

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Kegiatan pengajaran tersebut diselenggarakan pada semua satuan jenjang pendidikan yang meliputi wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pengajaran sebagai aktivitas operasional pendidikan dilaksanakan oleh para tenaga pendidik yang tugas utamanya mengajar. Menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tenaga pendidik yang tugas utamanya mengajar adalah guru untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah, sedangkan dosen untuk jenjang pendidikan tinggi (dalam Muhibbin Syah, 1995).

Dalam proses belajar mengajar, yang paling penting untuk dilakukan adalah tercapainya tujuan dari pendidikan itu sendiri. Untuk mencapai pendidikan yang sesuai dengan sasaran maka banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi, antara lain kurikulum pendidikan, mutu pendidik itu sendiri, kemampuan umum siswanya, metode belajar mengajar, situasi dan kondisi kelas serta sarana dan prasarana kelas yang mendukung.

Seperti yang kita ketahui bahwa sistem pendidikan di Indonesia mengalami pengembangan secara terus menerus disetiap jenjangnya, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi (PT). Pengembangan dilakukan melalui adanya peningkatan kurikulum dan pengembangan standart kelulusan bagi peserta didik dan pemberlakuan sertifikasi pengajar sebagai syarat kompetensi pendidik bagi guru. Perkembangan kurikulum ini pastinya akan mempengaruhi penerapan metode yang akan digunakan pengajar selama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung.

Pengajar dapat memilih beberapa macam metode pembelajaran seperti, metode diskusi, metode tanya jawab, metode kerja kelompok, metode eksperimen atau metode lainnya. Kita pun tahu bahwa masing-masing metode tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan, dengan demikian sudah seharusnya pengajar memilih metode mengajar yang lebih sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, meskipun nantinya mungkin tidak cocok bagi beberapa siswa (Agoes Soejanto, 1991). Selain memilih metode pembelajaran yang akan digunakan di kelas, pengajar hendaknya juga memilih strategi penyampaian pembelajaran yang merupakan komponen dari metode untuk melaksanakan proses pembelajaran. Sekurangnya ada dua fungsi yaitu, pertama menyampaikan isi pembelajaran kepada peserta didik dan kedua menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan peserta didik untuk menampilkan unjuk kerja latihan tes (Hamzah, dalam Fitriyah 2007).

Pengajar hendaknya mengemas materi-materi yang akan diajarkan dengan bentuk-bentuk yang menyenangkan, sehingga siswa akan tetap senang berada di dalam kelas dan tetap mendengarkan materi yang akan disampaikan oleh pengajar dan pengajar juga akan mendapatkan kepuasan dalam penyampaian materi yang ia sampaikan.

Namun ironisnya seperti yang kita ketahui selama ini di kelas-kelas terutama pada sistem pendidikan di Indonesia hanya menggunakan metode pembelajaran yang relatif konvensional dan kurang menarik perhatian siswanya. Apalagi dalam pelajaran bahasa Inggris, kebanyakan siswa kurang bersemangat ketika menghadapi pelajaran tersebut. Padahal pelajaran bahasa Inggris tersebut nantinya akan masuk pada daftar mata pelajaran yang akan diujikan di Ujian Akhir Nasional (UAN).

Siswa merasa kurang bersemangat dikarenakan metode pembelajaran yang hampir disetiap pertemuannya disajikan dengan metode yang sama. Dimana proses transfer pelajaran hanya berjalan satu arah dan tidak menyenangkan. Sehingga siswa pun kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan. Mereka cenderung sebagai pendengar pasif, kurang bersemangat, kurang partisipatif, hanya menjawab jika ditunjuk, dan perilaku lain yang kurang mendukung keefektifan belajar. Jika kondisi ini dibiarkan, maka bisa dipastikan siswa akan merasa bosan, akibatnya muncullah perilaku-perilaku negatif yang bisa merusak suasana kelas. Apabila hal ini terus menerus terjadi maka bukan hal yang tidak mungkin terjadi jika tujuan pendidikan yang dicanangkan tidak bisa dicapai. Hal ini tentu saja akan

merugikan program pendidikan itu sendiri. Untuk itulah pengajar harus memilih metode pembelajaran yang tepat.

Penelitian yang dilakukan oleh Indrijati (2004) menyebutkan bahwa metode pembelajaran *good behavior game* sangat membantu siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas terutama pada pelajaran bahasa inggris, hal tersebut dikarenakan dengan metode pembelajaran *good behavior game* siswa harus aktif untuk bersaing dengan teman yang lain untuk merebutkan poin sebanyak-banyaknya. Siswa yang biasanya hanya diam sekarang harus ikut aktif dalam mengumpulkan poin. Hal itulah yang menjadikan pembelajaran lebih hidup dibandingkan model pembelajaran yang biasa dipakai oleh guru.

Selain pemilihan metode pembelajaran yang tepat siswa juga harus mempunyai kemauan untuk berkompetisi didalam kelas. Agar siswa dapat membangun kompetensi sesuai yang diharapkan, maka dibutuhkan kemampuan siswa dalam mengelola diri tanpa mengandalkan bantuan orang lain atau yang sering disebut dengan regulasi diri (*Self-regulation*). Susanto (dalam Devi Karulina, 2005) menyatakan bahwa perkembangan regulasi diri sebenarnya sudah mulai berlangsung pada masa anak mulai memasuki lingkungan sekolah. Pada lingkungan sekolah, anak akan dituntut untuk dapat mengikuti proses belajar mengajar seperti belajar untuk memusatkan perhatian. Maka pada masa inilah regulasi diri mulai muncul, karena mau tidak mau siswa dituntut untuk dapat mandiri di dalam kelas.

