

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Pendidikan tidak dapat diaplikasikan tanpa proses pembelajaran yang merupakan kegiatan inti pada pendidikan formal di sekolah. Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan khususnya dalam perubahan kurikulum. Berdasarkan Permendikbud No. 69 Tahun 2013. Perubahan Kurikulum 2013 bertujuan untuk penyempurnaan pola pikir peserta didik dan juga “pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik”. Jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada kurikulum 2013 pembelajaran biologi termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan upaya memahami berbagai fenomena alam secara sistematis (kemendiknas, 2011: 1). IPA merupakan salah satu bidang yang menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep dan proses sains. IPA berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Siswa sebagai penerima ilmu pengetahuan dituntut untuk bisa memahami konsep pada setiap materi pelajaran. Siswa dapat memahami konsep tersebut, maka dalam penyampaian informasi diperlukan suatu media. Keberadaan media dalam suatu pembelajaran ini sangat penting karena dapat mencegah terjadinya kesalahan konsep. Hal ini dengan pernyataan Lufri (2010: 73) adalah bahwa ada sepuluh keterampilan dasar guru, salah satunya adalah menguasai dan menerapkan keterampilan mengembangkan dan menggunakan media. Berbagai macam media pengajaran memberikan bantuan yang sangat besar kepada siswa dalam proses belajar mengajar.

Pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran, yang merupakan kegiatan inti pada pendidikan formal di sekolah. Dunia pendidikan di Indonesia terus bergerak secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media. Metode dan materi pendidikan yang semakin interaktif dan komprehensif. Menyambut berkembangnya teknologi komunikasi, ilmu mendapatkan penghargaan yang sangat tinggi dalam melakukan transfer ilmu banyak sarana dan metode yang dapat digunakan. Berbagai metode itu tentu saja tidak lepas dari peran media sebagai sarana untuk penyampaiannya. Menurut Oetomo (2002: 119) tanpa menggunakan media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat berkembang dengan baik, maka media pembelajaran akan menjadi sarana yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang baru diterapkan di Indonesia pada tahun ajaran 2013-2014.

Berdasarkan observasi terlihat proses pembelajaran cenderung berpusat kepada guru, walaupun sudah diberikan kelompok namun siswa tetap saja pasif. Pada materi organisasi kehidupan guru lebih sering menggunakan metode praktikum dan diskusi tanpa disertai dengan adanya variasi metode ataupun media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini di sesuaikan dengan media yang digunakan oleh guru belum bervariasi masih sebatas buku cetak dan LKS yang membuat siswa jenuh dan bosan dalam pemantapan proses pembelajarannya. Siswa menganggap materi *Organisasi kehidupan* merupakan materi yang sulit karena banyak menggunakan istilah pada bagian-bagiannya serta sulit untuk dipahami dan dipelajari. Hal ini dapat mengurangi minat siswa dalam mempelajari materi *Organisasi kehidupan*.

Variasi dalam kegiatan pemantapan, dapat berupa penggunaan sumber belajar, hal tersebut sesuai dengan salah satu fungsi sumber belajar yang dapat memantapkan pembelajaran (Sungkono, 2012). Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi maupun keterampilan dalam kegiatan pembelajaran yang mencakup media belajar, alat peraga dan alat permainan (Yunanto, 2004).

Sumber belajar yang dapat memberikan variasi dalam kegiatan pemantapan pembelajaran yaitu sumber belajar berbasis permainan. Sumber belajar berbasis permainan adalah salah satu alat permainan yang dapat memberikan informasi maupun keterampilan, lewat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga penyerapan materi oleh siswa akan lebih optimal (Sembiring, 2009: Yunanto, 2004). Sumber belajar yang berbasis permainan merupakan salah satu upaya perwujudan *joyful learning* atau pembelajaran yang menyenangkan yang berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Cara untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan melakukan pembelajaran menggunakan media alternatif yang sesuai untuk materi hafalan dan media yang menyajikan konsep-konsep atau materi dengan tampilan menarik dan merangsang motivasi siswa, salah satunya dengan media permainan berupa monopoli yang dimodifikasi yang menggabungkan teks, gambar dan materi.

Salah satu sumber belajar berbasis permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pemantapan yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli dapat dijadikan sebagai sumber belajar karena didalam permainan monopoli mengandung latihan mengenai kemampuan akademik yaitu materi organisasi kehidupan.

Monopoli adalah permainan yang disukai dikalangan anak-anak dimana mereka saling berusaha untuk menjadi jutawan dengan memiliki banyak negara, hotel dan rumah. Selain itu, monopoli menjadi jutawan dengan menguasai semua petakan yang ada dengan penyewaan, pertukaran, pembelian properti dengan sistem ekonomi yang di sederhanakan. Melangkah dari petak kepetakan dengan dadu dan apabila sampai di sebuah petakan pemain dapat membeli petakan tersebut dan pemain juga bisa membayar sewa jika petakan tersebut telah dimiliki pemain lain.

