

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2005). Kegiatan pembelajaran yang memenuhi kriteria diatas banyak dikenal sebagai PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

PAKEM memiliki empat kriteria sesuai dengan kepanjangannya, yakni Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Kriteria pertama, pembelajaran aktif, artinya pembelajaran dirancang berpusat pada siswa (*student centered*), yakni adanya kegiatan yang dilakukan siswa, baik kegiatan fisik (*hands-on*) ataupun kegiatan mental (*minds-on*). Kriteria kedua, pembelajaran kreatif berarti kegiatan pembelajaran dilakukan secara beragam dan dapat membangun kreatifitas siswa. Pembelajaran efektif berarti pembelajaran yang dapat menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kriteria yang terakhir yakni menyenangkan, maksudnya kegiatan belajar harus dilakukan dalam keadaan gembira, sehingga

konsentrasi siswa tercurah kepada kegiatan pembelajaran. (Indrawati dan Setiawan, 2009).

Untuk mencapai pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut, maka dapat diupayakan dengan penggunaan media pembelajaran secara kreatif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media permainan edukasi.

Permainan edukasi merupakan suatu permainan yang secara spesifik didesain untuk mengajarkan subjek tertentu (Wikipedia, 2010). Permainan ini dapat berupa permainan kartu (*card game*), permainan papan (*board game*) ataupun *video game*. Permainan yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan salah satunya berupa *class game* yang bertujuan untuk menciptakan kelas yang menyenangkan (Aldrich dalam Tsauri, 2011). Selain menyenangkan, keunggulan lain dari media permainan edukasi menurut Dani (2008) adalah dapat membantu guru (tutor) dalam menyampaikan materi pendidikannya secara efektif sehingga daya serap siswa lebih tinggi dibandingkan dengan cara konvensional karena bersifat lebih interaktif. Hal ini diperkuat oleh Teed (2010) yang menyatakan bahwa menggunakan permainan dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar, benar-benar melibatkan siswa dengan materi pembelajaran sehingga siswa belajar lebih efektif.

Salah satu materi pembelajaran IPA di SMP adalah konsep kepadatan penduduk dimana kompetensi dasarnya ialah siswa mampu memprediksi pengaruh kepadatan populasi manusia terhadap lingkungan. Kepadatan penduduk merupakan suatu fenomena yang memang terjadi di dalam dunia

nyata. Namun fenomena ini terjadi dalam skala yang besar dan pengaruhnya akan terlihat dalam di suatu daerah dalam jangka waktu yang lama, sehingga sulit diamati secara langsung oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang terbatas oleh waktu.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan sebuah media yang dapat mensimulasikan kepadatan penduduk secara sederhana sehingga siswa lebih mudah mempelajari konsep ini. Simulasi sederhana sekaligus menarik bagi siswa dapat diaplikasikan melalui media permainan edukasi, sehingga penulis tertarik meneliti hasil penggunaan media permainan edukasi ini dilihat dari aspek hasil belajar siswa. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMP pada Konsep Kepadatan Populasi”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

”Bagaimana pengaruh penggunaan media permainan edukasi terhadap hasil belajar siswa SMP pada konsep kepadatan populasi?”

Untuk memperjelas rumusan masalah tersebut, maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah kemampuan awal siswa pada konsep kepadatan populasi sebelum menggunakan media permainan edukasi?
- b. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada konsep kepadatan populasi setelah menggunakan media permainan edukasi?

- c. Bagaimanakah pencapaian KKM siswa pada konsep kepadatan populasi setelah menggunakan media permainan edukasi?
- d. Bagaimanakah respons siswa mengenai penggunaan permainan edukasi dalam pembelajaran biologi mengenai konsep kepadatan populasi?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah pada ruang lingkup yang akan diteliti, maka dibuat batasan masalah yaitu hasil belajar yang diukur berupa penguasaan konsep siswa.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui hasil belajar siswa mengenai konsep kepadatan populasi sebelum pembelajaran menggunakan media permainan edukasi.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa mengenai konsep kepadatan populasi setelah pembelajaran menggunakan media permainan edukasi.
- c. Untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media permainan edukasi dalam pembelajaran biologi mengenai konsep kepadatan populasi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak diantaranya sebagai berikut :

- a. Manfaat bagi Siswa
 - 1) Dapat menjadi pengalaman baru bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar dengan media permainan yang menarik.

2) Dapat menjadi alternatif permainan yang bermanfaat bagi siswa.

b. Manfaat bagi Guru

Memberikan informasi awal dan pertimbangan bagi guru dalam pemilihan media pembelajaran.

c. Manfaat bagi peneliti lain

Memberikan informasi awal mengenai penggunaan media permainan edukasi dalam pembelajaran untuk selanjutnya dilakukan penelitian pengembangan yang terkait.

F. Asumsi

- a. Siswa lebih suka belajar jika perhatiannya tertarik oleh penyajian yang menyenangkan / menarik, dapat berperan secara aktif, dan jika kondisi pembelajaran menyenangkan. (Hamalik dalam Siswanto, 2004).
- b. Pembelajaran Berbasis Permainan dapat memotivasi siswa untuk belajar dan benar-benar melibatkan siswa dengan materi pembelajaran sehingga siswa belajar lebih efektif. (Teed, 2010).
- c. Aplikasi permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mempercepat pemrosesan informasi dan menyelesaikan masalah, sekaligus meningkatkan kepekaan sosial dan kemampuan akademik (Funk dalam JENI, 2008)

G. Hipotesis

Berdasarkan asumsi di atas, maka disusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

Media permainan edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa berupa kemampuan kognitif.