

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pendidikan perlu adanya upaya untuk meningkatkan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan, yaitu melaksanakan kegiatan belajar yang mampu dimaknai oleh siswa, menarik, dan tidak membosankan. Dirman dan Cicih (2014: 6-7) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran terjadi suatu interaksi dari berbagai komponen, mencakup siswa yang berperan sebagai subjek belajar dan guru sebagai pembimbing yang didukung oleh fasilitas yang memadai.

Pembelajaran merupakan akumulasi antara konsep belajar (*learning*) dan mengajar (*teaching*). Pembelajaran ditujukan untuk menciptakan kondisi pelayanan terhadap minat, bakat, dan kemampuan siswa, serta berbagai kebutuhan lainnya agar terciptanya interaksi yang baik antar komponen di kelas (Rusman, 2017: 1-2). Interaksi yang baik diawali dari pengkondisian kelas oleh guru yang mampu mengarahkan siswanya untuk melakukan aktivitas belajar. Menurut Arifin (2017: 103), selain berperan sebagai pembimbing, guru merupakan komunikator dan motivator di kelas. Sebagai motivator, guru hendaknya mendorong siswa agar antusias dan aktif dalam kegiatan belajar.

Motivasi belajar merupakan dorongan psikologi agar individu mampu melakukan usaha guna mencapai tujuan belajar (Badaruddin, 2015: 18). Banyak indikator yang dapat meningkatkan motivasi belajar, seperti adanya hasrat untuk berhasil, kebutuhan belajar, penghargaan dalam belajar, cita-cita, lingkungan belajar yang nyaman, serta kegiatan belajar yang menarik sehingga mampu menggiatkan siswa dalam kegiatan belajar (Uno, 2010: 23). Dalam Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa proses pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar dan mengajar (Standar Nasional Pendidikan, 2005: 17). Maka dari itu, menyampaikan materi dalam

kegiatan belajar diperlukan kreativitas serta keterampilan guru, misalnya menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi sarana komunikasi dalam upaya menyampaikan informasi terkait materi pelajaran sehingga terciptanya interaksi antara guru dengan siswa (Umayah, dkk., 2013: 283). Tujuan dari penggunaan media pembelajaran yaitu agar materi yang disampaikan dapat semaksimal mungkin dipahami oleh siswa (Rosyidi, 2002: 21). Sehingga media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi tanpa melalui proses penjelasan panjang yang dapat menjenuhkannya (Ahsan, dkk. 2019: 12-13). Menurut Hamalik (1994: 4), penggunaan media pembelajaran dapat menggugah keinginan, rangsangan, minat, serta motivasi belajar siswa. Selain itu, mampu memberikan pengaruh positif secara psikologis terhadap siswa. Menurut Vernon A. Magnesen (dalam Bobbi De Pocter, 2000: 57) mengemukakan bahwa kita dapat mengingat sekitar 10% dari apa yang telah dibaca, 20% dari apa yang telah didengar, 30% dari apa yang telah dilihat, 50% dari apa yang telah dilihat dan didengar, dan 70% melakukan suatu kegiatan secara langsung.

Atas dasar pendapat tersebut, media pembelajaran yang digunakan sebaiknya banyak melibatkan panca indera. Media pembelajaran juga sebaiknya dilakukan secara langsung atau berorientasi pada siswanya (*student centered*). Media pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk penampilan yang menarik sehingga siswa termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Guru diharapkan dapat lebih terampil dalam memilih media dan metode pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat berlangsung secara menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMAN 1 Rancaekek, yaitu wawancara guru biologi di kelas X, bahwa sekolah telah menerapkan kurikulum 2013. Guru telah berupaya menciptakan kondisi pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered*), terutama dalam pembelajaran biologi. Siswa-siswi kelas X memiliki kemampuan kognitif yang baik, namun

