

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang utuh dan di dalamnya terdapat interaksi antar siswa serta siswa dengan guru sebagai pelaku proses tersebut. Setiap pembelajaran memiliki sasaran dan tujuan tersendiri, akan tetapi antara tujuan-tujuan itu memiliki keterkaitan.

Di dalam proses pembelajaran sering ditemukan masalah-masalah yang dapat mempengaruhi tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Masalah yang sering dijumpai diantaranya adalah ketika proses pembelajaran para siswa kurang mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajar yang diharapkan tidak memenuhi sasaran.

Hal di atas salah satunya disebabkan oleh karena ketidak sesuaian antara metode yang diterapkan dengan materi yang disajikan. Seorang guru hendaknya dapat menyesuaikan cara penyajian materi dengan melihat sisi karakter konsep materi dan metode pembelajaran yang sesuai agar siswa merasa nyaman untuk belajar. Bahkan, akan lebih baik jika siswa diperbolehkan belajar menurut gaya belajarnya masing-masing (Nasution, 1992). Selain itu, pembelajaran akan berlangsung lebih cepat apabila siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Lebih lanjut Yulianti (2006) mengemukakan hasil wawancara dengan beberapa siswa, bahwa situasi ketika pembelajaran berlangsung sangat mempengaruhi siswa. Umumnya siswa mengungkapkan bahwa penyampaian materi dalam bentuk permainan sangat disukai daripada metode konvensional (ceramah). Memadukan unsur bermain dengan metode pembelajaran diharapkan mampu membuat siswa tidak cepat merasa bosan dalam menghadapi rutinitas dalam pembelajaran.

Bermain merupakan dunia anak-anak, oleh karena itu bermain adalah salah satu kegiatan yang sangat disukai siswa di sekolah, bahkan orang dewasa pun menyenangi beberapa permainan (Ardhana, 2008). Melalui permainan siswa akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya serta dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri. Melalui permainan siswa dapat mengekspresikan diri lebih bebas di dalam kelas.

Permainan berperan penting dalam pembinaan kepribadian siswa serta membantu pertumbuhan dan perkembangan. Pada umumnya bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu siswa mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional siswa. Permainan dapat dikatakan bersifat universal karena diterima oleh semua kalangan masyarakat di dunia. Melalui permainan tidak hanya jasmani siswa yang berkembang, tetapi juga kognisi, emosi, sosial, dan bahasa.

Senada dengan pendapat di atas, beberapa artikel penelitian mengenai permainan dalam pembelajaran mengindikasikan bahwa antara permainan dan motivasi sangat berkaitan erat. Dalam artikel penelitian yang ditulis oleh Batson, et al. (2007), menyatakan bahwa dalam permainan itu terdapat tujuan, aturan, dan kemenangan yang akan menumbuhkan motivasi belajar bagi para siswa. Jadi, apabila telah tumbuh motivasi dalam diri siswa maka hal itu akan berpengaruh pada hasil belajar.

Metode pembelajaran yang bernuansa permainan salah satu diantaranya adalah metode tebak kata. Dalam salah satu situs resmi Departemen Pendidikan Nasional ([www.dikmenum.go.id](http://www.dikmenum.go.id)), metode tebak kata merupakan salah satu dari beberapa metode yang dianggap akan menciptakan suasana belajar yang efektif. Seperti yang telah disinggung di atas, variasi dalam belajar seperti halnya memadukan unsur permainan dalam belajar akan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih baik. Meskipun pada dasarnya metode ini merupakan suatu bentuk permainan, akan tetapi jika digunakan dalam pembelajaran, maka permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan membuat siswa menjadi lebih aktif, sehingga mereka tidak mudah melupakan materi yang dipelajari dan diharapkan lebih jauh dapat berdampak kepada hasil belajar berupa penguasaan konsep yang lebih baik.

Sejalan dengan pernyataan di atas, dalam pembelajaran materi sistem reproduksi manusia kita mengetahui banyak konsep-konsep yang penting untuk diketahui oleh siswa. Apalagi pada usia remaja yang berada di jenjang

SMA, materi sistem reproduksi ini penting untuk diketahui karena ada kaitannya dengan masa pubertas yang sedang mereka alami. Oleh karena itu, siswa sekolah menengah harus terlebih dahulu menguasai konsep yang terdapat di dalam materi sistem reproduksi, sebelum mereka mempelajari lebih dalam tentang materi tersebut terutama mengenai aplikasi konsep reproduksi dalam kehidupan sehari-hari.

Dari uraian di atas, terlihat begitu pentingnya penguasaan konsep siswa pada suatu pembelajaran dengan menggunakan metode yang sesuai. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nuarti (2007) mengungkap "penggunaan permainan tebak kata dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk penguasaan kosakata", menunjukkan kemampuan penguasaan kosakata lebih baik daripada kelas kontrol. Selain itu, penelitian lain mengenai konsep sistem reproduksi manusia oleh Fitriyani (2006) menunjukkan peningkatan penguasaan konsep yang signifikan pada materi sistem reproduksi manusia dengan menggunakan multimedia interaktif. Setelah mengaji beberapa literatur tentang penguasaan konsep, metode tebak kata, dan materi sistem reproduksi manusia serta penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, penulis tertarik dengan keberadaan metode permainan tebak kata tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran sains serta dampaknya terhadap penguasaan konsep siswa. Sehingga kiranya perlu melakukan suatu penelitian mengenai penguasaan konsep siswa melalui metode permainan yang disajikan dalam sub konsep sistem reproduksi.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini sebagai berikut: *“Bagaimanakah penguasaan konsep siswa SMA dalam sub konsep sistem reproduksi manusia melalui metode tebak kata?”*

Untuk memperjelas permasalahan tersebut maka dimunculkan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penguasaan konsep siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan metode tebak kata pada sub konsep sistem reproduksi manusia?
2. Bagaimanakah penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan metode tebak kata pada sub konsep sistem reproduksi manusia?
3. Bagaimanakah perubahan penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan metode tebak kata pada sub konsep sistem reproduksi manusia?

### C. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti menjadi lebih terarah maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penguasaan konsep diukur dengan menggunakan tes konsep secara tertulis yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah pembelajaran dilaksanakan. Jenjang pada ranah kognitif Bloom yang digunakan adalah C1, C2, dan C3, karena berdasarkan silabus KTSP 2006 indikator pembelajarannya mencakup dimensi pengetahuan faktual dan konseptual.
2. Materi yang diberikan pada saat pembelajaran adalah materi mengenai struktur dan fungsi serta proses gametogenesis pada sistem reproduksi manusia, karena pada materi tersebut terdapat konsep-konsep yang banyak menekankan pada aspek kognitif siswa.

### D. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penguasaan konsep siswa pada sub konsep sistem reproduksi manusia dengan menggunakan metode permainan tebak kata. Sedangkan tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang perubahan penguasaan konsep siswa pada sub konsep sistem reproduksi manusia melalui metode tebak kata.

### **E. Manfaat**

Dengan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran untuk menerapkan variasi metode yang dapat memberikan suasana belajar yang lebih bebas.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan apabila ingin melakukan penelitian tentang metode tebak kata dan hasil belajar.

### **F. Asumsi**

Penguasaan konsep dapat diukur dengan menggunakan tes kognitif berupa tes konsep secara tertulis.