

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses dasar dari sebuah pendidikan, yaitu suatu proses untuk menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar antara guru, siswa, dan komponen pembelajaran lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan lingkup terkecil pendidikan formal yang menentukan terlaksananya dunia pendidikan (Hosnan, 2014). Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dalam mengajar dan siswa dalam belajar.

Guru dalam konteks pendidikan merupakan fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber ilmu, karena perkembangan sains dan teknologi memungkinkan siswa memperoleh ilmu dari berbagai sumber seperti internet, program televisi, gambar maupun audio. Sumber belajar berimplikasi pada perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator.

Pencapaian kualitas yang memadai salah satunya ditentukan dari kualitas seorang guru. Kreatifitas seorang guru merupakan hal terpenting dalam pembelajaran, bahkan dapat menjadi gerbang utama dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar. Memberikan motivasi kepada seorang siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Oleh karena itu penting menciptakan kondisi tertentu

agar siswa selalu termotivasi dan ingin terus belajar. Memandang situasi dan kondisi itu, maka guru yang kreatif harus dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Nugroho, 2013).

Kreatifitas seorang guru dapat diwujudkan berdasarkan kemampuannya dalam memahami dan memperhatikan prinsip-prinsip belajar seorang siswa yang meliputi pemberian perhatian dan motivasi, keaktifan dalam pembelajaran, keterlibatan langsung, pemberian pengulangan, pemberian tantangan belajar, adanya penguatan serta perhatian terhadap perbedaan individual siswa (Suyadi, 2013). Prinsip-prinsip belajar tersebut dapat dikembangkan oleh guru dengan pemanfaatan media interaktif dan penggunaan model pembelajaran kooperatif yang dapat merangsang keaktifan siswa serta memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sanga Desa, menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran masih banyak terpusat pada guru, disamping itu dalam hal penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran juga masih kurang. Selain itu guru masih menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran dan variasi tanya jawab pada saat mengajar. Siswa sebagai penerima pelajaran dan pelaksanaan tugas dari guru merasa kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran biologi. Terkhusus untuk materi *Archaeobacteria* dan *Eubacteria* yang banyak menggunakan bahasa ilmiah untuk pembagian struktur tubuhnya, banyak siswa yang mengalami kejenuhan jika selalu berkutat dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Pada saat guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, beberapa siswa

saja yang mau bertanya, sedangkan yang lain hanya diam. Sebagaimana yang diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap konsep-konsep biologi tidak dapat dibangun hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, akan tetapi penyampaian pelajaran biologi harus disertai dengan praktikum, observasi, dan media penunjang pembelajaran yang memadai. Hal ini penting, karena siswa akan segera bosan apabila guru hanya menggunakan metode mengajar yang monoton.

Angket observasi pra-penelitian Susanto, dkk (2012), menyatakan bahwa 86,6% siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran biologi, karena biologi dianggap pelajaran menghafal dengan banyak istilah latin. Banyaknya istilah-istilah dan konsep yang harus dikuasai tersebut, dapat menjadi beban bagi siswa untuk memahami materi sehingga timbul perasaan dan suasana belajar yang bosan dan jenuh.

Karena itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam belajar biologi dapat meningkat, yaitu dengan pengembangan media monopoli biologi. Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah memainkannya. Bagian-bagian dari bakteri dapat dianalogikan sebagai kota atau negara yang mewakili fungsi-fungsi tertentu pada permainan monopoli. Para pemain monopoli harus bersaing untuk melakukan transaksi kombinasi yaitu menyewakan, membeli dan menjawab pertanyaan. Konsep permainan monopoli sebagai media pembelajaran ini diadopsi dari hasil penelitian Susanto, dkk (2012) yang telah memodifikasi permainan dan menambahkan pertanyaan-pertanyaan yang

harus dijawab oleh pemain selama mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan media permainan monopoli dengan topik sel.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Biologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Sanga Desa, Musi Banyuasin”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dikemukakan rumusan masalahnya adalah “Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran monopoli biologi terhadap hasil belajar di kelas X IPA SMA Negeri 1 Sanga Desa?”

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah, penerapan permainan monopoli mengenai materi *archaebacteria* dan *eubacteria* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Sanga Desa.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan media monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Sanga Desa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberi informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan terkait pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar.
- b. Memberi sumbangsih tentang media pembelajaran sebagai referensi untuk peneliti-peneliti yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, mendapatkan informasi secara mendalam tentang pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran di kelas.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam media pembelajaran di sekolah, sehingga proses dan hasil kegiatan belajar mengajar optimal.
- d. Bagi jurusan pendidikan biologi, menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang pendidikan biologi.
- e. Bagi peneliti lain, untuk menambah khasanah dan wawasan dalam pembelajaran biologi.