respon sikap terutama dalam aktivitasnya beragam. Berdasarkan pengalaman mengajar guru tersebut, siswa lebih aktif apabila distimulus dengan hal atau kondisi yang sering terjadi di kehidupan sehari-hari dan adanya fasilitas belajar berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan guru seperti model DNA, domino jaringan hewan dan tumbuhan, serta kuartet plantae dengan menggunakan bahan bekas. Pengembangan media pembelajaran tidak lagi dilakukan, karena keterbatasan waktu dan adanya tanggungjawab lebih dari sekolah. Sehingga, untuk meningkatkan aktivitas siswa yang diajarkan, guru seringkali menerapkan metode ceramah, diskusi yang difasilitasi dengan menampilkan *powerpoint*, gambar, video melalui proyektor, serta diadakan pengamatan tanaman di lingkungan sekolah. Menurut guru, selama kegiatan pembelajaran, siswa masih belum mampu bekerja sama dengan baik dan saling berbagi informasi terutama dalam kelompok diskusi, serta cenderung pasif dan kurang tertarik belajar apabila disajikan konsep-konsep biologi. Guru berharap dapat memfasilitasi siswa dengan sarana belajar yang lebih menarik, terutama pada materi biologi yang belum tersedia media pembelajarannya guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adapun hasil wawancara dengan siswa kelas X, dalam proses pembelajaran guru lebih sering menyajikan materi melalui metode ceramah, menampilkan *powerpoint* dan diskusi kelompok. Siswa cenderung jenuh, dan akhirnya mengantuk apabila guru menyampaikan materi dengan metode yang sama setiap pertemuannya. Adapun media pembelajaran lainnya yang pernah digunakan oleh guru yaitu alat peraga di lab, dan kertas bergambar. Kertas bergambar yang disajikan terlihat kurang jelas. Selain itu, menurut siswa, biologi merupakan materi yang banyak hafalan. Kemudian, biologi mengandung banyak konsep yang terkadang sulit untuk dipahami dan diingat. Dalam pelajaran biologi biasanya terdapat banyak bahasa seperti tatanama ilmiah yang pada umumnya sulit dilafalkan dan diingat oleh siswa. Padahal tatanama ilmiah bertujuan untuk mempermudah siswa mengenal dan mengetahui istilah-istilah asing serta mendeskripsikan karakteristik khusus

dari suatu makhluk hidup. Mereka berharap bahwa pembelajaran biologi dapat mudah dipahami dan proses belajarnya lebih menyenangkan, misalnya diterapkan kegiatan belajar sambil bermain, menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif selain *powerpoint*. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa terbebani dengan materi biologi yang dipelajari, sehingga mereka lebih mudah dalam mengingat, memahami, dan menguasai konsepnya. Proses mengingat, memahami, dan menguasai konsep materi dalam aktivitas belajar dapat disajikan dalam bentuk media visual (*image* atau perumpaan).

Media visual dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa guna menumbuhkan dan meningkatkan motivasinya, serta menunjang pemahaman dan ingatan siswa. Agar menjadi sarana yang lebih efektif, gambar sebaiknya dapat merangsang interaksi antar siswa dan lingkungannya serta ditempatkan pada konteks yang bermakna (Arsyad, 2010: 91). Interaksi siswa dengan media visual dapat disajikan dalam bentuk permainan agar aktivitas belajar lebih bermakna sekaligus menyenangkan. Permainan merupakan sebuah cara ideal untuk mengajarkan konsep materi kepada siswa. Permainan merupakan pendekatan pembelajaran interaktif yang dapat dengan mudah dihubungkan dengan konsep. Kegiatan belajar sambil bermain dianggap mampu meningkatkan motivasi siswa. Menurut Machin (2012: 163), media gambar yang disajikan dalam bentuk permainan dapat mempermudah memahami istilah-istilah biologi. Adapun menurut Rahmatina (2007: 78), metode permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial serta mengembangkan bahasa, emosi, disiplin, dan kreativitas.

