

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia dilaksanakan dalam sistem pendidikan nasional yaitu keseluruhan komponen pendidikan yang saling berkaitan dan terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan pada UUD Negara Indonesia tahun 1945 dan Pancasila yang berakar pada nilai agama, budaya, dan tanggap terhadap perubahan zaman. Keberhasilan suatu pendidikan di suatu negara sangat dipengaruhi oleh kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu muatan dalam sistem pendidikan nasional yang berupa seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang akan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Saat ini sistem pendidikan di Indonesia memberlakukan 2 kurikulum yaitu kurikulum 2006 atau lebih dikenal sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan serta Kurikulum 2013 yang mengacu pada peraturan pemerintah No. 160 Tahun 2014 tentang pemberlakuan Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013. Perubahan Kurikulum 2006 menjadi Kurikulum 2013 memberikan dampak pada pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

SMP merupakan Sekolah Menengah Pertama yang para peserta didiknya masih berkisar antara 12 sampai 15 tahun. Pada usia tersebut,

siswa sudah bisa menghadapi situasi hipotetikal dan proses berpikir mereka tidak lagi tergantung pada hal-hal yang langsung dan riil. Pemikiran anak sudah semakin logis dan canggih, sehingga mereka dapat belajar menangani problem-problem yang ada. Pembelajaran yang bermakna apabila siswa aktif dalam proses belajar dan pembelajaran. Siswa tidak sekedar menerima dan menelan konsep-konsep yang disampaikan guru, tetapi siswa beraktivitas langsung. Dalam hal ini guru perlu menciptakan situasi yang menimbulkan aktivitas siswa.

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang rutin dilakukan oleh guru dan siswa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada umumnya, kegiatan ini dilakukan di dalam kelas dan bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri namun berkaitan dengan yang lain. Pembelajaran seharusnya menjadi aktivitas yang bermakna yakni pembebasan untuk mengaktualisasi seluruh potensi kemanusiaan, bukan sebaliknya. Selama proses pembelajaran berlangsung tentu akan terjadi interaksi antara guru dengan siswa ataupun antar siswa itu sendiri. Peserta didik merupakan seseorang atau sekelompok orang yang berperan sebagai pencari, penerima pelajaran yang dibutuhkannya, sedangkan guru merupakan seseorang yang berprofesi sebagai pengolah kegiatan belajar dan seperangkat peranan lainnya yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang efektif.

Salah satu permasalahan yang sering terjadi selama proses pembelajaran di kelas adalah kurangnya perhatian siswa dan kurangnya

keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran tersebut. Pada dasarnya proses pembelajaran di kelas menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang ditekankan pada aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama PPL yang dilaksanakan pada 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016 di kelas VIII SMP N 1 Minggir, menunjukkan bahwa guru masih menerapkan metode pembelajaran di mana guru mendominasi proses pembelajaran (*teacher centered*) dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Selain itu, siswa merasa belum puas apabila materi yang akan dipelajari pada poses pembelajaran belum dijelaskan oleh guru. Akibatnya aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan, mencatat, dan menjawab pertanyaan apabila guru memberikan pertanyaan dan memberikan jawaban pertanyaannya. Padahal pada dasarnya belajar mandiri bisa melatih siswa aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa juga dapat menemukan dan mengembangkan konsep secara mandiri.

Selain itu, jika diadakan diskusi kelompok pada kelas tersebut dirasa kurang efektif karena tidak semua anggota kelompok terlibat aktif dalam diskusi tersebut. Siswa yang pendiam kurang percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya. Siswa yang merasa kemampuan kurang justru asyik mengobrol dengan teman lainnya di luar konteks pelajaran, tidak terlibat dalam diskusi bahkan mengganggu teman yang lainnya.

Guru merasa siswa kurang terlibat aktif pada proses pembelajaran, ditandai dengan kegiatan diskusi kelompok yang didominasi oleh siswa yang mempunyai kemampuan rata-rata sedangkan siswa yang lainnya tidak fokus dalam kegiatan diskusinya dan siswa kurang antusias pada saat guru mengajukan pertanyaan. Bahkan tidak ada siswa yang mempunyai inisiatif sendiri untuk mengacungkan jarinya ataupun untuk maju ke depan kelas. Siswa akan menjawab apabila ditunjuk oleh guru. Dengan kurangnya antusias siswa dalam keaktifan dan pada proses pembelajaran menyebabkan hasil belajar kognitif siswa rendah.

Melihat kondisi pembelajaran tersebut, guru merasa bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menjadi masalah utama. Padahal peran aktif siswa dalam proses pembelajaran sangat penting karena peran aktif siswa dapat menunjukkan keberhasilan guru dalam mengajar dan keberhasilan siswa dalam belajar yang ditunjukkan dengan hasil belajar kognitif siswa.

Hasil belajar kognitif IPA siswa kelas VIII SMP N 1 Minggir masih belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan KKM 75. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama PPL (15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016), hasil belajar kognitif IPA siswa masih berada di bawah standar KKM. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM ada 5 orang dari 32 orang dalam satu kelas, sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM ada 28 orang dari 32 orang dalam satu kelas.

Pembelajaran IPA di SMP N 1 Minggir diperlukan suatu metode pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar kognitif siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa adalah dengan metode pembelajaran *game* edukatif (permainan edukatif). *Game* edukatif adalah semua permainan yang bertujuan untuk menciptakan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan siswa. Pada hakikatnya metode pembelajaran *game* edukatif ini dapat mendukung proses belajar siswa, karena selama proses pembelajaran siswa dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang mereka miliki.

