

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar-mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Dengan adanya pendidikan maka seorang dapat memiliki kecerdasan, ahklak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dalam sebuah negara, karena pendidikan sebagai jembatan menuju peradapan yang lebih maju. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional yaitu 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.

Trianto (2010:17) menjelaskan “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Beberapa aspek yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran di kelas adalah pendidik (guru), peserta didik (siswa) dan media pembelajaran (sumber/materi). Ketiga aspek ini menjadi satu kesatuan yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran jika dapat dilakukan dengan baik dan terarah.

Menurut Safei (2011:6), media dapat diartikan berdasarkan asal katanya, yakni medium (perantara) yang menghubungkan peserta didik dengan segala sesuatu yang menjadi sumber belajar. Penggunaan media diharapkan dapat menjadi penyalur pesan dan memberi perangsang pikiran selama proses belajar, memberi daya tarik dan meningkatkan daya belajar peserta didik. Menurut Sudjana dan Rivai (2013:2), media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar dan prestasi belajar siswa. Pemanfaatan media belajar yang tepat dan menyenangkan akan meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa, aktifitas siswa dan prestasi belajar siswa.

Terkait dengan motivasi belajar, menurut Slameto (2010:58) mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor kejiwaan yang berasal dari dalam diri seseorang yang tidak bersifat intelektual, dan memiliki peranan khusus dalam membangkitkan gairah, mendorong semangat, rasa nyaman, senang, dan rindu untuk belajar. Motivasi belajar pada dasarnya didukung oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari dalam diri seseorang seperti cepat merasa lelah, tidak bersemangat dalam belajar, siswa malas belajar, cepat mengantuk, tidak menyenangi mata pelajaran tertentu, dan susah memecahkan masalah sendiri. Sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa seperti kurangnya kasih sayang orang tua, penggunaan media

pembelajaran yang kurang menarik dan kurang sesuai dengan mata pelajaran yang diterapkan. Semua faktor motivasi tersebut dari internal dan eksternal sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 7 Medan, ketersediaan media pembelajaran di kelas cukup baik. Media pembelajaran yang tersedia adalah buku dan LCD, tetapi penggunaan media pembelajaran masih belum optimal. Guru menggunakan LCD untuk presentasi dengan menampilkan *slide power point* hanya sesekali.

Berdasarkan observasi lebih lanjut diketahui bahwa siswa/I kelas X IPS kurang memiliki sifat tekun dalam mengerjakan tugas, masih sering tidak mengerjakan tugas, sering merasa jenuh dalam proses belajar, kurang adanya keinginan untuk berhasil, kurang memiliki semangat untuk belajar, kurang aktif selama proses belajar mengajar, kurang memiliki sikap yang insiatif dan kreatif dalam mengerjakan tugas dan kurang kondusifnya proses pembelajaran di kelas. Masalah ini ditunjukkan jelas dari 33 siswa X IPS 2, hanya 10% (3 siswa) yang aktif bertanya atau mengungkapkan pendapat, 40% (13 siswa) berbicara dengan teman-temannya saat proses belajar mengajar, 15% (5 siswa) memainkan ponsel, 15% (5 siswa) mengantuk dalam belajar, dan 20% (7 siswa) diam atau pasif dalam proses belajar mengajar. Selain itu motivasi siswa juga rendah dalam mengerjakan tugas. Hal ini terbukti ketika siswa diberikan tugas hanya 20% siswa yang menyelesaikan tugas tepat waktu dan 80% siswa tidak mengumpulkan tugas tepat waktu.

Tabel 1.1 Karakteristik Fenomena

Hasil observasi		
Siswa	Guru	Media
1. Usia peserta didik masih berkisar 15-16 tahun yang masih labil dan ingin bermain dalam belajar. 2. Siswa kurang tekun dalam mengerjakan tugas. 3. Siswa sering merasa jenuh dalam belajar, sering mengantuk di kelas, sering bermain HP, sering bercerita dengan teman dalam kegiatan pembelajaran. 4. Siswa kurang bersemangat dalam belajar. 5. Siswa sering terlambat mengumpulkan tugas. 6. Kurangnya interaksi hubungan timbal balik antara guru dan siswa.	1. Guru belum pernah menggunakan konsep belajar sambil bermain. 2. Guru sering tidak datang tepat waktu. 3. Guru mengajar dengan cara yang monoton yaitu menjelaskan materi dengan ceramah. 4. Guru selalu mengintruksikan untuk mengerjakan tugas-tugas.	1. Sekolah telah menyediakan media seperti papan tulis dan LCD. 2. Media yang sering digunakan seperti papan tulis, buku dan LKS sebagai sumber belajar. 3. Penggunaan media yang telah ada sangat membosankan. 4. Belum dikembangkannya media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain.