Media pembelajaran visual yang disajikan dalam permainan, misalnya kartu kuartet. Pemilihan media ini didasari dengan kesesuaian materi pelajaran yang dipilih mengacu pada tujuan pembelajarannya. Menurut Karsono, dkk, (2014: 45) dalam pelaksanaan permainan kartu kuartet memiliki kekhususan dan keunikan dalam bentuk permainannya yang bersifat kompetitif dan menarik. Melalui permainan siswa dapat mengeksplorasi pengetahuannya, dan meningkatkan tanggung jawab, keaktifan, serta motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quartet Card Game Dalam Upaya Memotivasi Belajar Siswa Pada Sub Materi Vertebrata*”. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan solusi dari permasalahan belajar yang ada.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *quartet card game* dalam upaya memotivasi belajar siswa pada sub materi vertebrata?
- 1 Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *quartet card game* dalam upaya memotivasi belajar siswa pada sub materi vertebrata?
- 2 Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *quartet card game* dalam upaya memotivasi belajar siswa pada sub materi vertebrata ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *quartet card game* dalam upaya memotivasi belajar siswa pada sub materi vertebrata.
2. Menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *quartet card game* dalam upaya memotivasi belajar siswa pada sub materi vertebrata.
3. Menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis *quartet card game* dalam upaya memotivasi belajar siswa pada sub materi vertebrata.

D. Manfaat Penelitian

1. Siswa

Dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa pada sub materi vertebrata.

2. Guru

Guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *quartet card game* pada materi biologi yang lain serta termotivasi untuk

menciptakan media pembelajaran yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran.

3. Sekolah

Diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan dan melatih keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang menarik untuk membantu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Batasan Masalah

1. Subjek penelitian yaitu siswa kelas X MIA, SMA Negeri 1 Rancaekek. Penelitian dilaksanakan secara uji coba terbatas yang terdiri dari 16 orang siswa, kemudian dikelompokkan ke dalam kelompok kecil dengan jumlah 4 orang siswa.

1. Penelitian pengembangan dibatasi sampai dengan tahap 3-D, yaitu *Define*, *Design*, dan *Develop*

2. Penelitian dilakukan pada sub materi kelas X semester genap, yaitu vertebrata.

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Quartet Card Game*

Pengembangan media pembelajaran berbasis *quartet card game* merupakan suatu kegiatan untuk menyusun, mendesain, dan menguji keefektifan *quartet card game*. *Quartet Card Game* sebagai media pembelajaran yang dievaluasi menggunakan kriteria guna mengukur kualitasnya baik dari aspek kelayakan isi, penyajian materi, bahasa, kegrafikan, dan penyajian medianya.

2. Upaya Memotivasi Belajar Siswa

Dalam upaya memotivasi belajar siswa dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *quartet card game*. Pengukuran motivasi belajar siswa mengacu pada indikator menurut Yudhanegara (2015: 93)

yaitu adanya dorongan dan kebutuhan belajar, menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas-tugas yang diberikan, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, dan adanya hasrat dan keinginan berhasil.

G. Kerangka Berpikir

Pada suatu kegiatan pembelajaran perlu adanya interaksi dan kerja sama antar komponen kelas, yaitu guru dengan siswa sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif dan efisien. Untuk mewujudkannya, menurut Rusyan dkk. (2020: 178) guru memerlukan pembelajaran yang menarik agar dapat merangsang partisipasi siswa dan memotivasinya untuk belajar. Motivasi belajar yang baik dapat memberikan dorongan bagi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar sehingga terwujudnya tujuan yang akan dicapai. Indikator motivasi belajar menurut Yudhanegara (2015: 93), yaitu adanya dorongan dan kebutuhan belajar, menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas yang diberikan, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, serta adanya hasrat dan keinginan berhasil.

Pelajaran biologi jenjang SMA memiliki banyak konsep yang harus dipahami dan diingat. Apabila proses belajar dengan materi yang demikian kurang atau tidak difasilitasi sarana pendukung, maka akan membuat siswa menjadi cenderung lebih pasif dan kurang tertarik untuk belajar. Menurut Kurniawati dan Luqman (2013: 2), guru sebaiknya terampil dalam pemilihan fasilitas belajar seperti media pembelajaran yang mengacu pada materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Media pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini adalah media visual yaitu kartu kuartet. Melalui kartu kuartet, siswa dapat mempelajari materi pelajaran yang mengandung banyak konsep, yaitu melalui gambar, tanya jawab yang disajikan dalam bentuk permainan. Menurut Jarmiko (2019: 27), kartu kuartet terdiri dari beberapa jumlah kartu yang memiliki komponen gambar dan keterangan. Sesuai dengan namanya, yaitu kuartet yang artinya berjumlah empat, maka permainan ini adalah mengumpulkan kartu berjumlah empat sesuai dengan kategori/judulnya.

