

**Penggunaan media komik dan modul pada teknik pembelajaran *guide note taking* dengan memperhatikan keingintahuan dan gaya berpikir siswa SMP (studi kasus pada pembelajaran pesawat sederhana di kelas VIII SMP N 2 Kandangan Kabupaten Kediri Jawa Timur)**

**Widyanti Nugraheni**

**S.830208027**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar belakang**

Pendidikan merupakan tolak ukur kemajuan suatu bangsa, karena kualitas sumber daya manusia bergantung pada kualitas pendidikannya. Oleh karena itu pembangunan pendidikan merupakan bagian integral dari seluruh proses pembangunan. Sekarang ini kebijakan peningkatan mutu dan relevansi pendidikan serta perbaikan manajemen pendidikan mengarah pada implementasi manajemen peningkatan mutu berbasis sekolah menuju pada terwujudnya penyelenggaraan sekolah yang efektif. Ditinjau dari sisi *output*, sekolah yang efektif ditandai dengan diperolehnya keluaran yang memiliki hasil belajar yang tinggi, baik akademik, non akademik, maupun hasil belajar yang menjamin keluaran untuk dapat mengatnai kehidupannya di masa depan (*life skill*).

Ditinjau dari segi proses, sekolah yang efektif antara lain ditandai dengan : PBM yang efektif, kepemimpinan sekolah yang kuat, lingkungan sekolah yang

aman dan tertib, pengelolaan tenaga kependidikan yang efektif, sekolah memiliki budaya mutu, sekolah memiliki kemandirian, adanya partisipasi dari warga sekolah dan masyarakat yang tinggi, keterbukaan manajemen, dan sekolah memiliki akuntabilitas. Sementara itu ditinjau dari sisi *input*, sekolah yang efektif antara lain ditandai dengan : adanya kebijakan dengan tujuan serta sasaran dan mutu yang jelas, ketersediaan sumberdaya, staf yang berkopoten dan berdedikasi, berfokus pada siswa. Maka perubahan pendidikan di Indonesia mutlak diperlukan untuk menciptakan dunia pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menjadikan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kalau diperhatikan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, keberhasilan proses pendidikan tidak hanya dilihat dari hasil nilai ulangan yang diperoleh siswa saja, tetapi juga harus dibarengi dengan keberhasilan mendidik mental siswa tersebut terutama nanti dipersiapkan untuk terjun ke masyarakat. Tanpa pendidikan mental yang baik hasil belajar yang diperoleh bisa digunakan untuk hal-hal yang buruk. Tidak dapat kita pungkiri siswa sekarang sangat jauh berbeda dengan siswa tahun tujuh puluhan ke bawah jauh dari pendidikan dari luar sekolah, anak didik sekarang sudah banyak mendapatkan pendidikan dari luar sekolah dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat terutama teknologi informasi. Kalau seorang pendidik tidak benar-benar jeli akan hal ini berakibat fatal pada hasil pendidikan, tidak sesuai dengan yang diharapkan Undang-Undang di atas.

Pendidikan yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik berperan aktif disegala bidang. Pada prinsipnya pembelajaran adalah interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajarnya. Menurut filsafat konstruktifisme pengetahuan itu adalah konstruksi siswa sendiri. Siswa akan mengerti sungguh-sungguh dan mempunyai kompetensi terutama pada pelajaran fisika, bila siswa sendiri aktif belajar, mengolah bahan, mencernanya dan merumuskannya di dalam pikirannya sendiri. tanpa menggeluti bahan sendiri siswa tidak akan mengerti.

Dengan uraian di atas perlu diperhatikan hal-hal berikut : Perjalanan pendidikan di Indonesia mengalami pasang surut. Pada kenyataannya kurikulum pendidikan di Indonesia sering mengalami perubahan seiring pergantian menteri pendidikan. Maka tidak heran kalau para guru terfokus hanya sibuk membenahi perangkat mengajar dan sering tidak memikirkan bagaimana keadaan siswanya dengan adanya perubahan kurikulum. Akibatnya proses pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Buku-buku yang seharusnya bisa dipakai lagi untuk murid berikutnya tidak bisa terpakai lagi.

