

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aktivitas belajar mengajar dalam pembelajaran pada umumnya akan lebih optimal dan maksimal menggunakan media dan multimedia pembelajaran, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi sehingga siswa menjadi lebih jelas dalam memahami materi yang disampaikan. Terlebih dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang membutuhkan bantuan media belajar untuk memperjelas penyampaian materi dan tujuan pembelajaran.¹

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang tertata dengan teratur dan sistematis, berlaku global (universal), dan berupa gabungan data dari eksperimen dan observasi. IPA juga mampu diartikan menjadi proses ilmiah, sikap ilmiah serta produk ilmiah. Sikap ilmiahnya meliputi kredibel, logis, kritis, cakap bekerja sama dan sebagainya². Dalam pembelajaran IPA, semestinya siswa dilibatkan secara aktif saat kegiatan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai penunjang gaya belajar siswa masih terbatas. Padahal penggunaan media yang kreatif dapat mempermudah siswa dalam belajar dan menumbuhkan prestasi siswa.³

¹ Heru Salehudin, Mohammad; Juabdin, 'PENGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS TEKNOLOGI BAGI PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG): ANALISIS USER EXPERIENCE (UX)', *Jurnal Pendidikan Islam*, 11.1 (2020), 93-99
<<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://sersc.org/journals/index.php/IJAST/article>>.

² Kanti Sukowati, 'Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Dan Gerak Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas Via Sdn Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember', *Jurnal Pancaran Pendidikan*, 3.4 (2014), 69-78.

³ Hotimah Hotimah and Ali Muhtadi, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Mikroorganisme SMP', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4.2 (2018), 201-13 <<https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.15047>>.

Dalam upaya peningkatan prestasi siswa perlu diketahui permasalahan yang menunjang hambatan tersebut. Salah satu permasalahannya adalah siswa kesulitan memahami pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Siswa kesulitan memahami materi karena setiap siswa memiliki cara masing-masing untuk memahami suatu materi, hal ini bisa disebut dengan gaya belajar. Gaya belajar adalah kecenderungan siswa untuk mendapat strategi tertentu dalam belajarnya sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang tidak sama. Dengan adanya pengetahuan tentang gaya belajar setiap siswa akan mengetahui kemampuan mengenal diri yang lebih baik. Untu guru dengan mengetahui gaya belajar siswa maka guru dapat menerapkan strategi yang tepat dalam pembelajaran. Menggunakan bantuan media seperti alat peraga dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif penunjang strategi pembelajaran dalam kelas⁴.

Pengalaman belajar secara konkrit yang dipraktikkan secara langsung lebih berpengaruh terhadap daya ingat siswa. Pengalaman tersebut dapat diperoleh dengan bantuan media alat peraga IPA. Alat peraga IPA mampu meningkatkan semangat belajar IPA. Materi IPA yang awalnya sulit dipahami menjadi mudah dimengerti dengan bantuan alat peraga IPA⁵. Beragam alat peraga mempunyai satu kesatuan yang terintegrasi dalam suatu konsep. Apabila beragam alat peraga tersebut disatukan dalam satu box akan menjadi sebuah KIT (Komponen Instrumen Terpadu). KIT pada ilmu pengetahuan alam dikenal dengan KIT IPA.

KIT IPA sebagai alat peraga yang dapat menjadi media belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Alam memiliki fungsi mengembangkan performa pembelajaran, sebab pemahaman dalam proses belajar siswa terfasilitasi oleh media pembelajaran. Belajar dengan bantuan KIT IPA juga lebih efektif untuk memahamkan materi siswa dari sisi yang berbeda, sehingga

⁴ Nugroho Wibowo, 'Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari', *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1.2 (2016), 128–39 <<https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>>.

⁵ Novi Lailatul Fitriani, 'Analisis Desain KIT Multimedia Pembelajaran Tingkat Organisasi Sistem Organ Berbentuk Jaket Torso Multifungsi Untuk Memfasilitasi Gaya Belajar Siswa SMP/MTs', 1 (2021), 105–12.

penggunaan media belajar berupa KIT memudahkan guru dalam menyampaikan materi terhadap siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda⁶.