Pada setiap kartu terdapat kategori yang terletak di bagian paling atas dan tulisannya lebih besar. Adapun tulisan keterangan dari gambar yaitu sub judul berjumlah empat yang berada ditengah antara judul dan gambar (Karsono, 2015: 45). Tulisan yang menerangkan gambar dan mengarah kepada *clue* ditulis atau diperjelas dengan tinta yang berwarna. *Clue* terletak dibawah gambar untuk menerangkan gambar dan sub kategori yang dimaksud.

Kelebihan penggunaan media *quartet card game* dalam pembelajaran menurut Karsono, dkk. (2014: 45) :

1. Memiliki kekhususan dan keunikan dari bentuk permainan
2. Kompetitif
3. Menyenangkan dan menarik

Adapun kekurangan penggunaan media *quartet card game* dalam pembelajaran, yaitu :

1. Permainan hanya efektif dilakukan dalam jumlah pemain yang tidak banyak
2. Diperlukannya kreatifitas atau variasi dalam pembuatan kartu agar dapat lebih menarik

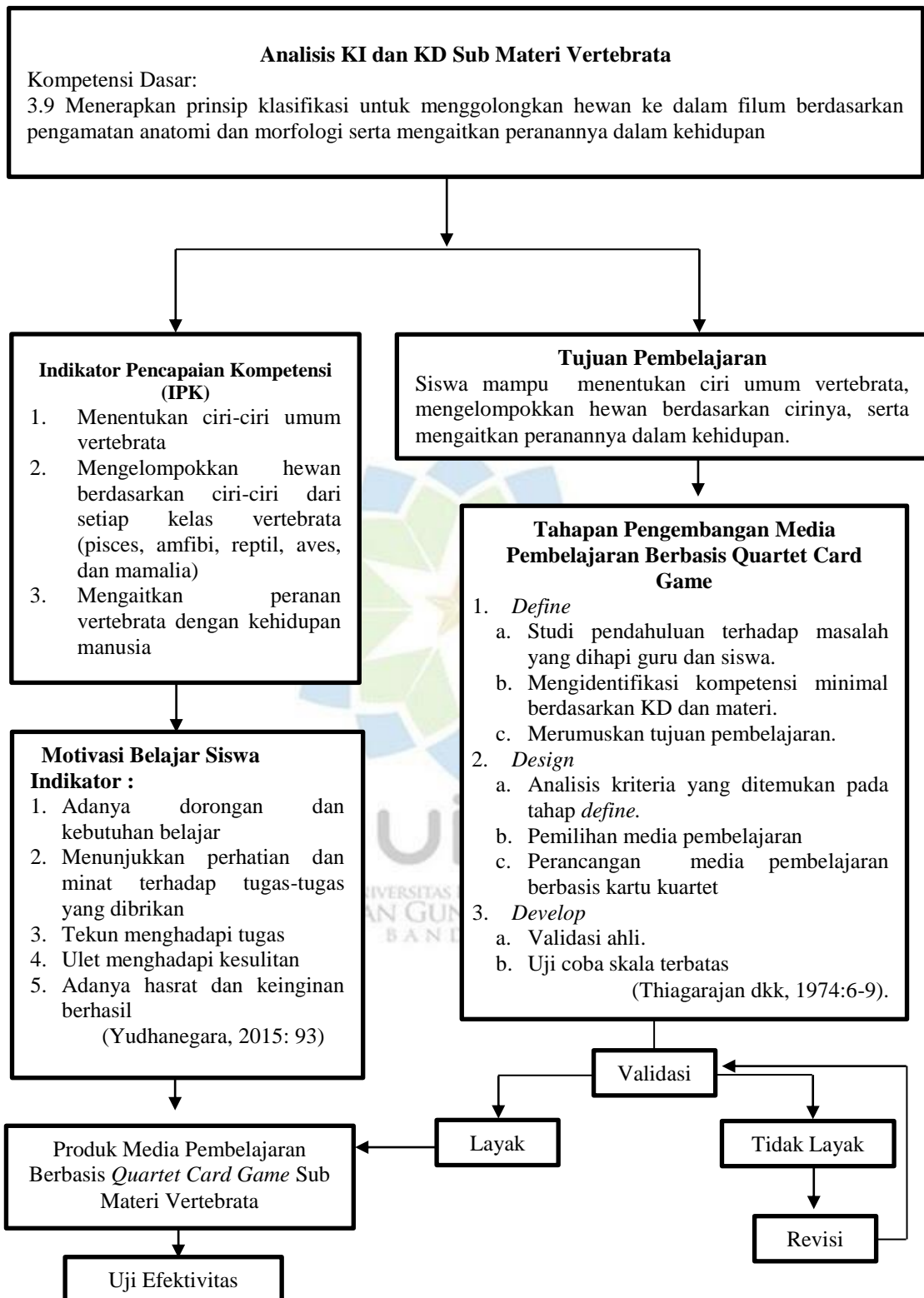
Pemilihan kartu kuartet ini didasari pada sub materi pembelajaran biologi di kelas X yaitu, vertebrata. Berdasarkan kurikulum 2013, sub materi vertebrata merupakan bagian dari bab materi animalia yang harus dikuasi oleh siswa kelas X pada semester genap. Dalam perancangan proses pembelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar merupakan hal yang harus dikuasi oleh siswa pada setiap mata pelajaran sesuai dengan kurikulumnya. Kompetensi inti (KI) ialah kemampuan minimal yang harus dimiliki siswa baik yang meliputi kompetensi spiritual atau religi (KI 1), sosial (KI 2), konsep (KI 3), dan aplikasi (KI 4). Kompetensi dasar materi animalia terdapat pada KD 3.9 yaitu menerapkan prinsip klasifikasi untuk menggolongkan hewan ke dalam filum berdasarkan pengamatan anatomi dan morfologi serta mengaitkan peranannya dalam kehidupan. Indikator pencapaian sub materi vertebrata dalam penelitian ini yaitu ciri-ciri pada