Perubahan kurikulum yang kurang memperhatikan akibat dari perubahan itu bisa menjadi fatal terhadap guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pelajar. Perubahan menuju kesempurnaan itu harus, tapi harus dipertimbangkan dengan matang. Dari tahun 1975 mulai menggunakan kurikulum 1975 kemudian berubah menjadi kurikulum 1994 dan berubah lagi menjadi kurikulum 2004. Dalam perjalanan pelaksanaan kurikulum tersebut banyak mengalami penyempurnaan-penyempurnaan kebijakan yang terkadang belum tuntas melaksanakan kebijakan yang lalu sudah datang kebijakan yang baru yang akibatnya membingungkan guru

dan pelaksanaannya pun terkesan setengah-setengah. Contohnya saja pelaksanaan kurikulum 2004 yang di dalamnya ada KBK, KBK belum sempurna pelaksanaannya tahun 2006 sudah berubah menjadi KTSP akibatnya buku-buku pelajaran mengalami perubahan menyesuaikan dan ini membebani siswa.

Berdasarkan kurikulum KTSP sebetulnya sudah tidak ada lagi Ujian Akhir Nasional, tetapi kenyataannya lain Ujian Akhir Nasional masih ada dan mata pelajaran Fisika ikut di dalamnya. Sementara dari data daya serap pelajaran IPA nilainya sangat rendah selalu di bawah SKM 6,60 yang terdata dari tabel 1.1

**Tabel 1.1 : Rata- rata Daya Serap Mata Pelajaran IPA Ulangan Semester Kelas IX**

NO	TAHUN PELAJARAN	DAYA SERAP	
		SEMESTER GANJIL	SEMESTER GENAP
1.	2004 – 2005	5,52	5,31
2.	2005 – 2006	5,30	5,50
3.	2006 – 2007	5,44	6,20
4.	2007 – 2008	6,02	6,33

Dari tahun ketahun input siswa yang masuk di SMP N 1 Tekung tidak ada perubahan dengan nilai NUN yang tidak mengalami peningkatan. Apalagi kalau dibandingkan dengan sekolah SMP yang dekat kota dan di kota amat jauh.

SMP N 1 Tekung hanya sebagai pelarian dari siswa yang tidak diterima di kota. Input dari sekolah di bawahnya sebagai salah satu acuan untuk keberhasilan ke jenjang sekolah berikutnya. Sementara itu penilaian masyarakat hanya berdasarkan nilai keluaran saja, kalau nilai keluaranya bagus berarti sekolah itu bagus, tidak melihat perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Seharusnya kalau mau obyektif dilihat perubahan nilai NUN masuk dan NUN keluar ada perubahan atau tidak, perubahannya naik apa turun. Berikut ini data

NUN masuk dari SD tahun pelajaran 2004-2005 sampai 2006-2007 yang ditunjukkan oleh tabel 1.2.

**Tabel 1.2 : NUN masuk dan NUN keluar**

NO	TAHUN PELAJARAN	NUN MASUK		NUN KELUAR	
		TINGGI	RENDAH	TINGGI	RENDAH
1.	2004-4005	35,74	15,73	27,99	13,33
2	2005-2006	39,70	23,40	27,40	16,93
3	2006-2007	43,84	22,93	26,80	15,13

Dengan masuknya siswa ke SMP Negeri 1 Tekung menjadikan mereka merasa rendah diri atau kurang percaya diri ( salah satu dari konsep diri ), terutama bila dibandingkan dengan sekolah yang di kota dengan dasar NUN masuk tinggi. Konsep diri yang rendah ini mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya. Sedangkan pada saat pembelajaranpun siswa kalau bertemu dengan pelajaran fisika menganggap pelajaran Fisika merupakan pelajaran hantu yang sangat menakutkan dan sulit, sehingga menjadikan siswa konsep dirinya rendah, terutama untuk menyampaikan atau mengeluarkan pendapat. Berikut ini hasil *polling* tentang tiga mata pelajaran yang paling ditakuti oleh siswa dengan penyebab guru atau mata pelajarannya yang sulit.dari pelajaran fisika.