Pelajaran IPA yang perlu dibuat dengan strategi belajar menggunakan KIT IPA adalah materi gerak dan gaya. Materi gerak dan gaya berdasarkan kurikulum 2013 terdapat pada kelas VIII SMP/MTs. Siswa kelas VIII membutuhkan media belajar untuk memahami materi gerak dan gaya yang terkesan tidak mudah.⁷

Selain penggunaan KIT IPA untuk menunjang gaya belajar siswa, dalam Kurikulum 2013 juga menganjurkan pengintegrasian budaya lokal ke dalam pembelajaran. Penggunaan budaya lokal dapat menumbuhkan kecakapan berpikir kritis siswi⁸. Permainan ular tangga ialah permainan tradisional yang mampu dimanfaatkan sebagai media belajar mengajar berbasis budaya lokal. Permainan tradisional dapat diartikan permainan yang dimainkan dan berkembang dalam lingkup masyarakat umum serta menyerap kearifan lingkungan sehingga permainan ular tangga dapat dikatakan permainan tradisional. Belajar sambil bermain membuat siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran⁹.

Permainan ular tangga biasanya dimainkan 2 individu bahkan lebih dapat dijadikan bahan ajar dalam pembelajaran karena strategi permainan ular tangga tergolong atraktif atau menarik karena di dalamnya siswa dapat berperan secara langsung

⁶ Agus Purnomo, 'Pemanfaatan Komponen Instrumen Terpadu IPA Sekolah Dasar Negeri Terakreditasi A', *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1.1 (2019), 7-17
<<http://jurnal.umus.ac.id/index.php/kontekstual/article/view/53>>.

⁷ Egi Putrima Mulya, Amali Putra, and Nurhayati, 'Pembuatan E-Modul Berbasis Inkuiri Terstruktur Pada Materi Gerak Dan Gaya Untuk Pembelajaran IPA Kelas VII SMP/MTs', *Pillar of Physics Education*, 9.April (2017), 169-76.

⁸ Linuwih Suharto Damayanti Cristian, Rusilowati Ani, 'Pengembangan Model Pembelajaran IPA Terintegrasi Etnosains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif', *Journal of Innovative Science Education*, 6.1 (2017), 116-28
<<https://doi.org/10.15294/jise.v6i1.17071>>.

⁹ Rifqi Fatihatul, Sapurwoko, and Daru Wahyuningsih, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA FISIKA UNTUK SISWA SMP/MTs KELAS VIII', *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*, 2.1 (2014), 120547.

dalam permainan ular tangga¹⁰. Penelitian mengenai penggunaan permainan ular tangga sebagai media bahan ajar sudah banyak dipublikasikan, namun pengembangannya belum optimal. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah pengembangannya. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rifqi Fatihatul Karimah dkk. dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs kelas VIII” didapatkan produk akhir berupa permainan berbasis *offline* saja¹¹. Kemudian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lina Novita dkk. dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital” didapatkan produk akhir berupa permainan ular tangga berbasis *online* saja¹². Maka dalam penelitian ini pengembangannya mengkombinasikan antara *offline* dan *online* sehingga permainan dapat dimainkan secara *online* maupun *offline*. Dari segi materi dalam penelitian ini juga tidak sama dengan penelitian terdahulu

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti berinisiatif membuat “KIT Multimedia Permainan Ular Tangga”, KIT ini terdiri dari alat-alat permainan ular tangga yang berkaitan dengan materi Gerak dan Gaya. Tujuan dari pembuatan KIT Multimedia Permainan Ular Tangga adalah untuk memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam dan memberikan pengalaman secara nyata mengenai materi Gerak dan Gaya sehingga konsep gerak dan gaya mudah diingat siswa. Dengan latar belakang itu, maka penting dilakukannya analisis dan optimasi desain KIT Multimedia Materi Gerak dan Gaya Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Memfasilitasi Gaya Belajar Siswa SMP/MTs.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis desain KIT multimedia materi gerak dan gaya berbentuk permainan ular tangga untuk memfasilitasi gaya belajar siswa pada materi IPA di tingkatan SMP/MTs?

¹⁰ I Kadek Hadi Suananda and Kadek Aria Prima Dewi PF, ‘Melestarikan Kearifan Budaya Lokal Melalui Permainan Tradisional Ular Tangga’, *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3.1 (2019), 78 <<https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.907>>.

¹¹ Fatihatul, Sapurwoko, and Wahyuningsih.

¹² Fatihatul, Sapurwoko, and Wahyuningsih.

