

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002) Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Soekidjo Notoatmodjo, 2003:16). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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 (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1). Oleh sebab itu telah banyak institusi khusus yang memiliki metode pembelajaran kreatif untuk mengembangkan potensi siswanya secara lebih optimal. Pendidikan yang baik adalah ketika ilmu yang disampaikan secara teori dapat dibuktikan dengan tindakan langsung dan dapat dipertanggung jawabkan hasilnya.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas VII E MTs. Baitul Hikmah, ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 75% dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh guru mata

pelajaran yaitu 61, hasil dari dokumen nilai siswa kenyataannya yang sudah mencapai KKM Kelas VII E berjumlah 18 siswa, hanya ada 6 siswa yang mendapat nilai ≥ 61 , atau hanya sekitar 33% siswa yang tuntas belajar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar dan kemampuan siswa yang tidak merata dalam satu kelas tertentu membuat aktivitas belajar mengajar kurang efektif. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa masih pasif, hanya siswa yang rajin dan pandai yang mengikuti pelajaran dan mengerjakan tugas, sedangkan siswa yang malas, hanya menunggu hasil pekerjaan temannya dan ada juga siswa yang mengerjakan tugas dengan asal-asalan. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa menurun dan tidak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh sebab itu diperlukan adanya perubahan cara belajar mengajar guru dalam memilih metode belajar yang sesuai yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada pokok bahasan tertentu.

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya yang saya lakukan di kelas VII E, cara mengajar guru yang masih menggunakan metode ceramah yang hanya mentransfer ilmu pengetahuan membuat siswa pasif karena siswa lebih banyak menghafal materi daripada memahami sehingga bila mengerjakan tugas yang bukan berbentuk hafalan siswa kebanyakan bingung menjawabnya, dengan demikian guru dituntut mencari metode yang tidak hanya berceramah tetapi juga membuat siswanya mempunyai minat rasa ingin tahu, berdiskusi dan membuat siswa terdorong aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan metode *Education Game* adalah alasan yang tepat untuk membuat siswa menjadi aktif dalam belajar dikelas. Menurut Hosnan (2014:282) bahwa *Discovery Learning* adalah suatu

model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Sedangkan metode *Education game* adalah permainan yang menyenangkan yang bersifat mendidik dan memiliki unsur pendidikan, metode *Education Game* sendiri dipilih karena siswa kelas VII E yang memiliki karakter siswa yang masih suka bermain karena masih terbawa karakter SD menjadi dasar pemilihan metode education game atau metode pembelajaran dengan menggunakan permainan.

Menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan dipadukan metode *Education Game*, diharapkan siswa dapat menyerap pelajaran yang diberikan dengan lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa ≥ 61 dengan daya serap klasikal $\geq 75\%$ serta meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mampu memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

Agar siswa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah dan dapat menemukan sendiri informasi yang dapat dikaitkan dengan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata melalui pembelajaran penemuan melalui permainan, maka perlu diadakan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa dengan judul adalah **Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dipadu dengan Metode *Education Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Aktivitas Belajar Siswa (Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Kelas VII E Semester Genap di MTs. Baitul Hikmah, Tempurejo).**

I.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPA pokok bahasan Pencemaran Lingkungan kelas VII E Semester Genap Di MTs.Baitul Hikmah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dipadu dengan metode *Education Game* ?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa pokok bahasan Pencemaran Lingkungan kelas VII E Semester Genap Di MTs.Baitul Hikmah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dipadu dengan metode *Education Game*?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA kelas VII E Semester Genap MTs.Baitul Hikmah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan metode *Education Game* pokok bahasan Pencemaran Lingkungan
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa kelas VII E Semester Genap MTs.Baitul Hikmah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan metode *Education Game* pokok bahasan Pencemaran Lingkungan

I.4 Definisi Operasional

Untuk memudahkan terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini diperlukan suatu definisi, antara lain :

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dengan ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu (1) memberikan stimulus kepada siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai pencemaran lingkungan, (2) mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan menggunakan alat berupa kartu gambar yang didapatkan dari permainan monopoli, kemudian merumuskan masalah kemudian menentukan jawaban sementara (hipotesis), (3) membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi, (4) memfasilitasi siswa dalam kegiatan pengumpulan data, kemudian mengolahnya untuk membuktikan jawaban sementara (hipotesis), (5) mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan permasalahannya, (6) mengarahkan siswa untuk mengkomunikasikan hasil pengamatan permasalahannya.

