

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ada lima komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yaitu tujuan pembelajaran, materi, metode, media dan penilaian. Kelima aspek tersebut saling mempengaruhi. Sebagai komponen pembelajaran, media menjadi hal yang paling penting untuk diperhatikan, dikarenakan masih banyak guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat pembelajaran monoton.

Salah satu pendapat ahli mengenai pengertian media yaitu menurut Dina iIndriani bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar (Nurita, 2018 :173). Jenis-jenis media pembelajaran menurut Rudy Bret (dalam Cahyadi, 2019:46) terbagi atas 5 yaitu; media audio visual diam, media audio visual bergerak, media visual diam, media audio dan media cetak. Terkait media yang akan digunakan oleh peneliti, media Uno Stacko Balok ini termasuk ke dalam jenis media visual diam. Media visual diam, media visual diam merupakan media yang dinikmati oleh indera penglihatan siswa yang tidak dapat bergerak.

Menurut Augustyn (dalam Parastuti, 2020 :79) Permainan Jenga atau Uno Stacko Balok adalah sebuah permainan berbentuk bangunan dengan mengambil satu persatu balok kemudian meletakkannya kembali ke susunan paling atas tanpa meruntuhkan susunan balok. Balok-balok tersebut standarnya terdiri dari 54 balok

yang ditumpuk sebanyak masing-masing 3 balok secara menyilang pada tiap tingkatannya.

Manfaat media Uno Stacko Balok terhadap pembelajaran siswa yaitu dapat mempermudah pemahaman siswa, memperkuat ingatan, serta menarik perhatian dan minat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kelebihan Uno Stacko Balok ini menurut peneliti yaitu dari segi tampilan Uno Stacko Balok ini memiliki tampilan yang menarik, dikatakan menarik karena memiliki berbagai variasi warna, angka dan simbol yaitu diantaranya; 1) Angka pada balok Uno Stacko Balok ini dimulai dari angka 1 hingga 4. 2) Warna pada balok Uno Stacko Balok yakni biru, kuning, merah, dan hijau. 3) Simbol pada balok Uno Stacko Balok ini terdiri atas 34 yaitu; (1) Simbol Skip, yang berarti pemain selanjutnya dilewati dalam satu giliran tersebut. (2) Simbol Balok Turn Around atau Reverse, berarti giliran pemain akan diputar balik. (3) Simbol Wild, balok dengan warna ungu ini dapat diambil kapan saja oleh para pemain. Nantinya, pemain yang mengambil balok ungu ini akan menentukan warna apa yang perlu diambil oleh pemain selanjutnya. (4) Simbol Draw 2, balok dengan lambang dua kotak pada tiap sisinya. berarti pemain selanjutnya harus mengambil 2 balok dengan warna yang sama pada balok draw 2 block ini. Media Uno Stacko Balok ini juga memiliki kelemahan diantaranya yaitu; apabila media dibuat sendiri akan menghabiskan biaya dan waktu dalam pembuatan media Uno Stacko Balok ini.

Salah satu Penelitian yang dapat membuktikan bahwasanya media Uno Stacko Balok dapat meningkatkan hasil belajar yaitu berjudul “Penerapan model teams games tournament berbantuan media Uno Stacko Balok untuk peningkatan

hasil belajar siswa kelas IV SD negeri geritan pada tema 7 indahny keragaman di negeriku” oleh Asmara Ramadhani Ihdinash Dwi Purnaningtyas, Universitas Muria Kudus tahun 2020. Peneliti menyimpulkan penelitian tersebut dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di sekolah SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan ke salah satu guru PPKn kelas VII, menyebutkan beberapa kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran konvensional diantaranya yaitu: 1) Cenderungnya siswa cepat bosan dalam pembelajaran, 2) Sebagian siswa ribut dan bermain-main saat proses belajar mengajar berlangsung, 3) Kurangnya keaktifan siswa dan proses mengajar, 4) Siswa cenderung kurang kritis, 5) Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran apapun.

Alasan peneliti memilih dan menggunakan media Uno Stacko Balok ini berdasarkan tujuan pencapaian hasil belajar siswa dikarenakan; 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa, artinya siswa akan menganggap belajar akan terasa menyenangkan jika dengan permainan serta dapat mengurangi kebosanan. 2) Mendorong siswa untuk keterlibatan secara aktif dari siswa untuk belajar dan memperoleh pengalaman belajar sambil bermain serta menyalurkan kreativitas nya dalam memilih strategi atau taktik dalam menyusun balok Uno ini. 3) Meningkatkan kemampuan kognitif dan pengetahuan siswa melatih siswa berpikir kritis untuk mencari jawaban yang tepat, serta melatih daya ingat terhadap materi yang sudah dipelajari sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Hubungan Media Pembelajaran Uno Stacko Balok Pada Materi Kerjasama Dalam Berbagai Bidang Kehidupan Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka ditemukan beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis permainan pada materi PPKn.
3. Siswa terlihat bosan terhadap materi PPKn.
4. Siswa yang terlihat tidak fokus pada saat pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa yang rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran Uno Stacko Balok sebagai variabel bebas yang akan digunakan untuk meneliti hubungan dan bagaimana hasil belajar siswa sebagai variabel terikat.

2. Materi pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.
3. Objek penelitian adalah siswa kelas VII SMP.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka pokok rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Apakah media pembelajaran Uno Stacko Balok memiliki hubungan terhadap hasil belajar pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan di kelas VII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan?
2. Bagaimana arah hubungan media pembelajaran Uno Stacko Balok terhadap hasil belajar pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan di kelas VII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan ke positif atau negatif ?
3. Apakah terdapat signifikan atau keberartian antara penggunaan media pembelajaran Uno Stacko Balok terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui hubungan media pembelajaran Uno Stacko Balok terhadap hasil belajar pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan di kelas VII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan.

2. Untuk mengetahui arah hubungan media pembelajaran Uno Stacko Balok terhadap hasil belajar pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan di kelas VII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan.
3. Untuk mengetahui signifikan atau keberartian penggunaan media pembelajaran Uno Stacko Balok terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan peneliti.

Adapun manfaat penelitian ini yaitu :

1. Bagi Siswa, diharapkan media pembelajaran menggunakan permainan Uno Stacko Balok dapat membantu siswa dalam pembelajaran lebih menyenangkan.
2. Bagi Guru, diharapkan media pembelajaran menggunakan permainan Uno Stacko Balok dapat menjadi media alternatif selain media yang ada di buku guru.
3. Bagi Sekolah, diharapkan memberi referensi media pada pembelajaran PPKn.
4. Bagi penulis, diharapkan dapat memberikan pengalaman yang berharga dalam menggunakan media permainan Uno Stacko Balok pada pembelajaran PPKn dan juga sebagai bekal untuk menjadi guru yang menggunakan metode pembelajaran yang menarik.