

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada era globalisasi saat ini merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang berpendidikan kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Setiap zaman, pasti akan selalu ada perubahan yang mengarah pada kemajuan. Berbekal pendidikan siswa akan mempunyai mental yang baik yang akhirnya akan bermuara pada kebaikan di kehidupannya di tengah-tengah masyarakat yang penuh dengan persoalan yang rumit. Pendidikan merupakan menuntun segala kodrat dalam diri anak sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat agar dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Darwyn, 2007). Di samping itu, dunia pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi. Hal ini penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori, tetapi juga harus bisa diarahkan pada hal yang bersifat praktis. Maka dari itu, dibutuhkan pemilihan metode pembelajaran yang inovatif agar para siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar dan antusias menyambut pelajaran di sekolah.

Pendidikan saat ini siswa diharapkan aktif dalam belajar dan tidak hanya mengandalkan dari guru saja. Sering terjadi dalam sistem pengajaran atau kegiatan mengajar yang ada saat ini di sekolah umumnya masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru. Beberapa guru belum menerapkan strategi-strategi yang menarik yang mampu mengaktifkan siswa selain itu, beberapa guru menganggap bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang identik dengan hafalan. Pembelajaran yang demikian dapat menimbulkan kejenuhan siswa terhadap materi dan kegiatan pembelajaran yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Menurut, Sulistyorini (2007) dalam Munthofiah (2013). "Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan".

Sudah saatnya paradigma pendidikan perlu diubah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa untuk menjadikan belajar lebih bermakna khususnya pada mata pelajaran IPA. Maka dari itu penggunaan metode permainan dirasa siswa dapat mengembangkan wawasannya dan konsentrasi dalam melaksanakan pembelajaran. Iva (2012) menyatakan permainan dapat melatih konsentrasi, kemampuan sosialisasi, menambah wawasan anak, mengasah anak untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam permainan, melatih jiwa kepemimpinan, mematuhi peraturan, dan juga meningkatkan rasa percaya diri anak.

Media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran (Indriana, 2011). Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik dapat mempertinggi hasil belajar (Indriana, 2011). Namun tidak semua media pembelajaran sesuai atau cocok untuk diterapkan pada semua kondisi dan materi yang akan diberikan. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat untuk mata pelajaran tertentu menjadi hal yang penting untuk diperhatikan.

Permainan biasanya menggunakan peralatan seperti halnya permainan monopoli di mana dalam permainan tersebut memiliki kartu kesempatan, kartu dana umum, kartu kesempatan dadu dan bidak. Permainan monopoli sudah digunakan dalam proses pembelajaran. Sudono (2000) dalam Kartika (2013) menyatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat untuk memberikan informasi, kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak karena akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak.

Media permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak bisa digunakan secara langsung perlu ada penyesuaian dengan kompetensi yang akan dicapai dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Susanto, 2012 dengan penelitian “permainan monopoli sebagai media

pembelajaran sub materi sel pada siswa sma kelas XI IPA” dengan memodifikasi merubah petak nama-nama Negara menjadi petak taukah kamu, mitokondria, prokariotik, RE, ribosom, badan golgi, lisosom,eukariotik, vakuola, plastid dan merubah kartu dana umum, kesempatan menjadi pertanyaan materi sel serta serta masing-masing petak dilengkapi dengan gambar sesuai konsep pada petak tersebut.

Pada penelitan Munthofiah, (2013) telah dilakukan uji coba dengan media permainan monopoli dalam pembelajaran menunjukan Siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dalam pembelajaran IPA mengalami peningkatan, yaitu sebesar 10,53% dari 73,68% menjadi 89,47%. Ini artinya jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 70 dalam tes evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran secara individu bertambah 2 siswa dari 14 menjadi 16 Siswa.

Dari hasil penelitan yang telah dilakukan di atas membuktikan bahwa media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari hasil tersebut peneliti mencoba melakukan penelitan dengan populasi dan sampel yang berbeda yakni pada siswa SD kelas 5 hal ini dirasa cocok karena pada tingkatan tersebut media permainan monopoli sesuai untuk diterapkan pada siswa kelas 5 tahapan anak yang masih gemar bermain. Menurut, (Ismail, 2006 dalam kartika, 2013) melalui kegiatan bermain anak dibentuk secara umum, baik perkembangan secara umum, baik perkembangan berfikir, emosi, maupun sosial.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “penggunaan metode permainan monopoli dengan media termodifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA SD Muhammadiyah 18 Surabaya”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan metode permainan monopoli dengan media termodifikasi pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya ?
2. Apakah penggunaan metode permainan monopoli dengan media termodifikasi dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya ?
3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan permainan monopoli dengan media termodifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA SD Muhammadiyah 18 Surabaya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan perumusan masalah, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Adanya peningkatan motivasi siswa terhadap penggunaan permainan monopoli dengan media termodifikasi pada pembelajaran IPA SD Muhammadiyah 18 Surabaya.
2. Adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap penggunaan permainan monopoli dengan media termodifikasi pada pembelajaran IPA siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya.
3. Respon siswa terhadap metode permainan monopoli dengan media termodifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA SD Muhammadiyah 18 Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang berarti bagi siswa, dan guru.

1. Bagi peserta didik : untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik dalam bidang biologi serta memperkenalkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran
2. Bagi pendidik : pendidik dapat mengenal pembelajaran yang bervariasi yang dapat meningkatkan kompetensi berupa hasil belajar peserta didik dengan permainan monopoli.
3. Bagi peneliti lain di bidang pendidikan, agar dapat melakukan penelitian sejenis tentang hasil belajar biologi ditinjau dari variable lain.