

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003). Pada pengertian pendidikan di atas tercantum dua konsep pendidikan yang berkaitan satu sama lain, yaitu belajar (*learning*) dan pembelajaran (*instruction*). Belajar bersumber pada kegiatan siswa dan pembelajaran bersumber pada kegiatan pengajar dan siswa.

Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat banyak komponen yang saling mempengaruhi. Arsyad (2011:15) mengemukakan ada dua unsur yang penting dalam suatu proses belajar mengajar yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Keterpaduan komponen-komponen tersebut akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yang dinyatakan dalam nilai prestasi belajar siswa.

Untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai oleh siswa serta pembelajaran Fisika di sekolah, dilakukanlah studi pendahuluan di salah satu sekolah negeri di Kabupaten Sumedang dengan melibatkan responden guru dan siswa. Prestasi belajar siswa dapat dilihat dari nilai ulangan harian siswa pada

kompetensi sebelum materi penelitian. Peneliti menemukan bahwa 48% siswa memiliki nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa termasuk kategori cukup rendah. Temuan lainnya berdasarkan hasil wawancara, guru mengemukakan bahwa karena alokasi waktu untuk pembelajaran sedikit sedangkan materi yang harus disampaikan banyak maka kegiatan eksperimen jarang dilakukan, kegiatan ceramah dan demonstrasi-lah yang sering dilakukan. Sedangkan menurut Suprptojiel (2009), kegiatan eksperimen merupakan salah satu cara untuk melatih kemampuan berpikir siswa, karena eksperimen itu menuntut pengamatan terhadap gejala atau fenomena yang akan menantang kemampuan berpikir siswa. Artinya pembelajaran fisika yang dilakukan hanyalah *transfer knowledge* saja tanpa mengembangkan kemampuan lainnya seperti kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan data tersebut, diperlukan suatu alat bantu untuk meningkatkan prestasi belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menimbulkan stimulus/rangsangan siswa untuk belajar. Hamalik (Arsyad, 2011:15) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. Minat dan motivasi belajar siswa dapat dimunculkan dengan bantuan permainan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menjadi aset di kelas dan mengembangkan kemampuan siswa, sebagaimana yang dikemukakan oleh Smith (2009: 483):

... educational card games can be an asset in the classroom, stimulating active imaginations and enquiring minds through play.

Peneliti melakukan survei ke beberapa toko buku untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran fisika. Dari hasil survei tersebut, diperoleh hasil bahwa ketersediaan media pembelajaran fisika yang bisa diperoleh masyarakat sangat sedikit, dan tidak ada media yang mengajarkan fisika dengan menggunakan permainan. Peneliti pun mengamati bahwa anak bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan permainan yang terkenal di dunia. Salah satu karakteristik dari permainan ini adalah memperkenalkan sesuatu yang ada di sekitar kita dengan menggunakan kartu-kartu seperti kartu kompleks tanah, kartu dana umum, kartu kesempatan dan lain lain. Dari hasil pengamatan inilah, peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran fisika. Tentu dalam hal ini, peneliti melakukan modifikasi pada komponen-komponen permainan monopoli sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran fisika. Penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran diharapkan dapat memunculkan minat dan motivasi belajar yang dijelaskan diatas.

Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya pada pembelajaran kimia bahwa penggunaan *monopoli games* sebagai media pembelajaran kimia memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris (Pratama, 2011). Dalam penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran, siswa harus menjawab berbagai pertanyaan. Hal ini serupa dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dimana siswa belajar dalam kelompoknya agar bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam turnamen akademik (Slavin, 2010). Karena persamaan inilah, maka permainan monopoli dapat diajarkan dengan

menggunakan model kooperatif TGT. Penelitian dengan menggunakan model kooperatif dan permainan monopoli telah dilakukan oleh Ruhama (2010) yang mengemukakan bahwa pembelajaran model kooperatif dengan menggunakan media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, Borkar (2011) mengemukakan bahwa *“Developing critical thinking skill in a person can be duly undertaken with the help of critical thinking games”*. *“Critical thinking games are some of the most fun and effective ways of inculcating the skills of critical thinking in a person”*. Harris (2010) menyatakan bahwa terdapat kesamaan antara permainan seperti monopoli dan catur dengan berpikir kritis. Karena seperti halnya permainan, pemikiran kritis bergantung juga pada pemahaman, strategi, perhatian, serta kreativitas dan pemain pun harus berlatih untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis-nya. Dari penjelasan di atas jelas bahwa permainan monopoli memiliki keterikatan dengan prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis.

