

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (PP No. 19 Tahun 2005). Sehingga dengan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif serta menyenangkan diharapkan dapat memotivasi dan memberikan ruang untuk melatih berbagai kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi terhadap kelas IX di salah satu SMP Negeri di Kabupaten Tasikmalaya dalam mata pelajaran IPA, menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga cenderung masih bersifat *teacher center*. Selain itu pula rendahnya ketertarikan siswa untuk belajar, terlihat dengan cepatnya merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil angket dan wawancara kepada beberapa siswa, sebanyak 85,2% siswa mengemukakan bahwa mereka tidak paham dengan materi yang diajarkan, hanya 25.9% siswa bertanya ketika ada permasalahan dalam pembelajaran, 14.8% siswa mengemukakan pendapat dalam diskusi dan 74% siswa mengemukakan bahwa pembelajaran fisika tidak menyenangkan. Pembelajaran dengan proses seperti ini berdampak pada rendahnya hasil belajar

Sri Mayanty, 2012

Penerapan Pendekatan PAKEM Dengan Monopoly Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

siswa baik ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan *paper* yang diperoleh dari hasil studi pendahuluan, nilai ulangan harian salah satu materi pelajaran fisika hanya 18,5% siswa yang memperoleh nilai ulangan harian di atas 60. Selain itu juga studi pendahuluan dilakukan melalui *person* melalui wawancara kepada guru.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, konsep pembelajaran PAKEM ini lebih mengutamakan pada aktifitas siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya. PAKEM merupakan penjabaran dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Menurut Asmani (2011: 59) menyatakan bahwa PAKEM adalah sebuah pendekatan yang memungkinkan siswa mengerjakan kegiatan beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahamannya dengan penekanan *learning by doing*. Rusman (2010: 321) menyatakan bahwa PAKEM berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat kepada siswa (*student-centered learning*) dan pembelajaran harus menyenangkan (*learning is fun*).

Selain itu pula, diperlukan media yang dapat memotivasi untuk belajar. Sesuai dengan pernyataan Yulianty (2011: 9) bahwa “Permainan biasanya memotivasi siswa untuk belajar meraih prestasi serta belajar bertahan dalam persaingan, secara tidak langsung melatih aspek kognitif pada siswa untuk belajar mengatur dan menentukan strategi dalam meraih kemenangan serta mengasah aspek afektif siswa untuk bersikap sportif dan belajar menerima kekalahan”. Permainan yang dipilih pada penelitian ini adalah *monopoly game*.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan PAKEM supaya aktifitas siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi menemukan, mendiskusikan, dan melaporkan hasil belajarnya. Untuk memotivasi siswa dalam belajar maka digunakan media berupa permainan edukatif yaitu *monopoly game* yang berupa pengetahuan, dan soal-soal yang pada penelitian ini berkaitan dengan materi energi dan daya listrik.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mengetahui apakah pendekatan PAKEM dengan *monopoly game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk penelitian ini yang diberi judul **”Penerapan Pendekatan PAKEM dengan *Monopoly Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pendekatan PAKEM dengan *monopoly game*?”.

Dari rumusan masalah di atas dapat dijabarkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif setelah diterapkannya pendekatan PAKEM dengan *monopoly game*?

2. Bagaimana profil hasil belajar siswa ranah afektif setelah diterapkannya pendekatan PAKEM dengan *monopoly game*?
3. Bagaimana profil hasil belajar siswa ranah psikomotor setelah diterapkannya pendekatan PAKEM dengan *monopoly game*?
4. Bagaimanakah respon siswa tentang penggunaan *monopoly game* pada proses pembelajaran?

### C. Pembatasan Masalah

Masalah yang dikembangkan pada penulisan ini perlu dibatasi agar lebih terarah dan memberikan gambaran yang jelas mengenai permasalahan yang dikaji. Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, batasan masalah pada penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar pada ranah kognitif siswa yang dikemukakan oleh Bloom yang meliputi: pengetahuan ( $C_1$ ), pemahaman ( $C_2$ ) dan penerapan ( $C_3$ ).  
Peningkatan prestasi belajar siswa dalam penelitian ini dilihat dari rata-rata skor gain yang dinormalisasi menurut Hake (1998).
2. Hasil belajar pada ranah afektif ditunjukkan dalam bentuk profil hasil belajar pada aspek afektif setelah diterapkannya pendekatan PAKEM dengan *monopoly game*. Aspek afektif yang diteliti meliputi aspek mendengarkan penjelasan, keaktifan dalam diskusi, kelancaran dalam mengkomunikasikan hasil percobaan, tanggung jawab, dan kerja sama.  
Hasil belajar pada aspek afektif diidentifikasi melalui format kinerja siswa

berupa lembar observasi hasil belajar ranah afektif dan untuk menganalisis ketercapaiannya digunakan dengan persentase nilai.