2. Metode Pembelajaran *Education Game*

Metode Pembelajaran *Education Game* yaitu permainan yang menyenangkan yang bersifat mendidik dan memiliki unsur pendidikan. Game yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Monopoli. Pada prinsipnya, permainan ini mendorong siswa berkompetisi dalam kelompok dengan menjawab sebuah soal kartu yang berisi gambar dan soal yang mana kartu itu diperoleh setelah perwakilan kelompok memainkan permainan monopoli dan siswa diminta untuk menjawab dan menjelaskan gambar dan soal yang ada dilembar diskusi. Setelah semua kelompok menjawab kartu soal kemudian permainan monopoli dilanjutkan untuk menentukan kelompok mana yang menjawab terlebih dahulu soal yang ada dilembar diskusi, yaitu kelompok yang berhenti tepat pada kotak monopoli yang bergambar tanda tanya berarti kelompok tersebut yang menjawab soal terlebih dahulu kemudian kelompok yang lain melanjutkan permainan dan yang berhenti dikotak bergambar tanda tanya berarti itu yang menjawab soal selanjutnya begitu seterusnya. Kemudian untuk semua kelompok untuk mencocokkan jawaban dan memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipaparkan, kalau jawabannya benar maka kelompok yang menjawab dengan jawaban yang benar tersebut diberi bintang dan reward berupa poin. Kemudian semua kelompok memaparkan kesimpulan dari jawaban lembar diskusinya.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam sesuatu yang dilakukan secara sadar ditandai dengan adanya perubahan-perubahan. Perubahan yang diperoleh setelah proses belajar dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan maupun sikap yang berhubungan dengan mata pelajaran IPA.

Dalam penelitian ini hasil belajar siswa yang diteliti hanya pada aspek kognitif saja yang mana cara evaluasinya menggunakan soal tes formatif yang terdiri dari soal C1-C6 yang dilakukan pada akhir siklus.

4. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas dalam belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, antara lain bertanya tentang apa yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan untuk menunjang prestasi belajar. Dilihat dari beberapa kegiatan diatas peneliti mengambil beberapa aktivitas yaitu mencakup aktivitas fisik, aktivitas mental dan aktivitas emosional untuk mengukur aktivitas siswa dengan cara observasi dengan dibantu observer yang mana pelaksanaan penilaian aktivitas siswa dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Bagi siswa, model pembelajaran *Discovery Learning* yang dipadu dengan metode *Education Game* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar biologi siswa.
2. Bagi guru, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dipadu dengan metode *Education Game* dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar biologi.
3. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai informasi tentang cara pembelajaran dan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi peneliti, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dipadu dengan metode *Education Game* akan menambah pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran biologi sebagai bekal kelak menjadi guru.

I.6 Ruang Lingkup Penelitian

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini “Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dipadu dengan metode *Education Game*”.
2. Materi yang diberikan adalah Pencemaran Lingkungan.
3. Hasil belajar yang diambil adalah aspek kognitif.
4. Aktivitas belajar yang dilakukan adalah kegiatan berdiskusi, memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan, kerjasama dalam kelompok, berani memberi pendapat.
5. Lokasi penelitian MTs. Baitul Hikmah, Tempurejo.
6. Sasaran penelitian ini pada siswa kelas VII E MTs. Baitul Hikmah, Tempurejo.