Pada dasarnya semua anak-anak senang bermain. Ketika bermain anak dapat mengekspresikan pengetahuan yang mereka miliki dan juga mendapatkan pengetahuan baru yang belum pernah diketahui sebelumnya. Dengan begitu diharapkan siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, tanpa guru harus menunjuk peserta didik agar mau mengemukakan pendapatnya.

Metode *game* edukatif adalah metode permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan salah satu cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, metode *game* edukatif ini merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula. *Game* edukatif ini bermanfaat

untuk menguatkan dan menerampilkannya anggota badan anak, mengembangkan kepribadian anak, mendekatkan hubungan antara guru dengan siswa, serta dapat menyalurkan kegiatan anak. Disamping itu *game* edukatif ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan bergaul dengan lingkungannya.

Kartu domino IPA adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam metode pembelajaran berbasis *game* edukatif dalam bentuk kartu yang ukurannya 3 x 5 cm. Kartu ini berisi soal dan jawaban IPA yang akan dipelajari oleh siswa. Cara bermain dari kartu domino IPA sama layaknya seperti orang bermain kartu domino pada biasanya, yakni dengan mencocokkan jawaban dan soal yang terdapat pada kartu dengan kartu dengan kartu lainnya.

Ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh kartu domino dibandingkan dengan media pembelajaran yang lainnya dalam materi ini diantaranya (1) media ini memancing siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, (2) media ini bisa diaplikasikan untuk permainan sehingga siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran, (3) mudah dan praktis dibawa kemana-mana.

Materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan penting untuk dikuasai karena materi ini merupakan salah satu materi yang diajarkan pada jenjang SMP dengan kompetensi dasar mengidentifikasi struktur fungsi jaringan tumbuhan. Materi ini adalah materi yang cukup sulit karena berhubungan dengan sel, jaringan dari tumbuhan yang bersifat mikroskopis. Namun

mikroskop yang digunakan untuk melakukan pengamatan struktur jaringan dan organ terbatas, maka peneliti meningkatkan pemahaman siswa pada materi tersebut yaitu dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, keadaan siswa, dan keefektifannya. Dalam kegiatan pembelajaran tidak melakukan pengamatan dengan menggunakan mikroskop karena keterbatasan jumlah mikroskop di laboratorium.

Berdasarkan uraian diatas, maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Pembelajaran *Game* Edukatif IPA (Kartu Domino) Siswa SMP Negeri 1 Minggir Kelas VIII”.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang seharusnya terpusat pada siswa (*student centered*) sehingga siswa bisa aktif selama proses pembelajaran namun faktanya pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Dalam proses pembelajaran seharusnya siswa dituntut untuk aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai namun keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah karena siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru.

3. Kegiatan diskusi kelompok seharusnya melibatkan seluruh anggota kelompok diskusi namun faktanya kegiatan diskusi kelompok hanya didominasi oleh siswa yang mempunyai kemampuan rata-rata.
4. Hasil belajar kognitif siswa masih rendah dan belum mencapai KKM sekolah yaitu 75.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka fokus penelitian ini dibatasi pada permasalahan:

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Keaktifan siswa masih rendah dalam proses pembelajaran, dilihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat selama proses pembelajaran.
3. Hasil belajar kognitif siswa masih rendah menunjukkan belum maksimalnya kinerja siswa dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses penerapan metode pembelajaran *game* edukatif IPA (kartu domino) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa?
2. Bagaimanakah peningkatan keaktifan siswa kelas VIII SMP N 1 Minggir pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan metode pembelajaran *game* edukatif IPA?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP N 1 Minggir setelah menerapkan metode pembelajaran *game* edukatif IPA?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yakni:

1. Mendeskripsikan proses penerapan dengan metode pembelajaran *game* edukatif IPA (kartu domino) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa.
2. Mendeskripsikan peningkatan keaktifan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Minggir dengan penerapan metode pembelajaran *Game* Edukatif IPA (kartu domino).
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Minggir setelah menerapkan metode pembelajaran *game* edukatif IPA (kartu domino).

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa:
 - a) Memberi dorongan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
 - b) Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPA.
 - c) Siswa menjadi lebih tertarik dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dengan diterapkannya metode pembelajaran *Game* Edukatif IPA.

2. Bagi guru:
 - a) Guru dapat mengetahui karakteristik masing-masing siswa.
 - b) Guru mendapat pengalaman mengenai penerapan metode pembelajaran *game* edukatif IPA.
 - c) Dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, karena siswa dapat aktif selama proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah:
 - a) Meningkatkan kualitas dan kinerja belajar sehingga hasil belajar kognitif siswa akan lebih baik terutama dalam pelajaran IPA.
 - b) Sekolah menjadi lebih diminati dan memiliki kredibilitas yang tinggi di mata masyarakat dan orang tua.
4. Bagi peneliti:
 - a) Peneliti mendapatkan pengetahuan tentang merancang suatu pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *game* edukatif IPA.

G. Definisi Istilah

1. Metode Pembelajaran Game Edukatif

Metode Pembelajaran *game* edukatif adalah metode pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *game* (permainan) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa terbebani untuk menguasai materi

yang sedang dipelajarinya. *Game* edukatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu domino IPA.

2. Keaktifan Siswa

Keaktifan belajar siswa diartikan bahwa suatu kegiatan yang dilakukan siswa untuk berusaha menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat diwujudkan dengan mencatat, mendengarkan, bertanya, membaca, bermain, diskusi, menulis jawaban (memecahkan soal), dan mengemukakan pendapat.

3. Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa setelah dilakukan pembelajaran dalam ranah kognitif. Hasil belajar kognitif yang diukur dalam penelitian ini difokuskan hanya pada kategori atau tingkatan C1 sampai C4.