3. Hasil belajar pada ranah psikomotor ditunjukkan dalam bentuk profil hasil belajar pada aspek psikomotor setelah diterapkannya pendekatan PAKEM dengan *monopoly game*. Aspek psikomotor yang diteliti meliputi aspek kemampuan menggunakan alat ukur, melakukan penyelidikan, memperhatikan skala ukur dan satuan, serta merakit alat-alat percobaan. Hasil belajar pada aspek psikomotor diidentifikasi melalui lembar observasi hasil belajar ranah psikomotor dan untuk menganalisis ketercapaiannya digunakan dengan persentase nilai.
4. Respon siswa tentang penggunaan *monopoly game* yang diperoleh dari angket dan dokumentasi lebih menekankan pada proses pembelajaran yang menyenangkan. Ciri-ciri pembelajaran menyenangkan meliputi rileks, menarik, bangkitnya minat siswa, perhatian peserta didik tercurah, dan bersemangat atau perasaan gembira. Untuk menganalisis ketercapaian angket digunakan dengan persentase nilai.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan pendekatan PAKEM dengan *monopoly game*.

2. Mengetahui bagaimana profil hasil belajar siswa ranah afektif setelah diterapkan pendekatan PAKEM dengan *monopoly game*.
3. Mengetahui bagaimana profil hasil belajar siswa ranah psikomotor setelah diterapkan pendekatan PAKEM dengan *monopoly game*.
4. Mengetahui respon siswa tentang penggunaan *monopoly game* pada proses pembelajaran.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pembelajaran fisika dengan menggunakan pendekatan PAKEM dengan *monopoly game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

#### **F. Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian terdiri dari dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan PAKEM dengan *monopoly game*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Pemilihan variabel ini berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh Arikunto, S. (2010: 161-163).

## G. Definisi Operasional

Untuk menjelaskan bagaimana mengoperasionalkan variabel-variabel penelitian, maka digunakan definisi operasional sebagai berikut.

1. Pendekatan PAKEM dengan *monopoly game* adalah pendekatan yang memungkinkan siswa mengerjakan kegiatan beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahamannya. Pendekatan ini meliputi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Asmani, 2011: 59). Salah satu karakteristik pendekatan PAKEM adalah pembelajaran yang menyenangkan. Permainan adalah sesuatu yang membuat suasana siswa menjadi menyenangkan (Puteriamirillis, 2011). Permainan yang dipilih dalam penelitian ini adalah *monopoly game*. Ketercapaian pendekatan PAKEM dengan *monopoly game* ini diperoleh berdasarkan format lembar observasi pada saat pembelajaran berlangsung. Pengolahan format lembar observasi tersebut dengan menggunakan persentase nilai.
2. Peningkatan hasil belajar siswa diklasifikasikan menurut Bloom (Sudjana, 2009: 22) ke dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini ranah kognitif yang digunakan meliputi pengetahuan (C<sub>1</sub>), pemahaman (C<sub>2</sub>) dan penerapan (C<sub>3</sub>). Peningkatan hasil belajar ranah kognitif dalam penelitian ini dilihat dari rata-rata skor gain yang dinormalisasi menurut Hake (1998). Instrumen hasil belajar ranah kognitif yang digunakan berupa pilihan ganda. Aspek afektif yang diteliti meliputi aspek mendengarkan penjelasan, keaktifan dalam diskusi, kelancaran dalam mengkomunikasikan hasil percobaan, tanggung jawab, dan kerja sama.

Aspek psikomotor yang diteliti meliputi aspek kemampuan menggunakan alat ukur, melakukan penyelidikan, memperhatikan skala ukur dan satuan, serta merakit alat dalam percobaan. Pengukuran aspek afektif dan psikomotor diukur dengan menggunakan format observasi hasil belajar ranah afektif dan format observasi hasil belajar ranah psikomotor. Untuk menganalisis ketercapaiannya digunakan dengan persentase nilai.

3. Respon siswa tentang penggunaan *monopoly game* lebih menekankan pada proses pembelajaran yang menyenangkan. Ciri-ciri pembelajaran menyenangkan meliputi rileks, menarik, bangkitnya minat siswa, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, dan bersemangat/perasaan gembira. Hal ini diidentifikasi melalui angket dan dokumentasi. Angket diberikan setelah pembelajaran berakhir dan dokumentasi diperoleh selama pembelajaran berlangsung. Pengolahan angket dengan menggunakan persentase nilai.