Permainan monopoli dilakukan dengan menjawab pertanyaan dalam kartu quiz dan kartu laboratorium dan apabila benar menjawab pertanyaan akan melanjutkan langkah. Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli pada materi *organisasi kehidupan* untuk siswa kelas VII SMP.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat didefiniskan beberapa permasalahan yaitu:

1. Siswa masih pasif dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan disekolah belum bervariasi.
3. Siswa merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.
4. Materi *organisasi kehidupan* sulit dipahami siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yaitu:

- a. Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti hanya dilakukan dari tahap *Analyze* (Analisis) sampai *Development* (Pengembangan), karena keterbatasan waktu dan biaya. Karena penelitian ini hanya sebatas uji coba. Hal ini dilakukan peneliti karena keterbatasan waktu maupun biaya.
- b. Penelitian ini difokuskan pada materi *organisasi kehidupan* untuk siswa kelas VII SMP pada Standar Kompetensi 6. Memahami keanekaragaman makhluk hidup dengan Kompetensi Dasar 3.6 Mengidentifikasi sistem organisasi kehidupan mulai dari tingkat sel sampai organisme dan komposisi utama penyusun sel.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut ini :
“Bagaimanakah validitas dan praktikalitas siswa terhadap media pembelajaran Biologi berupa permainan monopoli dengan pengembangan perangkat pembelajaran *ADDIE* pada materi *organisasi kehidupan* untuk Siswa Kelas VII SMP?”.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Merancang dan mengembangkan media pembelajaran monopoli pada materi *organisasi kehidupan* untuk siswa kelas VII SMP.
- b. Menghasilkan rancangan media pembelajaran monopoli yang inovatif untuk peserta didik.
- c. Menguji kelayakan media pembelajaran monopoli.
- d. Melihat bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Upaya untuk tercapainya tujuan penelitian seperti yang tercantum diatas, maka manfaat yang diharapkan akan didapat yaitu:

- a. Tersedianya media pembelajaran monopoli pada pembelajaran Biologi kelas VII SMP.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Biologi.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
- d. Bagi siswa, sebagai alternatif media pembelajaran untuk belajar secara lebih mandiri dirumah.
- e. Bagi penulis, diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi diri dan dapat menambah wawasan mengenai pelaksanaan pembelajaran.

1.6 Spesifikasi Produk

Produk yang dibuat pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa permainan monopoli pada materi *organisasi kehidupan*. Media ini dilengkapi dengan papan permainan, kartu kejutan yang terdiri atas kartu bangunan, kartu kesempatan, kartu quiz, dan kartu laboratorium. Papan permainan berukuran 35 x 35 cm. Di dalam papan permainan ini terdapat 28 kotak dengan ukuran 5 x 3 cm yang berisi tentang materi dan ada 4 kotak di setiap sudut papan permainan

berukuran 5 x 5 cm yang terdiri dari *start*, *free parking*, penjara, dan *library*. Masing-masing kotak diberi warna dan gambar yang sesuai dengan penamaan. Tulisan pada papan monopoli yaitu *Arial Rounded MT Bold* dan *Papyrus*. Kotak-kotak ini disusun secara sejajar yang membentuk persegi empat.

Papan monopoli dilengkapi dengan warna yang bervariasi. Permainan monopoli dapat dimainkan oleh empat orang atau lima orang. Peraturan permainan monopoli ini sama halnya dengan permainan monopoli biasanya, namun pada permainan monopoli ini berisi dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa, yakni permainan monopoli menggunakan dadu enam mata sebagai acuan untuk melangkah dari satu petak ke petak lainnya. Permainan monopoli ini bisa dimainkan pada saat pembelajaran berlangsung dan juga bisa di luar jam pembelajaran.

Permainan monopoli dimulai dari petak start dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang ditunjukkan oleh batu dadu. Pemain yang berhenti di atas sebuah tanah bangunan yang belum di miliki oleh pemain lain, berhak membelinya dari bank dengan harga yang telah ditentukan. Setiap pemain di berikan modal \$100.000,-, modal yang diberikan berupa uang-uang palsu mainan, sebagai modal jika akan membeli kota dan propertinya. Setiap pemain yang mendarat di petakan *quis* dan *laboratorium*, harus menjawab pertanyaan yang telah tersedia di kartu tersebut.

1.7 Definisi Operasional

Agar terjadi kesamaan pengertian antara peneliti dan pembaca, sehingga penelitian ini dapat dimengerti dengan baik dan benar, serta untuk menghindari kesalah pahaman, maka dijelaskan definisi operasional tentang media permainan monopoli yang digunakan dalam penelitian.

Media permainan monopoli adalah permainan bermain peran yang dirancang untuk model pembelajaran berbasis games. Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa. Permainan monopoli ini merupakan media alternatif

yang menggabungkan antara belajar dengan bermain. Dalam permainan siswa tidak hanya belajar materi yang diberikan namun juga menjawab pertanyaan, dan menemukan gambar, tetapi juga mencari kekayaan, membeli peralatan yang diperlukan lain yang ditemukan selama permainan. Permainan ini dibuat dengan menggunakan program aplikasi computer yaitu Microsoft Paint.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau