, dan model pembelajaran harus saling berkaitan satu sama lain demi tercapainya ketuntasan belajar peserta didik dan optimalnya proses pembelajaran. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di beberapa SMP yang ada di kota Gorontalo, saat proses belajar-mengajar guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan lebih menggunakan metode pembelajaran konvensional di dalam kelas. Akibatnya berdampak pada kurangnya minat dan pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran.

Proses pembelajaran dikatakan berjalan dengan baik apabila guru melibatkan peran peserta didik dalam pembelajaran dan menciptakan suasana yang dapat mendorong peserta didik untuk bertanya, mengamati, dan menemukan konsep dengan sendirinya. Salah satu penyampaiannya materi pelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik yaitu dengan menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu keterlaksanaan proses pembelajaran dengan

baik yang didukung dengan menggunakan metode dan strategi mengajar yang tepat.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan lebih efektif apabila dibantu dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu pemilihan pengajaran yang tepat dapat membantu pengajaran dalam kelas yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*). Pembelajaran kooperatif ini mencakupi suatu kelompok kecil peserta didik yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan suatu masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Pembelajaran ini menekankan pada aspek sosial antar peserta didik dalam kelompok yang heterogen. Pembelajaran kooperatif ini memanfaatkan kecenderungan peserta didik untuk lebih berinteraksi dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar dapat ditingkatkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa apabila penggunaan media pembelajaran diterapkan dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat terwujud pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar pun meningkat. Salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media visual berbentuk permainan ular tangga. Permainan ular tangga digunakan sebagai media pembelajaran karena sifat dari permainan ini yang sederhana, mengasyikkan, dan dapat digunakan sebagai media belajar dan alat untuk menilai tes hasil belajar peserta didik. Dalam penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran seorang guru berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik. Guru dapat menciptakan kondisi peserta didik yang aktif dalam permainan ular tangga sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Sebab metode yang digunakan dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. (Nugroho, 2013:21)

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Media pembelajaran yang dikembangkan ini

diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi bunyi. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development (R & D)* dengan menggunakan model penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Pendekatan *R & D* ini dipilih karena metode penelitian dan pengembangan merupakan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software, ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang bisa langsung digunakan. Sukmadinata (2008:190)

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD pada Materi Bunyi Kelas VIII”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang timbul sebagai berikut :

- a. Metode pembelajaran guru masih bersifat konvensional.
- b. Kurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.
- c. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.
- d. Media pembelajaran ular tangga belum pernah digunakan oleh guru ketika pembelajaran di sekolah tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimanakah efektivitas media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan menggunakan model kooperatif tipe STAD pada materi bunyi kelas VIII ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah melihat efektivitas media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan menggunakan model kooperatif tipe STAD pada materi bunyi kelas VIII.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumber belajar dan sarana pendamping bagi peserta didik dalam proses belajar-mengajar. Serta untuk guru dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang disajikan lebih menarik dan memperjelas pemahaman konsep materi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar.