

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Proses belajar mengajar mengandung interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Nasution, 2005). Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa bukan berarti guru tidak melakukan aktivitas tetapi guru memberi petunjuk tentang apa yang harus dilakukan siswa, seperti: mengarahkan tentang strategi pembelajaran yang akan dilakukan, memperbaiki konsep yang miskonsepsi, dan mengadakan evaluasi.

Belajar diperlukan adanya proses pembelajaran yang berarti upaya membelajarkan siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2009). Masalah yang sering muncul dalam pembelajaran adalah guru menyajikan materi secara teoritik dan abstrak sedangkan peserta didik pasif karena hanya mendengarkan guru ceramah di depan kelas. Terlebih pelajaran biologi yang berisikan teori yang memerlukan konsep yang sederhana untuk memahaminya. Tujuan dalam pembelajaran biologi salah satunya ialah pencapaian hasil belajar, memotivasi siswa aktif di dalam proses belajar mengajar serta mampu memecahkan masalah secara ilmiah (Purwanto, 2009). Dari tujuan pembelajaran biologi tersebut dapat dilihat bagaimana pengaruh bila tujuan tersebut tercapai. Hasil belajar yang menjadi salah satu indikator dari keberhasilan proses belajar, yaitu dilihat dari hasil belajar yang dia capai dan juga dari segi prosesnya. Hasil belajar pada dasarnya dilihat dari suatu proses belajar, hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan alat evaluasi yang dilihat dari hasil (skor) tes yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar (Kusnaeni, 2011).

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar sebagaimana dijelaskan diatas yaitu dukungan media atau alat bantu mengajar. Agar peserta didik mudah mengingat, menceritakan dan melaksanakan suatu (pelajaran) yang dilakukan di kelas. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Arsyad, 2011). Sehubungan dengan hal tersebut maka diperlukan media yang menarik dan mampu digunakan secara maksimal oleh siswa itu sendiri. Siswa cenderung lebih menyukai bermain dari pada belajar di waktu luang, banyak penelitian yang menunjukkan bahwa permainan mampu meningkatkan stimulus terhadap otak sehingga mampu meningkatkan kecerdasan anak, namun itu semua tergantung pada model permainan apa yang diberikan kepada anak. Misalnya adalah monopoli dan ular tangga yang merupakan sebuah permainan papan yang paling terkenal didunia, dimana dalam permainan ini pemain dituntut untuk cerdas dan cermat dalam bermain. Permainan ini dapat meningkatkan daya analisis pemain dalam memecahkan sebuah masalah.

Pembelajaran melalui permainan mampu memberikan beberapa keuntungan (Muhammad, 2009). Pertama, apa yang dipelajari oleh peserta didik tidak hanya berupa pengetahuan akal semata, melainkan benar-benar dialami secara nyata agar mudah dipahami. Kedua, pelajaran yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan, karena terkait dengan sifat dasar permainan yang menghibur dan menggembirakan. Dalam hal ini peneliti memilih permainan monopoli dan ular tangga yang biasa dimainkan anak-anak menjadi permainan yang berisi pelajaran biologi sehingga siswa dapat bermain sambil belajar biologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan manakah yang dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa saat pembelajaran terutama pada konsep sistem gerak pada manusia.

Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal didunia, tujuan dari permainan ini adalah untuk menguasai semua petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan (Susanto, 2012). Sedangkan permainan ular tangga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran yang berbentuk papan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain, dimana setiap

kotak berisi pertanyaan-pertanyaan. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, media permainan monopoli pun memiliki kelebihan lain diantaranya:

1. mengajarkan siswa untuk dapat bekerja sama antar kelompok.
2. permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa dalam melakukan permainan sampai pada merapikan kembali setelah menggunakannya.
3. dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.
4. pemain dapat merasakan rasa senang, memerlukan pengetahuan yang cukup tinggi dalam mencari jawaban sendiri dengan cepat dan tepat, serta timbul rasa ingin tahu (Susanto, 2012).

Selain itu penelitian terkait media permainan ular tangga juga telah dilakukan, khususnya dilakukan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain (Husna, 2009). Berdasarkan alasan tersebut maka permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa pembelajaran bermedia perlu dikembangkan. Media yang digunakan haruslah media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat memotivasi untuk belajar. Aspek ketertarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar sambil bermain. Motivasi seseorang dalam pembelajaran akan tercermin dalam ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses, meskipun dihalang banyak kesulitan. Motivasi juga ditunjukkan melalui intensitas unjuk kerja dalam melakukan suatu tugas. Menurut Sardiman (2011) menunjukkan bahwa motivasi berprestasi (*achievement motivation*) mempunyai kontribusi sampai 64 persen terhadap prestasi belajar.

Dari berbagai teori yang berkembang (Keller, 2000) telah menyusun seperangkat prinsip motivasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang disebut sebagai *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (percaya diri) dan *Satisfaction* (kepuasan) / ARCS. Menurut Keller (1994), guru perlu memberikan motivasi kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan munculnya motivasi belajar

dalam diri peserta didik bukan hanya menjadi tanggung jawab mereka tetapi juga menjadi tanggung jawab guru. Model ARCS dikenal dengan empat komponen strategis yang penting dalam memberikan motivasi, antara lain:

1. *Attention*(perhatian), yaitu strategi untuk merangsang dan menimbulkan rasa ingin tahu dan minat.
2. *Relevance*(relevansi), yaitu strategi untuk menghubungkan keperluan, minat dan motif peserta didik.
3. *Confidence*(percaya diri), yaitu strategi untuk membantu peserta didik dalam membangun pemikiran positif untuk mencapai keberhasilan belajar.
4. *Satisfaction*(kepuasan), yaitu strategi untuk memberikan penghargaan ekstrinsik dan intrinsik (Keller, 1983).

Motivasi belajar merupakan suatu hal yang sangat menentukan dalam pencapaian hasil belajar. Dengan motivasi, semangat belajar siswa dapat tumbuh sehingga siswa akan berusaha untuk melakukan aktivitas belajar dengan baik. Dengan demikian motivasi sangat menentukan dalam meningkatkan prestasi belajar. Dari hal-hal yang telah dikemukakan di atas maka peneliti tertarik untuk menyusun skripsi ini dengan judul “*Perbandingan Penggunaan Media Permainan Monopoli dan Ular Tangga Dalam Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah perbandingan penggunaan media permainan monopoli dan ular tangga dalam hasil dan motivasi belajar siswa SMP pada konsep struktur dan fungsi rangka pada manusia?”

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dijabarkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perbandingan hasil belajar siswa sebelum diajar menggunakan media permainan monopoli dan ular tangga?
2. Bagaimanakah perbandingan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media permainan monopoli dengan siswa yang diajar menggunakan media permainan ular tangga?

3. Bagaimanakah perbandingan motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan media permainan monopoli dengan siswa yang diajar menggunakan media permainan ular tangga?

### **C. Batasan Masalah**

Agar permasalahan tidak terlalu meluas dalam pelaksanaannya, maka permasalahan dibatasi dalam hal berikut ini:

1. Materi pembelajaran yang dibahas pada penelitian ini ialah konsep struktur dan fungsi rangka pada manusia pada subkonsep sistem alat gerak, susunan rangka dan hubungan antar tulang.
2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ranah kognitif berdasarkan taksonomi bloom yang telah direvisi, yang diuji dengan tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Tipe soal yang digunakan adalah jenjang pengetahuan (C1), jenjang pemahaman (C2), jenjang aplikasi (C3).
3. Motivasi yang dimaksud ialah tingkat ketercapaian hasil belajar yang dijarang melalui angket motivasi. Angket motivasi yang digunakan adalah angket ARCS (*Attention, Rellevance, Confidence, Satisfaction*) yaitu angket motivasi yang mengandung empat komponen meliputi atensi siswa, relevansi pembelajaran, kepercayaan diri siswa dan kepuasan siswa terhadap hasil yang dicapai. Angket ini diberikan pada siswa setelah pembelajaran.

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis perbandingan hasil dan motivasi belajar siswa setelah proses belajar menggunakan media permainan monopoli dan ular tangga.

### **E. Asumsi**

Berikut adalah beberapa asumsi yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam menyusun hipotesis:

1. Melalui permainan monopoli dan ular tangga siswa lebih termotivasi saat belajar di kelas dengan menggunakan media permainan. Sumber belajar merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat menunjang keefektifan dan efisiensi pembelajaran (Rustaman, dkk., 2003).
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, serta membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar siswa (Rustaman, dkk., 2005).

3. Media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah melatih ketelitian, menuntut siswa untuk memiliki pengetahuan yang cukup tinggi dalam menjawab pertanyaan pada setiap petak, pemain dapat merasa senang, serta menimbulkan rasa ingin tahu (Susanto, 2012).
4. Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain (Husna, 2009).

#### **F. Hipotesis**

1. Terdapat perbandingan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan permainan monopoli dibandingkan siswa yang diajar menggunakan permainan ular tangga pada konsep struktur dan fungsi rangka pada manusia.
2. Terdapat perbandingan motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan permainan monopoli dibanding siswa yang diajar menggunakan permainan ular tangga pada konsep struktur dan fungsi rangka pada manusia.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tentang kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran dengan menggunakan media permainan ketika diterapkan di sekolah.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam memilih media pembelajaran yang tepat ketika nanti peneliti menjadi seorang pengajar, sekaligus mengamalkan kemampuan dan ilmu yang didapatkan dari perkuliahan bagi banyak orang.
4. Bagi sekolah, setelah penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dan masukan dalam penyelenggaraan kurikulum 2013 di sekolah.
5. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini diharapkan menjadi referensi yang akan dikembangkan dan diteliti pada penelitian-penelitian selanjutnya.

## **H. Struktur Organisasi Skripsi**

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab. Uraian struktur organisasi skripsi ini yaitu:

### **1. BAB I: PENDAHULUAN**

BAB I berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

### **2. BAB II: KAJIAN PUSTAKA**

BAB II berisi tinjauan pustaka mengenai media pembelajaran, permainan monopoli dan ular tangga sebagai media pembelajaran, hasil belajar, motivasi belajar, struktur dan fungsi sistem rangka tubuh manusia, dan penelitian yang relevan.

### **3. BAB III: METODE PENELITIAN**

BAB III berisi objek penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, prosedur penelitian, dan alur penelitian.

### **4. BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

BAB IV berisi pemaparan temuan dari pengolahan dan analisis data, serta pembahasan pertanyaan penelitian.

### **5. BAB V: SIMPULAN**

BAB V berisi simpulan serta rekomendasi dari penelitian.