**Tabel 1.3 : Hasil Polling Tentang Pelajaran Fisika**

Jumlah siswa	Pemilih Fisika		Penyebab Guru		Penyebab Mata Pelajaran	
	Jml Siswa	%	Jml Siswa	%	Jml Siswa	%
338	272	80	43	19	229	81

Ini menimbulkan rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran fisika. Akhirnya untuk memperoleh nilai yang baik mereka menghalalkan segala cara dengan dalih membantu orang tua. Kalau diperhatikan betul siswa ke sekolah tidak mencari bisa tetapi mencari nilai. Dengan demikian siswa yang masuk di SMP Negeri 1 Tekung perlu perhatian khusus dan metode yang khusus sehingga memotivasi mereka untuk tidak takut, penuh percaya diri meski sekolah pinggiran. Di sinilah nanti peran guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa.

Meski sudah sering ikut MGMP maupun diklat-diklat profesional para guru masih sering menggunakan metode primitif yaitu ceramah. Guru kurang memperhatikan konsep diri siswa dan sangat kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Seharusnya seorang guru harus bisa menyelami siswanya untuk menciptakan suasana proses belajar mengajar yang bisa menyenangkan siswanya. Di sini peran guru harus bisa merubah dari paradigma lama.

Paradigma lama menganggap guru adalah sumber segalanya dan merekalah yang aktif untuk memberikan pelajaran dengan *system bank* (guru aktif, siswa pasif, guru memberi siswa di beri, guru tahu dan siswa tidak tahu., guru mengajar dan siswa diajar) harus bisa berubah menjadi siswa aktif guru membantu.. Jadi peran guru lebih banyak sebagai *fasilitator* yang membantu agar konstruksi siswa itu berjalan efektif , efisien dan benar. Untuk pelajaran fisikapun harus demikian menyenangkan, karena diterangkan di atas tadi fisika termasuk salah satu pelajaran yang menakutkan, jangankan ikut pelajarannya mendengarkan kata fisika sudah serem. Oleh karena itu pandai-pandailah guru memilih metode

ataupun strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan tidak menakutkan. Kalau siswa sudah merasa senang terhadap pelajaran itu tidak usah disuruh mereka akan dengan sadar belajar sendiri.

Dengan memperhatikan beberapa hal di atas, dalam penelitian tesis ini penulis memilih pembelajaran dari *Quantum Learning* dengan Permainan kartu *kuartet* dan *Role playing* agar tercipta suasana yang menyenangkan dan lebih efektif. Pembelajaran kartu *kuartet* ini cocok dengan siswa SMP Negeri 1 Tekung ini yang pada masanya senang bermain, anak diajak bermain kartu. Bermain kartu saling bertanya dan menjawab pertanyaan secara bergantian berdasar materi hari itu.

Permainan Kartu *Kwartet* merupakan permainan di dalam *Quantum Learning* termasuk didalamnya belajar dengan simbol (*metaphoric learning*). Permainan Kartu *Kwartet* adalah sebuah kegiatan mengelompokkan empat kartu yang memiliki identitas sama. Permainan ini dilakukan oleh dua orang atau empat orang yang berusaha mengelompokkan empat kartu sebanyak mungkin. *Role playing* atau bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran yang berencana untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik. Pembelajaran ini juga cocok sekali bagi siswa SMP Negeri 1 Tekung yang mempunyai konsep diri yang sangat rendah. Utamanya bila disuruh tampil di depan kelas sangat sulit dan malu-malu, karena itu pembelajaran *Role playing* ini bisa membangkitkan konsep diri siswa. Pada pembelajaran ini siswa dalam kelompok diharuskan tampil di depan teman-temannya untuk memainkan suatu peran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar (prestasi belajar) sama dengan faktor-faktor yang mempengaruhi konsep diri, yaitu faktor

dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor dari dalam menyangkut keadaan kemampuan fisik dan psikisnya, sedangkan faktor dari luar meliputi tiga lingkungan budaya individu, yaitu keluarga, masyarakat, dan sekolah, yang memberikan pengaruh langsung maupun tidak langsung ( melalui media teknologi).

Sekolah ini merupakan sekolah yang sudah agak lama berdiri, sedangkan sarana dan prasarana sudah banyak yang rusak, sehingga membuat guru ambil jalan pintas mengajar dengan metode konvensional yaitu ceramah dan catat atau metode *C and C* . Seharusnya tidak seperti ini yang dilakukan guru , akan tetapi harus pandai-pandai memilih metode yang lebih baik atau punya kiat membuat media belajar sendiri dengan memanfaatkan yang ada disekitarnya, agar siswa lebih merasa senang. Dengan situasi yang semacam ini guru harus kreatif, efektif yang komunikatif dengan siswa agar pembelajaran dalam situasi nyaman.

Posisi SMP N 1 Tekung merupakan peralihan antara kota dan desa NUN yang bagus lari ke kota semua. Meski diberikan promosi masyarakat memandang sebelah mata. Jadi masyarakat sekitar sudah mempunyai imet yang sudah kurang baik terhadap SMP Negeri 1 Tekung. Masyarakat sekitar yang memiliki anak yang nilai NUNnya baik mereka lirikan atau daftarkan ke kota. Memang letak geografisnya dari kota tidak jauh dan tidak dekat  $\pm 3$  km dari kota. Masyarakat kalau anaknya sekolah di SMP N 1 tekung merasa kurang bersaing, dan merupakan kebanggaan tersendiri kalau anaknya sekolah di kota.

Ekonomi orang tua atau wali murid kebanyakan di bawah standar. Dengan dalih, mencari nafkah untuk makan besok aja belum ada apa lagi untuk beli buku anaknya. Memang kalau dilihat dari data yang ada di BP orang tua siswa



golongan ekonominya menengah ke bawah dan kesadaran akan pendidikan kurang, buktinya kalau anaknya di sekolah ada masalah di sekolah dipanggil sering tidak diindahkan dengan dalih mereka bekerja. Kalau sudah seperti ini sekolah tidak berkitik, bahkan kadang anaknya disuruh membantu orangtuanya bekerja.

Dengan latar belakang orang tua yang tidak mampu, pendidikan orang tua juga rendah sehingga kesadaran akan pendidikan anaknya tidak diperhatikan. Dan dari data BP pula latar belakang pendidikan orang tua juga sangat rendah dan ini juga sangat berpengaruh terhadap pendidikan anaknya. Ada juga yang beralih mau jadi apa sekolah tinggi-tinggi apalagi kalau anaknya perempuan.

Lingkungan sekitar sekolah kurang mendukung, terutama kesadaran akan pendidikan, karena pendidikan mereka juga kurang mendukung, yang dibuktikan adanya tempat bilyard dan play station di sekitar sekolah, siswa banyak yang bolos di tempat-tempat tersebut. Dengan demikian sulit sekali bagi sekolah untuk menangani ini karena sudah berhubungan dengan masyarakat dan tak mungkin sekolah menutup usaha mereka.

