

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut ahli belajar modern, belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan-kebiasaan, keterampilan, perkembangan sifat-sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani (Hamalik, 1983).

Belajar tidak senantiasa berhasil. Tetapi sering kali ada hal-hal yang bisa mengakibatkan kegagalan atau setidak-tidaknya menjadikan gangguan yang bisa menghambat kemajuan belajar. Banyak hal yang dapat menghambat dan mengganggu kemajuan belajar, salah satu faktor yang menghambat kemajuan belajar adalah motivasi dan perhatian siswa terhadap bahan pelajaran.

Berdasarkan sebuah penelitian pada tahun ajaran 2011 sebanyak 86,6 % siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran biologi, karena biologi dianggap sebagai pelajaran menghafal dengan banyak istilah latin. Banyaknya istilah-istilah dan konsep yang harus dikuasai tersebut, menjadi beban bagi siswa untuk memahami materi sehingga timbul perasaan dan suasana belajar yang bosan serta jenuh (Susanto, 2011 ).

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dengan kata lain motivasi ini merupakan suatu respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak melakukan sesuatu (Sardiman, 2011).

Saat berbuat sesuatu orang pasti memiliki tujuan tertentu, tujuan inilah yang kita kenal sebagai suatu motivasi. Hal yang sama tentunya terjadi pada siswa,

mereka harus selalu temotivasi untuk mengikuti suatu pelajaran dengan tujuan mendapatkan pengetahuan. Melihat fakta di lapangan bahwa sebanyak 86,6 % siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran biologi, salah satunya mengindikasikan terjadinya penurunan motivasi belajar siswa. Sebagai seorang guru, sudah seharusnya menciptakan suatu bentuk pembelajaran yang menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman serta penguasaan konsep siswa pada materi-materi biologi khususnya.

Seperti yang dinyatakan oleh Hutchinson dan Water salah satu prinsip perkembangan materi adalah bahwa materi harus memberikan stimulus dan dorongan bagi siswa untuk belajar dengan memberikan bahan yang baik termasuk teks yang menarik dan berbagai kegiatan yang menyenangkan. Oleh karena itu belajar harus melibatkan kompetensi mengajar komunikatif. Berdasarkan Gay "kompetensi komunikatif adalah sistem dasar pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk komunikasi". Selain itu Rivers menyarankan 14 kategori umum untuk pengajaran komunikatif, termasuk di dalamnya adalah permainan. Huang menyatakan bahwa belajar melalui permainan dapat mendorong faktor psikologis dan intelektual, motivasi dan memperkuat pembelajaran (Zaky, 2008).

Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Menurut Piaget, bermain merupakan suatu mekanisme penyesuaian yang penting bagi perkembangan atau pertumbuhan intelektual manusia (Zaky, 2008).

Sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki, membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya, dan membantu

Uli, 2014

*Perbandingan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa SMA yang Menggunakan Media Permainan Kartu Domino dan Media Permainan Monopoli*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional. Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak ( Sadiman, 2006 dalam Rahmawati, 2009). Sedangkan menurut Rumampuk (1988), penggunaan *games* / permainan sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu games memungkinkan siswa mengalami situasi kehidupan riil sebagaimana dalam interaksi sosial, minat yang kuat adalah hasil dari partisipasi siswa yang realistik, dan siswa mencoba memecahkan masalah dimana mereka terkait dengan akrab didalamnya.

Selama ini permainan kartu domino digunakan sebagai permainan yang dimainkan secara berkelompok untuk sekedar mengisi waktu luang. Saat ini domino sudah banyak dimainkan oleh masyarakat luas, namun sangat jarang terlihat para kaum elit memainkan permainan ini. Padahal menurut catatan sejarah, saat pertama dibuat domino merupakan persembahan untuk seorang kaisar. Hanya para bangsawan lah yang saat itu bisa memainkan domino . Di dalam permainan kartu Domino atau yang biasa disebut dengan “Gapleh” itu bisa dimainkan oleh empat sampai enam orang, cara memainkan kartu tersebut sangatlah mudah. Permainan ini menggunakan satu set kartu yang berjumlah 28 lembar. Kartu berisi angka-angka yang berpasangan, dari pasangan angka terkecil 0-0 hingga yang terbesar 6-6. Ke-28 kartu dibagi habis secara merata ke empat orang pemain, sehingga masing-masing pemain mendapatkan 7 lembar kartu. Dalam aturan umum permainan domino, pemain yang bisa menghabiskan kartunya terlebih dahulu, dianggap sebagai pemenang. Sedangkan pemain kedua, ketiga, dan keempat, akan dihitung sisa angka yang masih dipegang. Pemain yang memegang sisa angka terbesar dianggap sebagai pihak yang kalah (Adya, 2010).

Monopoli merupakan permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan ini bertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Seperti halnya kartu domino, permainan monopoli pun merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk mengisi waktu luang. Permainan ini memiliki tata cara permainan yang cukup mudah dan

Uli, 2014

*Perbandingan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa SMA yang Menggunakan Media Permainan Kartu Domino dan Media Permainan Monopoli*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tentunya mengasyikan. Dalam aturan permainannya, setiap pemain melempar dadu secara bergantian untuk memindahkan bidaknya. Jika seorang pemain berhasil mendarat di sebuah petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia berhak membeli petak tersebut sesuai harga tercantum. Namun jika petak tersebut telah dibeli oleh pemain lain, tentu ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya telah ditentukan. Pemain dinyatakan menang jika ia memiliki banyak properti dan uang terbanyak, sedangkan pemain yang kalah ialah pemain yang dinyatakan bangkrut dan memiliki banyak hutang pada bank (Elisabet, 2013).