Sumber: Hasil Observasi Awal Peneliti (2019)

Dari situasi tersebut dapat menghambat proses pemahaman siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut juga berdampak pada motivasi belajar siswa yang rendah. Adapun kriteria yang menunjukkan seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi yaitu siswa memiliki hasrat dalam keinginan belajar yang tinggi, tidak malas dalam belajar dan selalu mengikuti peraturan di sekolah. Motivasi belajar dapat diukur sejauh mana siswa tersebut dapat memahami materi dan menyerap informasi yang disampaikan oleh guru, hal

tersebut didukung juga oleh belajar yang baik, jadi untuk menumbuhkan semangat motivasi belajar yang tinggi diperlukan dorongan untuk para siswanya.

Sekolah juga tidak menyediakan atau mengembangkan media pembelajaran sama sekali yang sesuai dengan kondisi siswa, tetapi lebih mengandalkan kreativitas masing-masing guru dalam kemasan bahan dengan menggunakan media di kelas seperti LCD.

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, guru yang mengajar ekonomi di kelas belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Kegiatan pembelajaran masih terfokus pada guru (*teacher oriented*), yaitu guru dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi. Pembelajaran berbasis guru yaitu pembelajaran dimana pendidik menerangkan di depan kelas, dan siswa hanya mendengarkan saja di bangkunya sendiri. Sehingga proses pembelajaran sangat monoton. Sekolah sudah menyediakan LCD di setiap ruangan kelas namun dalam belajar ekonomi, guru lebih sering menjelaskan materi dengan ceramah dan memberikan tugas kepada siswanya untuk menjawab soal-soal yang ada di LKS dan mengumpulkannya di pertemuan berikutnya. Pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa terbebani dan jenuh. Oleh karena itu guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar ekonomi. Media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain untuk membuat siswa tidak merasa bosan selama belajar.

Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan kebahagiaan atau sukacita dan kepuasan. Siswa kelas X IPS 2 berusia antara 15-16 tahun, yang pada umumnya pada usia tersebut berkeinginan

untuk bermain dan menikmati. Maka mereka akan menolak untuk berpikir dan menganalisa masalah selama belajar ekonomi.

Media pembelajaran permainan dapat membantu siswa memahami substansi materi pembelajaran yang sukar terutama yang rumit dan kompleks dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pengelolaan media pembelajaran permainan sudah sangat dibutuhkan. Menurut Yusuf dan Auliya (2011:18), “media pembelajaran permainan edukatif adalah semua alat permainan yang bersifat mendidik atau digunakan dalam pembelajaran”.

Oleh sebab itu maka diciptakan suasana belajar sambil bermain yaitu dengan media pembelajaran permainan ular tangga ekonomi. Menurut Sadirman (2012:78), permainan ular tangga merupakan permainan yang akrab dan sering dimainkan oleh siswa. Siswa akan senang ketika mereka bermain dan menerima materi yang diberikan. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung, permainan memungkinkan untuk menerapkan konsep atau bermain peran situasi yang nyata di masyarakat, permainan yang menarik yang dapat dibuat dengan multiplikasi dengan mudah.

Dengan media ular tangga ekonomi ini diharapkan siswa dapat lebih kreatif dan inovatif dalam belajar, sehingga tumbuh motivasi belajar pada siswa.

Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga ekonomi ini tidak selalu melibatkan guru, guru hanya menjadi pendamping dan sumber ilmu yang ada di ruang kelas. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran menuntut siswa untuk dapat belajar mandiri dan dapat menemukan solusi dari setiap kesulitan yang ada dalam permainan ular tangga

ekonomi. Lalu, ular tangga ini diciptakan untuk membuat siswa termotivasi dalam belajar dan rajin mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sehingga ketika diuji melalui permainan ini akan terasa menyenangkan bagi siswa.

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Menurut Husna (2009:145) mengatakan bahwa “ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak”. Bentuk papan ular tangga berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1 sampai 100, serta gambar bergambar ular tangga. Cahyo (2011:106) berpendapat bahwa permainan ini diciptakan pada tahun 1870 dan tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, sehingga setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular tangga pada umumnya yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Dalam permainan ular tangga ini mampu mengasah kesabaran, kejujuran, serta kerjasama antar anggota kelompok dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud dengan media permainan Ular Tangga Ekonomi (UTAMI) ini merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang dimodifikasi sedemikian rupa dengan menambah desain dan warna-warna yang menarik, pada setiap petaknya media ini terdapat angka yang dikaitkan dengan kartu soal yang telah disediakan. Di dalam kartu terdapat soal-soal yang akan dijawab oleh siswa. Media ini menggunakan dadu yang berfungsi sebagai penentu angka yang akan dijalankan dan siswa berperan sebagai pion yang akan bergerak sesuai angka yang ditampilkan oleh dadu. Permainan ular

tangga ekonomi ini terdiri dari 60 kotak yang dikaitkan dengan kartu soal menurut nomor kotak yang disediakan. Kartu soal berisi soal-soal ekonomi. Permainan ini diterapkan di ruangan kelas dengan peraturan berupa pemberian poin sebanyak 10 point untuk setiap jawaban yang benar dan pengurangan point sebanyak 5 point untuk setiap jawaban yang salah. Permainan ini dilakukan dalam durasi waktu tertentu dan siswa yang memiliki score terbanyak adalah pemenang dan berhak untuk mendapatkan hadiah. Peraturan ini berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa yang menjadi pemenang dianggap berprestasi dalam hal memahami materi yang diberikan oleh guru sedangkan siswa yang belum menang termotivasi untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat memenangkan permainan pada kesempatan selanjutnya.

