

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan telah mengalami perkembangan begitu pesat seperti sekarang ini. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mengakibatkan masyarakat harus berkembang dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama pada kegiatan pembelajaran supaya prestasi siswa dapat meningkat. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, jika pesan-pesan yang disampaikan oleh guru dikemas secara menarik maka hal tersebut dapat berkesan dan tersimpan lama dalam memori jangka panjang siswa.

Pembelajaran dapat dilakukan secara optimal apabila siswa memiliki kemampuan daya ingat yang baik, sebab penguasaan siswa terhadap materi tidak lepas dari kegiatan mengingat yang mana dapat mempengaruhi hasil belajar. Dalam setiap kelas siswa mempunyai tingkat daya ingat yang berbeda, misalnya ada siswa yang cepat memahami materi dalam sekali penjelasan dan ada siswa yang harus diterangkan beberapa kali supaya faham terhadap materi. Dengan menyediakan bahan ajar yang menarik dan mudah digunakan dan dengan menggunakan strategi belajar yang efektif guru dapat merangsang memori jangka panjang siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Anwar M., 2018).

Metode yang efektif dan tepat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk menunjang hasil belajar siswa terutama daya ingat siswa. Dalam dunia pendidikan metode pembelajaran memiliki peran penting, karena keberhasilan

proses pembelajaran ditentukan dengan metode yang efektif. Untuk mencapai tujuan tertentu metode merupakan sebuah jalan yang harus ditempuh terlebih dahulu.

Menurut Ceceng Wijaya dkk mengemukakan pendapatnya bawasanya perkembangan zaman telah mempengaruhi pelayanan anak terutama dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga lembaga pendidikan harus mampu membuat program sesuai dengan perkembangan zaman, situasi, dan kondisi serta efektif dan efisien.

Metode belajar berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi siswa agar belajar dengan lebih giat, bersemangat dan dapat memecahkan suatu masalah dengan menjawab pertanyaan dengan tujuan supaya siswa dapat mencari solusi melalui berfikir atau berdiskusi dan mampu menyampaikan pendapatnya. Dengan demikian penggunaan metode sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan daya ingat siswa terhadap segala mata pelajaran yang diajarkan disekolah (GS Prihatin, 2017).

Media pembelajaran harus digunakan untuk mendukung peran guru dalam sistem pendidikan saat ini sebagai komunikator pesan-pesan pendidikan sehingga dapat beroperasi secara efisien (Ratnawati & Asniawati, 2020). Guru harus memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan sumber belajar secara efisien. Bahan ajar yang disiapkan guru dimaksudkan untuk membantu siswa dalam merangsang pemikiran kritis, ingatan, minat, emosi, imajinasi, dan pengembangan kepribadian mereka.

Media pembelajaran adalah upaya guru untuk mendukung siswa dalam kegiatan belajarnya sekaligus sebagai upaya untuk membantu guru dalam pengajarannya (Oktiani, 2017). Konsekuensinya, guru harus memiliki kapasitas dalam dirinya untuk mengubah teknik pembelajaran konvensional menjadi gaya belajar baru sehingga dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara menarik dan menyenangkan yang membuat siswa merasa senang dan tidak mudah bosan.

Melalui permainan *Hot Seat* siswa dilatih untuk bekerja sama dan lebih aktif lagi sehingga pembelajaran dalam mengingat materi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Disini penulis ingin mengaplikasikan permainan hot seat pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Hot seat* adalah permainan yang didalamnya terdapat elemen-elemen keterampilan berbahasa, berbicara, menulis, dan mendengarkan.

Metode permainan *Hot Seat* dilakukan dengan cara berkelompok yaitu dengan cara siswa dibagi menjadi beberapa kelompok setiap kelompoknya disesuaikan dengan jumlah siswa. Dalam setiap kelompok harus mengajukan seseorang untuk menjadi "*front person*" atau "*juru bicara*", dan teman yang lain duduk dibelakang sebagai "*alter ego*" atau "*sel otak*" yang siap sewaktu-waktu diajak bermusyawarah tentang kata apa yang harus diucapkan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam, khususnya peristiwa alam, perubahan wujud benda, dan aktivitas berbagai makhluk yang hidup di dalamnya. Materi pembelajaran IPA di sekolah dasar berisi tentang dunia alam di sekitar anak-anak.

