

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Suyono (2011) menyatakan bahwa keberhasilan suatu pendidikan dapat terlihat pada mutu pendidikan. Inti dari peningkatan mutu pendidikan adalah terjadinya peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki kegiatan belajar mengajar. Suyono (2011) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*).

Keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya dapat dinilai dari hasil belajar siswa, namun juga dapat dinilai dari proses yang berlangsung dalam

pembelajaran. Komponen yang menunjang dalam pembelajaran di antaranya pendekatan, model, metode, media, dan sumber belajar. Dewasa ini, guru dominan menggunakan metode ceramah dalam mentransfer ilmu pengetahuan dengan penyampaian monoton, kurang efektif, dan dalam kondisi tertentu motivasi belajar siswa menurun yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Metode ceramah yang digunakan guru lebih memusatkan pembelajaran pada pengetahuan yang dimiliki guru dan kurang melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajarannya.

Beberapa fakta yang terlihat banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini dikarenakan cara penyampaian guru yang kurang menarik, kurang menyenangkan, dan kurang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran yang demikian mengakibatkan siswa tidak antusias terhadap materi yang disampaikan dan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat pada beberapa siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 9 Watukebo dengan hasil belajar IPA di bawah standar yang ditetapkan pihak sekolah. Permasalahan lain yaitu proses pembelajaran yang dilakukan secara konvensional yang didominasi oleh guru akan membuat siswa pasif karena siswa hanya mendengar, menerima, dan menulis materi/ informasi yang diberikan oleh guru.

Menurut Wahyuni (2011) proses pembelajaran yang berpusat pada guru tersebut, dengan guru sebagai penyampai materi atau penceramah dan siswa sebagai pendengar mempunyai kelemahan yaitu siswa cenderung ramai, mengantuk, tidak ada siswa yang mau bertanya, dan siswa tidak mampu menjawab dengan sempurna pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kondisi yang

seperti ini maka banyak waktu yang terbuang sia-sia, sedangkan materi yang ingin disampaikan guru tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dapat menimbulkan kurangnya rasa ketertarikan siswa, menimbulkan rasa bosan, dan siswa kurang senang dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya ketertarikan siswa juga akan mempengaruhi suasana kelas. Guru juga seharusnya memperhatikan kondisi dan suasana kelas saat pembelajaran agar siswa tidak bosan. Hal tersebut dapat dilakukan sebuah variasi dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu *joyful learning* melalui investigasi dan *game education*. Menurut Sudjana (2010) guru dengan tepat dapat memilih serta mengimplementasikan model pembelajaran dan membuat siswa bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran yang nantinya akan berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.

Penyampaian materi secara menyenangkan telah diserukan Pemerintah dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 menyatakan bahwa guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Hal ini ditandaskan lagi dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa. Penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Joyful learning dipilih karena merupakan pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal (Ismail, 2009). Pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan, berkesan, nyaman, tidak tertekan akan hal lain, dan santai tetapi serius dengan harapan hasil belajar maksimal. Pembelajaran yang dilakukan ditempat yang sama secara terus menerus membuat siswa bosan. Guru yang kreatif untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu inovasi yang bisa dilakukan dengan mengganti ruangan yang biasa digunakan pembelajaran dengan belajar di luar ruangan seperti alam dapat dilakukan melalui investigasi. Keadaan yang demikian mampu membuat siswa merasakan kesenangan dalam belajar. Siswa senang dalam pembelajaran akan membawa rasa nyaman dan secara otomatis siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran. Keadaan aktif dan menyenangkan tidak cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang dicapai.

Menurut Hayati (2003) *joyful learning* sendiri merupakan pembelajaran yang cepat dan tepat serta menyenangkan untuk mengimbangi kerja otak kiri dan otak kanan agar dapat berkembang secara maksimal. Menurut Chatarinacatur dalam Septiawan (2012) *joyful learning* dapat mempercepat penguasaan dan pemahaman materi pelajaran yang dipelajari, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk belajar lebih cepat. Materi pelajaran yang sulit akan dibuat mudah dan sederhana sehingga kejenuhan dalam pembelajaran tidak terjadi. *Joyful learning*

yang digunakan pada materi Ekosistem ini berkonsep pengamatan yang mengajak siswa untuk belajar langsung dari alam.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu untuk mencari tahu tentang alam secara sistematis dan mengembangkan pemahaman serta penerapan konsep untuk dijadikan sebagai suatu produk yang menghasilkan, sehingga IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip, melainkan suatu proses penemuan dan pengembangan (Depdiknas, 2006). Menurut Ikhwati dkk (2014) pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta dapat mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh untuk kesejahteraan umat manusia sendiri. Kenyataannya pada pembelajaran IPA, siswa masih jarang mendapat pengetahuan langsung dari alam.

Guru yang kreatif tidak hanya terpaku dengan satu metode dalam menumbuhkan kondisi belajar dan membangun semangat siswa belajar. Pembelajaran dengan menggunakan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education* dapat dilakukan dengan berbagai cara atau metode untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan. Usaha untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dapat dilakukan dengan mengadakan inovasi dalam proses pembelajaran, yaitu dengan proses belajar gotong-royong atau belajar kelompok pada setiap pengajaran hendaknya guru sanggup menciptakan suasana sosial yang membangkitkan kerja sama di antara murid-murid dalam menerima pelajaran agar pelajaran lebih efektif dan efisien. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif.

Cara yang dapat menimbulkan suasana menyenangkan dapat diberikan melalui belajar di luar kelas dan permainan yang mendidik (*game education*). Belajar di luar kelas akan membangun kerjasama siswa. Belajar di luar kelas dapat dilakukan melalui investigasi. Pembelajaran dengan investigasi ini terutama pada materi Ekosistem sangat baik karena pada Ekosistem baik guru maupun siswa dapat belajar secara langsung pada objek yang diamati. Guru bisa menarik perhatian siswa dan guru bisa memanfaatkan suasana ramai siswa dengan metode yang baru. Metode yang digunakan mengandung unsur materi yang disiapkan oleh guru dan harus sesuai dengan prosedur metode yang diberikan oleh guru.

Yamin (2007) menyatakan bahwa metode mengajar adalah cara untuk menyajikan, menguraikan, memberikan contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Investigasi mampu melatih siswa untuk berpikir tingkat tinggi, dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat. Metode ini memungkinkan guru bersama siswa bertanggungjawab untuk merancang proses pembelajaran dan untuk mengevaluasi kemajuan belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa merasa senang karena dilibatkan dalam proses belajar. Selain itu, siswa juga mengalami sendiri dan terlibat secara langsung proses pembelajaran. Menurut Ismail (2006) pembelajaran yang menyenangkan sambil bermain menjadikan siswa aktif belajar.

Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. *Game education* yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu monopoli *smart science*. Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memainkannya. Permainan monopoli siswa diberi kebebasan untuk

mengeksplor pengetahuannya. Monopoli *smart science* berisi kumpulan materi pembelajaran, kumpulan pertanyaan, kumpulan *voucher* permainan, dan seperangkat alat pendukung permainan monopoli. Monopoli termasuk jenis permainan yang digemari siswa.

Proses pembelajaran yang menyenangkan ini memberikan kesempatan pada siswa untuk mendapatkan pengalaman nyata dari apa yang menjadi pokok bahasan dan siswa lebih mudah dalam menerima materi. Menurut Minarti dalam Cahyaningrum (2014) media monopoli dapat memudahkan materi pelajaran diterima oleh siswa karena materi tersaji menyenangkan. Kerjasama antar kelompok dalam monopoli *smart science* akan tercipta, memudahkan siswa dalam memahami konsep pada materi, suasana lebih hidup dan menyenangkan karena siswa lebih mengetahui manfaat yang diperoleh, menarik siswa untuk lebih giat dalam belajar dengan harapan dapat membantu kesulitan siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Pendekatan *Joyful Learning* melalui Investigasi dan *Game Education* terhadap Hasil Belajar Siswa”.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII A dan VII B di SMP Muhammadiyah 9 Watukebo pada materi Ekosistem?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education* terhadap hasil belajar siswa kelas VII A dan VII B di SMP Muhammadiyah 9 Watukebo pada materi Ekosistem.

1.4 Definisi Operasional

Berikut ini adalah definisi operasional untuk tiap-tiap variabel dalam penelitian.

1. Pendekatan *joyful learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan suasana menyenangkan yang membuat siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Pendekatan ini membuat siswa tahu langsung dengan bukti nyata tentang apa yang dipelajari. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan investigasi dan *game education* yang membawa suasana senang tanpa adanya tekanan. Investigasi dilakukan di luar kelas dengan melakukan pengamatan mengenai Ekosistem dan permainan yang mendidik salah satunya monopoli *smart science*. Permainan ini bersifat edukatif yang bertujuan untuk mendidik siswa yang diadopsi dari permainan monopoli pada umumnya yang berisikan materi, pertanyaan, *voucher* permainan, dan alat-alat yang mendukung permainan dalam monopoli. Permainan ini dilakukan berkelompok dengan anggota 4-5 orang yang mewakili tiap kelompok. Pelaksanaan *game education* ini sesuai dengan aturan yang tersedia pada monopoli *smart science*. Menurut Djamarah (2010) menyatakan pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain

sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan.

2. Hasil belajar kognitif merupakan perolehan suatu nilai dari kemampuan berpikir siswa yang diperoleh dari hasil perlakuan, hasil belajar diperoleh dari tes materi Ekosistem dengan tipe pilihan ganda dan uraian. Perolehan nilai diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Ranah kognitif dalam penelitian ini terdiri dari 5, diantaranya mengidentifikasi komponen penyusun ekosistem (C1), mengidentifikasi satuan-satuan dalam ekosistem (C1), mengetahui hubungan saling ketergantungan antar ekosistem (C2), menggambarkan dalam bentuk diagram rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam ekosistem (C5), dan mengidentifikasi interaksi antarorganisme dalam ekosistem (C2).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan bisa diperoleh dari penelitian ini, sebagai berikut.

1. Bagi guru.
 - a. Memberikan sumber informasi kepada guru untuk menggunakan pendekatan *joyful learning* dengan investigasi dan *game education* dalam proses pembelajaran.
 - b. Memberikan masukan dalam usaha mencari pendekatan dan metode yang tepat untuk mendapatkan hasil belajar kognitif yang lebih efektif untuk siswa.
 - c. Memberikan suatu inovasi pada guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Bagi siswa.
 - a. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
 - b. Memberikan kenyamanan bagi siswa dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa bisa lebih paham pada materi.
3. Bagi peneliti, menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman langsung dalam melakukan pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* melalui investigasi dan *game education*.
4. Bagi sekolah, memberikan sumbangan yang baik dalam rangka menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

1.6 Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan-keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini, sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang digunakan adalah investigasi dan *game education* berupa monopoli *smart science* ditinjau dari hasil belajar kognitif pada materi Ekosistem kelas VII di SMP Muhammadiyah 9 Watukebo.
2. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VII B SMP Muhammadiyah 9 Watukebo.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian yaitu materi Ekosistem.
4. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 9 Watukebo.
5. Investigasi dilakukan diluar kelas melalui pengamatan.
6. *Game education* dilakukan dengan berbantuan monopoli *smart science*.
7. Hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif.