

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk mengembangkan dan membina harkat serta martabat secara menyeluruh supaya menjadi lebih baik (Kemendikbud, 2016). Tujuan dari pendidikan yaitu suatu proses membangun manusia menjadi lebih cerdas, merubah sikap, nilai, pemahaman, dan memiliki ilmu pengetahuan. Pendidikan juga dapat menanamkan keyakinan dan juga memfasilitasi proses belajar siswa. Hasil dari pendidikan yaitu perolehan belajar atau yang lebih utama yaitu kesadaran manusia akan pentingnya belajar, serta pengetahuan tentang bagaimana proses belajar. Pendidikan juga dapat mengembangkan semua aspek-aspek rohani, jasmani aspek mental, spiritual, fisik atau aspek-aspek kognitif, efektif, psikomotor, bukan salah satu aspek atau beberapa aspek saja (Yusuf, 2015). Sebagaimana dijelaskan dalam ayat Al-Qur'an surah Al-Mujadalah ayat 11 dibawah ini yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan” (QS:Al-Mujadalah ayat 11).

Ayat di atas menjelaskan bahwa pentingnya ilmu pengetahuan dari orang beriman. Dengan adanya ilmu pengetahuan mampu berguna bagi seluruh aspek kehidupan. Orang yang berpendidikan dapat meningkatkan mutu pendidikan menjadi lebih baik. Oleh karena itu, setiap manusia harus memperoleh

pengetahuan dan juga ilmu untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Sebagaimana dijelaskan oleh As-Suyuti (1993), ilmu pengetahuan yang dimaksud dari ayat tersebut bukan hanya ilmu pengetahuan agama, akan tetapi ilmu pengetahuan apapun yang bernilai manfaat untuk masyarakat. Jadi, ilmu pengetahuan dapat ditingkatkan melalui pendidikan.

Menurut Wijaya, *dkk* (2016) saat ini tuntutan pendidikan mengarah pada abad ke-21 yang artinya mengalami perubahan-perubahan dari waktu sebelumnya. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang lebih kooperatif, inovatif, dan modern. Salah satu upaya dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad 21 yaitu guru harus mampu memiliki kompetensi dalam menciptakan media pembelajaran, model pembelajaran, strategi pembelajaran dan lain-lain. Hal tersebut dilakukan supaya guru memiliki kemampuan dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa (Rustaman, 2005). Selain itu, guru mampu menciptakan sesuatu hal yang lebih menarik dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi yang terjadi di lapangan ternyata masih banyak guru yang belum menerapkan media atau strategi yang menarik dalam menunjang proses kegiatan belajar yang di dukung dengan hasil wawancara yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru dan siswa di sekolah SMP IBA Palembang, dari seluruh konten pelajaran IPA yang dirasakan sulit yaitu pada pelajaran Biologi karena masih bersifat abstrak. Pelajaran biologi dianggap sulit karena guru ketika mengajar masih menggunakan metode konvensional seperti menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanpa melibatkan media pembelajaran. Kurangnya media

pembelajaran yang digunakan karena fasilitas dari sekolah yang kurang lengkap, hal tersebut menyebabkan nilai siswa masih berada di bawah nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70 yang ditentukan oleh sekolah. Selain itu juga kurangnya kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran di kelas menyebabkan siswa menjadi jenuh dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Serta penyebab lainnya adalah pelajaran Biologi yang masih terpaku pada buku yang menyebabkan siswa menjadi tidak aktif sehingga masih banyak siswa yang kurang memahami pelajaran.

Pada pelajaran Biologi, materi-materi seperti sistem pencernaan, sistem pernapasan, sistem peredaran darah merupakan materi yang mengandung konsep abstrak sehingga sulit dipahami siswa (Musfiroh, *dkk* 2012; Masruroh, *dkk* 2014; Sajerah, 2013). Dari hasil wawancara lanjutan dengan guru dan analisis nilai ulangan harian pada Tabel 1 menunjukkan bahwa konsep pelajaran Biologi yang dianggap sulit yaitu materi sistem gerak, sistem pencernaan, sistem pernapasan, dan sistem peredaran darah.

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas VIII SMP IBA Palembang

Kelas	Nilai Siswa pada Materi			KKM
	Sistem Gerak	Sistem Pencernaan	Sistem Pernafasan	
VIII.1	59	54	61	70
VIII.2	53	50	57	70
VIII.3	59	53	57	70
Rata-Rata	57	52	58	

(Sumber: Guru Mata Pelajaran IPA SMP IBA Palembang)

Berdasarkan data dari Tabel 1 maka nilai siswa yang paling rendah yaitu pada materi sistem pencernaan. Materi sistem pencernaan ini memiliki banyak konsep yang bersifat abstrak, banyaknya nama ilmiah Biologi serta salah satu materi yang dianggap penting karena banyak diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal inilah yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam

memahaminya yang menyebabkan nilai siswa rendah. Menurut Masruroh *dkk* (2014), konsep materi yang masih bersifat abstrak dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, hal tersebut juga dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Karakteristik materi sistem pencernaan terdiri atas gambaran dari beberapa fakta yang membentuk pengetahuan konseptual yang kompleks. Pada dasarnya, materi sistem pencernaan mengajak siswa memahami suatu proses pengujian pada zat makanan yang terdapat pada beberapa jenis makanan. Pada setiap uji bahan makanan akan menunjukkan beberapa hasil seperti munculnya warna kebiruan setelah ditetesi lugol atau iodida yang menunjukkan adanya zat karbohidrat pada makanan. Munculnya transparan pada kertas minyak menunjukkan adanya zat makanan yang mengandung lemak, dan munculnya warna ungu setelah ditetesi biuret yang menunjukkan adanya kandungan protein pada makanan (Sutanto, 2013).

Prinsip dari konsep materi sistem pencernaan yang abstrak harus bisa mengarahkan pengetahuan faktual menjadi pengetahuan konseptual. Akan tetapi, kebanyakan guru mengarahkan pengetahuan konseptual menjadi faktual sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman konsep siswa pada materi sistem pencernaan ini (Ulfa, 2017). Upaya yang dapat dilakukan guru dalam menransformasi pengetahuan konseptual menjadi pengetahuan faktual dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan karakteristik materi sistem pencernaan tersebut, perlu adanya penggunaan media pembelajaran untuk dapat menghasilkan keberhasilan belajar yang optimal.

Mardia dan Andi (2017) menyatakan bahwa keberhasilan belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai wadah, perantara, dan penyambung pesan pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat bantu kegiatan proses belajar mengajar, sebagai penyaluran pesan dari guru ke siswa, merangsang terjadinya proses pembelajaran dan dapat mengarahkan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar. Media yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa serta dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Pengalaman belajar yang dilakukan dapat meningkatkan pemahaman kognitifnya karena siswa tersebut melakukannya secara langsung (Sari, *dkk* 2018; Subroto, *dkk* 2016; dan Ulfaeni, *dkk* 2017).

Salah satu media pembelajaran yang dapat menyebabkan siswa bersemangat dalam belajar yaitu media pembelajaran berupa permainan (Agustiya *dkk*, 2017). Salah satu media pembelajaran berupa permainan yaitu *Monopoly Games Smart* (MGS). Media monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan. Permainan monopoli ini disesuaikan pada kondisi dan keadaan siswa yang kesehariannya masih suka bermain. Ulfaeni, *dkk* (2017) menyatakan bahwa karakteristik anak SMP pada dasarnya masih suka bermain sambil belajar. Dengan bermain sambil belajar akan menghasilkan kegiatan belajar lebih menarik dan membantu suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Pada penggunaan media monopoli ini, siswa akan mencoba mengalami sendiri proses pembelajaran. Dengan demikian dapat membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan untuk siswa.

Menurut Subroto, *dkk* (2016), apabila siswa mengalami sendiri maka siswa lebih mudah memahami konsep dari pelajaran yang sedang diajarkan. Hal ini dikuatkan oleh Agustiya, *dkk* (2017); Indriani, *dkk* (2018); Dirgantara (2018) yang menyatakan bahwa melalui media permainan monopoli ini dapat memaksimalkan kemampuan siswa dalam melatih memori dalam penguasaan konsep dan menemukan konsep material yang diajarkan. Media monopoli dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk dalam belajar sehingga minat belajar siswa dapat meningkat dan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media monopoli juga dapat mendorong kemampuan berpikir (kognitif) siswa sehingga dapat meningkatkan proses berpikir kritis siswa (Sari, *dkk* 2018; Siskawati, *dkk* 2016 dan Davidi, *dkk* 2018). Dengan demikian, media pembelajaran MGS selain dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan berpikir kritis siswa juga mampu memudahkan pemahaman konsep siswa.

Pada pelajaran Biologi pemahaman konsep sangat penting bagi pengetahuan, karena dengan pemahaman konsep akan memudahkan siswa dalam mempelajari fakta, konsep dan prinsip (Ulfa, 2017). Pada setiap pembelajaran pemahaman konsep dijadikan dasar untuk mengukur suatu kemampuan siswa dalam materi tersebut yang bisa mengangkat kemampuan bernalar, komunikasi, pemahamannya, mengetahui konsepnya, mengetahui prinsipnya dan lain-lain. Pemahaman juga diartikan seberapa besar siswa mampu dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa atau sejauh mana siswa dapat mengerti apa yang telah mereka baca, yang dilihat, dialami atau yang siswa rasakan. Konsep merupakan suatu ide atau

gagasan terhadap sesuatu melalui proses berpikir, menggunakan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Ulfaeni, *dkk* (2017) menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan dalam menyerap arti dari materi atau bahan ajar yang diajarkan. Pemahaman konsep juga merupakan sesuatu yang dicapai atau yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran MGS untuk membentuk pemahaman konsep siswa terutama pada materi sistem pencernaan pada kelas VIII di SMP IBA Palembang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh media *Monopoly Games Smart* (MGS) terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII pada materi sistem pencernaan di SMP IBA Palembang?

C. Batasan Masalah

Agar masalah dapat diteliti secara spesifik maka perlu membatasi ruang lingkup permasalahan pada penelitian ini. Batasan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Kompetensi Dasar 1.4: Mendiskripsikan sistem pencernaan pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan.
2. Materi yang digunakan yaitu materi sistem pencernaan pada manusia.

3. Media yang digunakan adalah pengembangan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* (MGS) yang telah dimodifikasi.
4. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII di SMP IBA Palembang.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh informasi pengaruh media pembelajaran *Monopoly Games Smart* (MGS) terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII pada materi sistem pencernaan di SMP IBA Palembang.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi penggunaan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* (MGS) terhadap pemahaman konsep siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian lain terkait dengan pengaruh penerapan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* (MGS) terhadap pemahaman konsep siswa.
- b. Sebagai sarana belajar untuk menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman mengenai media yang digunakan dalam proses pembelajaran.