Hasil wawancara dengan guru kelas sekaligus guru IPA Bu Afinda Rahayu, S.Pd pada hari Selasa tanggal 07 Maret 2023 diperoleh bahwa penyebab kurangnya siswa memahami dan mengingat pembelajaran yang disampaikan adalah karena kurangnya media pembelajaran, ketika di rumah materi yang disampaikan tidak dipelajari lagi dan cara mengajar guru masih kurang efektif. Metode yang digunakan dalam pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan mengutamakan metode ceramah serta guru mendominasi dalam setiap kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga siswa tidak tertarik dan menjadi pasif terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru, akibatnya daya ingat siswa terhadap mata pelajaran IPA masih rendah.

Pengabungan metode permainan *Hot Seat* kedalam pembelajaran IPA menggunakan teori behavioristik yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner. Teori behavioristik yaitu teori yang menjelaskan tentang perubahan tingkah laku. Sehingga perubahan yang terjadi dapat diukur, diamati, dan dinilai secara konkret. Perubahan yang terjadi dipengaruhi oleh rangsangan atau stimulus yang menimbulkan respon berdasarkan hukum mekanistik (Rusli & Kholik, 2013).

Penelitian dengan menggunakan metode permainan *Hot Seat* sebelumnya telah dilakukan oleh Mawarni (2018) dan Wulaning & Saleh (2019), yang membahas mengenai pengaruh metode pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *Hot Seat* terhadap hasil belajar siswa. menunjukkan bahwa metode permainan *Hot Seat* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran

konvensional. Dengan kata lain metode permainan *Hot Seat* tersebut lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Kautsar Durisawo Ponorogo alasannya karena disekolah ini mengandung ciri-ciri yang relevan dengan peneliti. Dibandingkan dengan kelas lain, kelas V yang paling memenuhi syarat yaitu masih kurangnya daya ingat siswa terhadap pemahaman pembelajaran IPA karena pembelajaran belum menggunakan media.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas peneliti tertarik mengambil judul yang berkaitan dengan metode permainan *Hot Seat* sebab permainan *Hot Seat* ini merupakan permainan yang unik dan dapat melatih daya ingat siswa dalam belajar apabila digabungkan pada pembelajaran IPA. Dengan permainan *Hot Seat* siswa lebih percaya diri dan bersemangat dalam menyampaikan pendapatnya. Alasan lain yang mendasari memilih judul ini supaya guru diluar sana nantinya lebih pandai lagi dalam memilih metode untuk menunjang pembelajaran supaya pembelajaran lebih aktif dan menarik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi diantaranya:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang, sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan.
2. Guru masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa mudah bosan.
3. Pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa menjadi kurang aktif di kelas.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Seberapa besar pengaruh metode permainan *Hot Seat* terhadap daya ingat siswa di MI Al-Kautsar Durisawo Ponorogo ?

### D. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

Mengetahui pengaruh metode permainan *Hot Seat* terhadap daya ingat siswa dalam pembelajaran IPA di MI Al-Kautsar Durisawo Ponorogo.

### E. Manfaat Penelitian

#### 1. Secara Teoritis

Secara umum kajian ini dapat dijadikan sebagai upaya untuk mengembangkan dan menambah ilmu pengetahuan serta menambah wawasan mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap daya ingat dan hasil belajar siswa.

#### 2. Secara Praktis

##### a. Bagi siswa

Melalui metode permainan *Hot Seat* daya ingat siswa dalam proses pembelajaran semakin meningkat. Menjadikan siswa semakin bersemangat dan antusias dalam pembelajaran di kelas karena pembelajaran menggunakan metode permainan *Hot Seat*.

b. Bagi guru

Untuk membantu para guru memilih metode pembelajaran yang menarik dan memberikan kesan mendalam bagi para siswa. Untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri para guru di dalam kelas.

c. Bagi sekolah

Dapat digunakan oleh guru sebagai panduan atau acuan selama proses pembelajaran. Menggunakan permainan *Hot Seat* sebagai salah satu cara untuk mempelajari IPA, penelitian ini dimaksudkan untuk digunakan sebagai referensi media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti bahwa pendekatan pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian adalah jawaban yang bersifat sementara, sampai masalah itu dapat dibuktikan melalui data yang telah terkumpul. Artinya hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara yang kebenarannya masih perlu dibuktikan (Anshori & Iswati, 2019).