Penelitian terdahulu mengenai permainan ular tangga telah dilakukan oleh Yulianto (2016), menunjukkan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Administrasi Pajak kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian sebelumnya juga mengenai ular tangga telah dilakukan oleh Mardhani (2017), menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga akuntansi dapat meningkatkan motivasi belajar pada kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah I Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

Berdasarkan gambaran permasalahan tersebut diketahui bahwa pengembangan media dalam proses pembelajaran di kelas X IPS belum maksimal, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul : Pengembangan Media

Pembelajaran Permainan Ular Tangga Ekonomi (UTAMI) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X IPS di SMAN 7 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa rendah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2. Siswa kelas X IPS sering menunda dan kurang tekun dalam mengerjakan soal atau tugas, serta cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran baru dengan konsep belajar sambil bermain.
4. Guru yang kurang berinovasi dan kreatif dalam penggunaan media pembelajaran di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah pada hal-hal berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X IPS SMAN 7 Medan.
2. Penelitian ini juga membahas adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Ular Tangga Ekonomi tetapi tidak sampai membahas pada pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Ekonomi (UTAMI) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X IPS di SMAN 7 Medan?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas X IPS di SMAN 7 Medan setelah menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Ekonomi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui validitas Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Ekonomi (UTAMI) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X IPS di SMAN 7 Medan.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas X IPS di SMAN 7 Medan setelah menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Ekonomi.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi dalam pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Ekonomi

(UTAMI) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk menjadi pendidik.

b. Bagi siswa

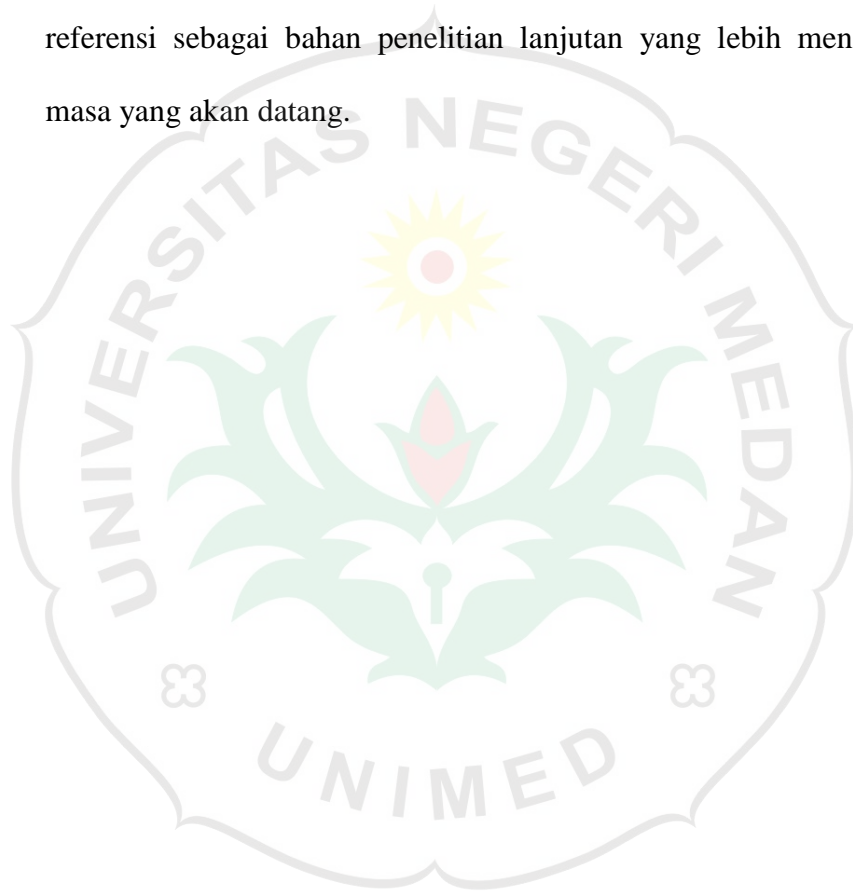
- 1) Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- 2) Melalui pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain ini diharapkan siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi pada mata pelajaran Ekonomi.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi bagi guru dan dapat lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran mata pelajaran ekonomi sehingga dalam proses pembelajaran penyajian materi tidak monoton.

d. Bagi Universitas Negeri Medan

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.



THE
Character Building
UNIVERSITY