Pada dasarnya setiap siswa memiliki karakteristik belajar sendiri yang berbeda dengan siswa lainnya yang akan berpengaruh pada akademik. Siswa membutuhkan hal yang berbeda untuk memenuhi tujuan yang diharapkan, maka siswa harus mampu belajar mengatur diri (*self regulated learning*) mereka harus mampu untuk meraih target yang diharapkan. Selain itu siswa juga harus menentukan sendiri bagaimana mendapat dukungan dari lingkungan agar sukses.

Menurut Bandura (dalam Zimmerman, 1988), siswa yang memiliki *self regulated learning* adalah siswa yang aktif dalam mengoptimalkan fungsi personal, fungsi perilaku dan lingkungannya. Fungsi personal berarti siswa merencanakan, mengolah dan mengevaluasi berbagai informasi yang dipelajari dalam proses belajarnya. Fungsi perilaku dapat dilihat dari usaha siswa dalam melakukan evaluasi terhadap kemajuan belajarnya dan menentukan konsekuensi akan keberhasilan dan kegagalannya. Sedangkan fungsi lingkungan dapat dipahami ketika siswa mampu menyeleksi, mengatur dan bahkan membuat lingkungan fisik atau sosialnya dapat mendukung proses belajar.

Zimmerman (1989) menjelaskan bahwa *self-regulated learning* penting bagi semua jenjang akademis. *Self-regulated learning* dapat diajarkan, dipelajari dan dikontrol. Umumnya, siswa yang berhasil adalah siswa yang menggunakan strategi *self-regulated learning* dan sebagian besar sukses di sekolah. Jika seseorang kehilangan strategi dalam *Self-regulation* maka mengakibatkan proses belajar dan performa yang lebih buruk.

Mengatur belajar merupakan suatu usaha untuk mencapai prestasi belajar yang telah direncanakan atau merupakan sistem yang berusaha untuk memperkecil perbedaan yang terjadi antara apa yang bisa didapatkan dari hasil belajarnya dengan tujuan belajar semula.

Menurut Weisten dan Mayer (dalam http://eprints.undip.ac.id/24781/1/JURNAL_ANITA.pdf), strategi meliputi aktivitas seperti organisasi informasi, mengolah materi yang dipelajari, menghubungkan materi baru dan informasi yang telah ia dapatkan dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Strategi belajar juga mencakup teknik untuk menciptakan suasana yang didalamnya menekankan pada bagian pengolahan suatu informasi atau materi pelajaran, menuntut siswa untuk menggunakan aktivitas kognitif dan metakognitif. Dalam mempelajari strategi belajar yang digunakan agar tepat sasaran maka harus dipilih strategi belajar yang efektif. Strategi belajar yang efektif nantinya dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa. Karena siswa yang efektif dalam belajarnya adalah siswa yang menggunakan strategi belajar yang efektif pula.

Amalia Putri Pratiwi (2009) menyatakan kemampuan *Self-regulated Learning* yang dimiliki siswa sangat efektif diterapkan pada proses belajar dengan kurikulum Sekolah Bertaraf Internasional (SBI) di SMA Negeri 3 Surakarta. Siswa dapat tetap fokus meskipun mempunyai beban tugas yang banyak.

Ayu Wulandari (2010) menyatakan bahwa mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang yang tidak mempunyai kemampuan *self-regulation* yang baik menjadikan mereka tidak dapat lulus tepat waktu, bahkan banyak diantara mereka yang seharusnya sudah fokus mengerjakan skripsi malah sibuk mengerjakan tugas-tugas kuliah untuk mengejar beban SKS yang belum terpenuhi atau mengulang beberapa mata kuliah.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan guru mata pelajaran bahasa inggris dan beberapa siswa, penulis mendapatkan informasi bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa inggris cenderung lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Salah satu faktornya adalah karena cara penyampaian materi yang dilakukan oleh guru menggunakan cara yang sama disetiap pertemuan, selain itu kebanyakan siswa mempunyai *self-regulation* yang rendah.

Untuk itu dalam upaya meningkatkan *Self-regulation* siswa untuk aktif dalam pembelajaran, maka peneliti ingin menerapkan metode pembelajaran lain berupa pemberian game-game yang lebih seru dan menyenangkan sehingga siswa dapat lebih aktif dikelas dan diharapkan dapat menumbuhkan *self-regulation* siswa.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan oleh peneliti diatas, maka dapat dirumuskan apakah Metode Pembelajaran *Good Behavior Game* Efektif Terhadap *Self-Regulation* Siswa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah Metode Pembelajaran *Good Behavior Game* Efektif Terhadap *Self-Regulation* Siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan metode pengajaran dalam kelas dalam rangka menumbuhkan *self-regulation* siswa.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini menambah wawasan peneliti mengenai metode-metode pembelajaran yang efektif bagi siswa, agar nantinya dapat menjadi bahan latihan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Manfaat bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya metode pembelajaran dalam bentuk permainan ini siswa dapat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

c. Manfaat bagi Guru

Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang gambaran mengenai penulisan skripsi dan akan menjadi dasar untuk pembahasan selanjutnya, yang terdiri dari: latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan teoritis mengenai variabel-variabel penelitian yang terdiri dari: tinjauan teoritis mengenai metode pembelajaran *good behavior game*, tinjauan teoritis mengenai *self-regulated learning*, penelitian terdahulu yang relevan dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang: model pendekatan dan jenis penelitian, identifikasi variabel penelitian, definisi operasional variabel, lokasi penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, validitas dan reliabilitas instrument, dan yang terahir analisis data.

BAB IV : PANYAJIAN DAN ANALISIS DATA

Dalam bab ini berisi: gambaran umum objek penelitian, persiapan penelitian, persiapan administrasi, pelaksanaan penelitian, pengukuran

validitas, pengukuran reliabilitas instrument, hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.