Hipotesis alternatif (H) dan hipotesis nol (Ho) merupakan dua bagian dari hipotesis. Hipotesis alternatif (H) menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara kedua kelompok atau bahwa variabel X dan variabel Y berhubungan. Hipotesis nol (Ho), di sisi lain, menegaskan bahwa tidak ada perbedaan antara kedua variabel atau bahwa variabel X tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Y.

Pada penelitian ini menggunakan rumusan hipotesis sebagai berikut:

$H_a$  : Metode permainan *Hot Seat* berpengaruh signifikan terhadap daya ingat siswa dalam pembelajaran IPA di MI Al-Kautsar Durisawo Ponorogo.

$H^o$  : Metode permainan *Hot Seat* tidak berpengaruh signifikan terhadap daya ingat siswa dalam pembelajaran IPA di MI Al-Kautsar Durisawo Ponorogo.

## G. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual pada penelitian ini adalah: Daya Ingat Siswa, Metode Permainan *Hot Seat*, Pembelajaran IPA.

- a. Daya ingat atau memori diartikan bukan hanya kesanggupan dalam merekam hal apa saja yang telah dilakukan melainkan memiliki kemampuan untuk menerima, menyimpan dan mengambil atau mengingat kembali apa yang diketahui . Hal ini disebut dengan pengkodean (*encoding*), penyimpanan (*storage*), dan pengambilan kembali terhadap apa yang telah dialami (*retrival*) (Sandi & Neviyarni, 2021).

Agar seseorang dapat mengingat informasi yang telah dipelajari di masa lalu, otak mereka harus terlebih dahulu menyimpannya dalam bentuk yang dapat diakses oleh indera pendengaran, peraba, penglihatan, pengecap, dan penciuman (Oz & Michael F. Roizen, 2015).

- b. Metode adalah cara yang digunakan dalam suatu strategi pembelajaran (Anjani et al., 2020). Menurut Fanani (2014), metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.
- c. Permainan adalah suatu keadaan di mana seseorang mencari kesenangan melalui permainan (Uliyah & Isnawati, 2019). Game mengajarkan keterampilan sekaligus membuat pemainnya merasakan kegembiraan (Asyrofi & Pransiska, 2021).
- d. *Hot seat* Istilah *hot seat* berarti kursi panas, diambil dari sebuah acara game show di TV yaitu Who Wants to Be A Millionaire. *Hot seat* adalah strategi yang digunakan untuk membuat siswa terlibat dalam diskusi kelas dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
- e. Pembelajaran merupakan proses interaksi dua arah antara guru dan murid. Proses pembelajaran terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan (Asrori, 2016).
- f. Istilah "natural science" dalam bahasa Inggris, yang merupakan asal kata IPA, berarti "ilmu pengetahuan alam" . Sederhananya, IPA mengacu pada studi tentang alam. Menurut JB Kelana dan DS Wardani (2021), "IPA adalah ilmu yang membahas tentang gejala-gejala yang terjadi di alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh para peneliti."

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan deskripsi dari semua variabel yang berkaitan dengan kerangka konsep penelitian sehingga lebih bersifat spesifik dan terukur (Anshori & Iswati, 2019).

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

a. Daya ingat siswa yang dimaksud dalam penelitian ini memori dibagi menjadi dua bagian, yaitu sebagai berikut:

1) Memori verbal (otak kiri)

Otak kiri memiliki fungsi untuk mengingat. Contohnya mengingat nama, cerita, dan bahasa lain yang berhubungan dengan informasi.

2) Memori visual (otak kanan)

Otak kanan memiliki fungsi mengingat informasi tentang wajah, bentuk, rute, dan informasi lain yang tidak ada hubungannya dengan bahasa.

b. *Hot seat* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Metode *hot seat* ini dapat memberikan siswa kesempatan untuk menyampaikan hal apa saja yang mereka ketahui tentang materi yang disampaikan maupun yang dipelajari, tidak ada hubungannya dengan kemampuan membaca siswa.

2) Meningkatkan keahlian berfikir secara kreatif dan kritis mengenai persoalan yang diberikan oleh guru.

- 3) Siswa kan menjadi lebih fokus dan membuat ulangkaji sebagai persiapan bagi mereka menjawab persoalan yang akan dikemukakan.
- 4) Ketika siswa mendapatkan materi, maka siswa akan mempraktikan informasi yang didapatkan.