2. Bagaimana optimasi desain KIT multimedia materi gerak dan gaya berbentuk permainan ular tangga untuk memfasilitasi gaya belajar siswa pada materi IPA di tingkatan SMP/MTs?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan menganalisis desain KIT multimedia materi gerak dan gaya berbentuk permainan ular tangga untuk memfasilitasi gaya belajar siswa SMP/MTs. Berikut tujuan penelitian:

1. Menganalisis desain KIT multimedia materi gerak dan gaya berbentuk permainan ular tangga untuk memfasilitasi gaya belajar siswa pada materi IPA di tingkatan SMP/MTs.
2. Mengoptimasi desain KIT multimedia materi gerak dan gaya berbentuk permainan ular tangga untuk memfasilitasi gaya belajar siswa pada materi IPA di tingkatan SMP/MTs.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini mempunyai dua manfaat, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut uraian dari manfaat penelitian:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu memberi wawasan baru yang berkaitan dengan KIT multimedia materi gerak dan gaya berbentuk game ular tangga untuk memfasilitasi gaya belajar siswa pada materi IPA di tingkatan SMP/MTs dan meningkatkan ide bagi penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini mampu memberi manfaat praktis kepada siswa, guru, serta sekolah. Berikut manfaatnya:

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan fasilitas terhadap siswa/siswi dalam belajar mengajar terkhusus pada materi gerak dan gaya
- 2) Membuat siswa lebih mendalami pembelajaran materi gerak dan gaya
- 3) Meningkatkan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran terkhusus pada materi gerak dan gaya
- 4) Menumbuhkan suasana belajar baru yang lebih menarik.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alternatif media pembelajaran yang baru dan menarik terutama pada materi gerak dan gaya

- 2) Memajukan dan memperbaiki sistem belajar mengajar.
- c. Bagi Peneliti
 - 1) Dapat memberi wawasan dan pengetahuan baru dalam produksi media pembelajaran berupa KIT
 - 2) Menambah motivasi dalam mengembangkan produk untuk penelitian lanjutan.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - 1) Peneliti selanjutnya bisa menyempurnakan kekurangan pada hasil penelitian.
 - 2) Peneliti yang akan datang dapat menyebarkan produk yang dihasilkan.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dihasilkan produk **“KIT Multimedia Materi Gerak Dan Gaya Berbentuk Permainan Ular Tangga”** untuk memfasilitasi gaya belajar siswa. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk KIT Multimedia Materi Gerak dan Gaya berbentuk Permainan Ular Tangga merupakan KIT multimedia yang bisa digunakan menggunakan media digital (*online*), berisi materi gerak dan gaya berupa game, gambar, maupun video.
2. Produk KIT Multimedia Materi Gerak dan Gaya Berbentuk Permainan Ular Tangga juga merupakan KIT yang dapat digunakan secara manual (*offline*) seperti permainan ular tangga pada umumnya.
3. Produk KIT Multimedia Permainan Ular Tangga dikembangkan untuk memfasilitasi gaya belajar siswa pada materi gerak dan gaya.
4. Sasaran produk KIT Multimedia Materi Gerak dan Gaya Berbentuk Permainan Ular Tangga yakni siswa SMP/MTs kelas VIII.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Pengembangan KIT Multimedia Materi Gerak dan Gaya Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Memfasilitasi Gaya Belajar Siswa bertujuan untuk mempermudah siswa memahami materi gerak dan gaya. Penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan 4D yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), deliver (penyebaran).

- b. Optimasi desain KIT Multimedia Berbentuk Permainan Ular Tangga layak dipergunakan sebagai media pembelajaran IPA di tingkatan SMP/MTs.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Pembuatan KIT Multimedia berbentuk Permainan Ular Tangga ini hanya dilakukan pengujian terbatas berbasis TGT (*Teams Games Tournament*).

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun menggunakan sistematika sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian ini berisi: halaman judul skripsi, halaman pengesahan, halaman keaslian skripsi, abstrak, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, dan daftar isi.

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri lima bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab II berisi dasar teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir serta hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab III berisi model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik pengumpulan data, instrument pengumpulan data, serta analisis data.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab IV berisi hasil produk, hasil pengujian, revisi produk, penyempurnaan produk, dan pembahasan penelitian.

BAB V : PENUTUP

Pada bab V berisi simpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdapat daftar pustaka, lampiran-lampiran serta arsip mengenai penelitian.