Undang-undang pendidikan daerah juga kurang begitu memihak pada sekolah-sekolah di pelosok, sekolah di bantu sampai puluhan milyar terpusat pada satu sekolah. Tapi mereka yang birokrat mengelak akan hal ini dalihnya hanya anggaran untuk pendidikan kecil. Mereka juga beralih biar di Lumajang ada sekolah yang diunggulkan dan bisa terkenal sampai ke daerah lain, tetapi tidak pernah berfikir di pinggiran kota ada sekolah yang sangat membutuhkan bantuan. Memang perlu perencanaan yang matang dalam pengalokasian dana pendidikan, agar dana tersebut tepat sasaran.

Kalau diperhatikan dari beberapa alasan di atas perlu diadakan penelitian

agar guru, siswa, orangtua siswa, masyarakat dan dinas terkait dapat bekerja sama untuk kemajuan pendidikan SMP N 1 Tekung. Terutama bagi guru agar senantiasa bisa meningkatkan kinerja menjadi lebih profesional mengelola kelas, lebih bermutu, kondusif, nyaman dan menyenangkan. Dengan permasalahan yang sudah dibahas di atas maka dalam penelitian ini mengambil pembelajaran yang dipayungi *Quantum Learning* ditinjau dari konsep diri.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Masih rendahnya nilai akhir semester maupun nilai ujian sekolah pada mata pelajaran IPA.
2. Kesan siswa bahwa fisika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan.
3. Siswa kurang percaya diri untuk menyampaikan atau mengeluarkan pendapat.
4. Rendahnya minat belajar siswa
5. Masih tingginya kecenderungan guru menggunakan metode yang kurang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
6. Guru kurang memperhatikan konsep diri siswa.
7. Penggunaan Laboratorium yang tidak optimal
8. Orang tua atau wali murid kesadaran akan pendidikan anaknya kurang.

## **C. Pembatasan Masalah**

1. Subyek penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas IX semester ganjil SMP N 1 Tekung tahun pelajaran 2008-2009 di Tekung Kabupaten Lumajang, Jawa Timur.

## 2. Obyek penelitian

Obyek penelitian ini dibatasi pada permasalahan :

- a. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini Permainan Kartu *kuartet* dan *Role Playing* ( bermain peran/simulasi peran ).
- b. Materi pembelajaran yang dibahas pada pembelajaran Tata Surya.
- c. Prestasi belajar siswa SMP N 1 Tekung kelas IX pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal materi Tata Surya.
- d. Konsep diri siswa dibatasi pada keberanian siswa menyampaikan atau mengeluarkan pendapat melalui permainan Kartu *Kuartet* maupun *Role Playing* (bermain peran) pada materi Tata Surya.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada pengaruh antara pembelajaran fisika dengan Permainan Kartu *Kuartet* dan *Role Playing* terhadap prestasi belajar siswa ?
2. Apakah ada pengaruh antara konsep diri terhadap prestasi belajar siswa ?
3. Apakah terdapat interaksi antara konsep diri dengan Permainan Kartu *kuartet* dan *Role Playing* pada pembelajaran fisika terhadap prestasi belajar siswa ?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh antara pembelajaran fisika dengan Permainan Kartu *kuartet* dan *Role Playing* terhadap prestasi belajar siswa
2. Untuk mengetahui pengaruh antara konsep diri kuat, sedang dan konsep diri lemah terhadap prestasi belajar siswa

3. Untuk mengetahui interaksi antara konsep diri dengan Permainan Kartu *kuartet* dan *Role Playing* pada pembelajaran fisika terhadap prestasi belajar siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat praktis
  - a. Memberikan masukan pada guru fisika dalam rangka kegiatan pembelajaran fisika untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
  - b. Memberikan sumbangan kepada sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar mata pelajaran fisika khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya.
2. Manfaat teoritis
  - a. Menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang pembelajaran Permainan Kartu *kuartet* dan *Role Playing* berdasarkan konsep diri siswa terhadap prestasi belajar siswa.
  - b. Sebagai bahan pertimbangan dan bahan masukan serta acuan bagi penelitian selanjutnya.