Ternyata sekarang ini media permainan seperti kartu domino dan monopoli sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah. Namun tentu saja dengan berbagai modifikasi baik dari sistem permainannya maupun dari bentuk media permainan yang digunakan. Media permainan domino dan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Biologi UNS mengenai "*Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel*". Selain dapat meningkatkan hasil belajar, media monopoli pun memiliki kelebihan lain diantaranya:

1. permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan
2. perawatan dan pemeliharaannya relatif mudah
3. dibuat dengan dengan penuh warna sehingga tidak membosankan
4. pemain dapat merasakan rasa senang, dan rasa ingin tahu (Susanto, 2011).

Selain itu penelitian terkait media permainan kartu domino juga telah dilakukan, khususnya digunakan sebagai media pembelajaran pada konsep pecahan. Berdasarkan penelitian itu ternyata selain dapat meningkatkan hasil belajar media kartu domino juga membuat siswa lebih aktif dan semangat belajar dibandingkan dengan media pembelajaran yang monoton. Media kartu domino pun cukup menarik perhatian siswa, sehingga mampu mengoptimalkan pembelajaran tetapi sambil bermain dan menimbulkan semangat lebih bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Hestuaji, 2012).

Uli, 2014

*Perbandingan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa SMA yang Menggunakan Media Permainan Kartu Domino dan Media Permainan Monopoli*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah : “ *Bagaimana perbandingan hasil belajar dan motivasi siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli?* ”

Berikut beberapa pertanyaan penelitian dari rumusan masalah diatas :

1. Bagaimana perbandingan hasil belajar siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino dengan siswa yang siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli pada konsep filum arthropoda ?
2. Bagaimana perbandingan motivasi belajar siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino dengan siswa yang siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli pada konsep filum arthropoda ?
3. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap pembelajaran dengan menggunakan bantuan media permainan kartu domino dan monopoli pada konsep filum arthropoda ?

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, ruang lingkup masalah yang akan diteliti dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Subjek yang diteliti pada penelitian ini yaitu Siswa SMA kelas X.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini konsep filum Arthropoda.
3. Media permainan kartu domino dan monopoli yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan yang sebagian unsurnya dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang dipakai sebagai alat bantu pada kegiatan inti dari rangkaian proses pembelajaran.
4. Aspek yang diukur yaitu hasil belajar siswa berdasarkan kemampuan kognitif menurut Bloom dengan jenjang C1 – C4.

Uli, 2014

*Perbandingan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa SMA yang Menggunakan Media Permainan Kartu Domino dan Media Permainan Monopoli*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Motivasi yang dimaksud adalah dorongan bagi siswa dalam belajar yang dijangkit melalui angket motivasi. Angket motivasi yang digunakan adalah angket motivasi ARCS (*Attention, Rellevance, Confidence, Satisfaction*) yang mengandung empat komponen meliputi perhatian siswa, relevansi pembelajaran, kepercayaan diri siswa, dan kepuasan siswa terhadap hasil yang dicapai .

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

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dan motivasi siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan media permainan kartu domino dan monopoli. Tujuan penelitian ini dapat dijabarkan dalam tujuan khusus sebagai berikut :

1. Mendapatkan informasi mengenai perbandingan hasil belajar siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino dengan siswa yang siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli pada konsep filum arthropoda.
2. Mendapatkan informasi mengenai perbandingan motivasi belajar siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino dengan siswa yang siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli pada konsep filum arthropoda.
3. Mendapatkan informasi mengenai respon siswa dan dan guru terhadap pembelajaran dengan menggunakan bantuan media permainan kartu domino dan monopoli pada konsep filum arthropoda.

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung, yaitu :

1. Bagi guru: Memberikan informasi mengenai media pembelajaran yang bisa dikemas dalam bentuk permainan seperti kartu domino dan monopoli dimana

kedua media tersebut dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran selain media pembelajaran konvensional.

2. Bagi siswa: Memberikan alternatif pembelajaran yang baru yaitu dengan menggunakan media permainan kartu domino dan monopoli khususnya pada konsep filum arthropoda.
3. Bagi Penulis: Mendapatkan informasi mengenai bagaimana perbandingan hasil belajar dan motivasi siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan media permainan kartu domino dan monopoli. Memberikan pengalaman baru bagi penulis mengenai cara menyampaikan suatu materi pembelajaran dengan bantuan media permainan seperti kartu domino dan monopoli.

#### **F. Asumsi**

1. Selain dapat meningkatkan hasil belajar media kartu domino juga membuat siswa lebih aktif dan semangat belajar dibandingkan dengan media pembelajaran yang monoton. Media kartu domino pun cukup menarik perhatian siswa, sehingga mampu mengoptimalkan pembelajaran tetapi sambil bermain dan menimbulkan semangat lebih bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Hestuaji, 2012).
2. Media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan serta pemain dapat merasa senang, dan rasa ingin tahu menjadi bertambah (Susanto, 2011).

#### **G. Hipotesis**

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar dan motivasi antara siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan bantuan media permainan kartu domino dengan siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan bantuan media permainan monopoli khususnya pada konsep filum arthropoda.