Beranjak dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran permainan Monopoli Fisika untuk meningkatkan prestasi belajar dan mengetahui profil kemampuan berpikir kritis siswa SMP dengan judul **“Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

“Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar dan profil kemampuan berpikir kritis siswa SMP setelah diimplementasikannya permainan Monopoli Fisika dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT?”

Untuk mengarahkan penelitian, maka rumusan masalah diuraikan menjadi sub masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar siswa SMP setelah diimplementasikannya permainan Monopoli Fisika sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimanakah profil kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diimplementasikannya permainan Monopoli Fisika dalam pembelajaran?

C. Batasan Masalah

Untuk membatasi masalah yang dikaji, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini dikenal dengan nama Permainan Monopoli Fisika (PMF) yang merupakan model permainan yang telah diadopsi dan diadaptasi dari model *Monopoly Games Here & Now* yang dibuat oleh Hasbro. Permainan Monopoli Fisika digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
2. Peningkatan prestasi belajar yang dimaksud adalah peningkatan aspek kognitif Bloom pada ranah C₂ (pemahaman) dan C₃ (penerapan).

3. Kemampuan berpikir kritis yang akan diteliti adalah kemampuan berpikir kritis deduktif yang dikembangkan oleh Robert H. Ennis, dan diteskan dengan menggunakan *Cornell Critical Thinking Test*.

D. Variabel Penelitian

Variabel bebas: Permainan Monopoli Fisika sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Variabel terikat: peningkatan prestasi belajar dan profil kemampuan berpikir kritis siswa.

E. Definisi Operasional

1. Permainan Monopoli Fisika dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT

Monopoli yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil adopsi dan adaptasi dari *Monopoly Here and Now* yang dibuat oleh Hasbro. Pemain disuguhkan dengan beragam pertanyaan. Jika pemain menjawab benar, maka pemain tersebut akan mendapat *reward* berupa bintang dan diskon harga sewa tanah. Tapi jika menjawab salah, pemain tersebut harus membayar sewa tanah saja. Dengan memainkan permainan ini, siswa sebagai pemain tidak hanya bertujuan untuk menguasai permainan tapi juga untuk menguasai materi yang dimainkan.

Permainan Monopoli Fisika digunakan sebagai media dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar di dalam kelompok untuk mempersiapkan diri

dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam turnamen akademik (Slavin, 2010:13).

2. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

Peningkatan prestasi belajar siswa diukur berdasarkan peningkatan aspek kognitif yang dikembangkan oleh Bloom dalam ranah C_2 (pemahaman) dan C_3 (penerapan). Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Peningkatan prestasi belajar siswa diukur dengan menggunakan skor gain dinormalisasi $\langle g \rangle$ sebelum dan sesudah penggunaan permainan Monopoli Fisika.

3. Profil Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan oleh Robert H. Ennis pada sub kemampuan deduksi. Pada penelitian ini, kemampuan berpikir kritis diukur dengan menggunakan *Cornell Critical Thinking Test* yang berbentuk pilihan ganda. Profil awal kemampuan berpikir kritis deduksi diukur dengan menggunakan *pretest* dan profil akhir kemampuan berpikir kritis deduksi diukur dengan menggunakan *posttest*.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa SMP setelah diimplementasikannya permainan Monopoli Fisika sebagai media pembelajaran.

2. Mengetahui profil kemampuan berpikir kritis siswa SMP sebelum dan sesudah diimplementasikannya permainan Monopoli Fisika dalam pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk mengubah pandangan bahwa fisika itu merupakan mata pelajaran yang terlalu serius, jenuh dan sulit dipahami.
- Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pemicu motivasi belajar, prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis deduksi siswa mengenai materi pelajaran yang sedang dipelajari dan dimainkan dalam permainan permainan Monopoli Fisika.
- Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi solusi permasalahan dalam meningkatkan aktivitas dan mutu pembelajaran.
- Bagi peneliti, dapat meningkatkan pemahaman tentang keefektifan penggunaan media pembelajaran fisika serta dapat menjadi wahana pengaplikasian ilmu yang diperoleh di perkuliahan.