kelas vertebrata, pengklasifikasian vertebrata, serta peranannya bagi kehidupan manusia.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *quartet card game* (permainan kartu kuartet) menggunakan pengembangan 3D yang terdiri dari tahapan *Define*, *Design*, dan *Develop*. Model ini beradaptasi dari model 4D yang meliputi *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan dkk, 1974:6-9). Pada tahap *define*, dilakukan studi pendahuluan terhadap masalah yang dihadapi guru dan siswa, mengidentifikasi kompetensi minimal berdasarkan KD dan materi, dan merumuskan tujuan pembelajaran. Tahap *design* dilakukan analisis kriteria yang ditemukan pada tahap *define*, serta pemilihan dan perancangan media pembelajaran yaitu kartu kuartet. Tahap *develop* dilakukan validasi media pembelajaran berbasis kartu kuartet oleh para ahli dan uji coba skala terbatas.

Secara umum kerangka pemikiran dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *quartet card game* terhadap motivasi belajar siswa pada sub materi vertebrata, disajikan pada Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran.





Gambar 1. 1 Skema Kerangka Pemikiran

H. Hasil penelitian yang relevan

1. Penelitian Fauziyah (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan *Sains Quartet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Berkomunikasi”, menunjukkan hasil validitas dengan presentase 84,1%, kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon siswa sebesar 93,12%, hasil aktivitas siswa memperoleh 83,12%, hasil analisis siswa terhadap konsep materi sebesar 82,85%, hasil kepraktisan dari hasil belajar sebesar 87,5%, serta keterampilan komunikasi memperoleh presentase sebesar 80,15%. Berdasarkan penelitian, media permainan *sains quartet* layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validitas, kepraktisan, dan keefektifan.
1. Penelitian Pratiwi (2017) yang berjudul “Validitas Kartu *Bio Quartet* Berorientasi *Joyful Learning* Sebagai Sumber Belajar Untuk Pemantapan Materi *Eubacteria* Di Kelas X SMA”, menunjukkan hasil tingkat validitas kartunya yaitu sebesar 98,88% sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar untuk pemantapan materi *Eubacteria* di kelas X SMA.
2. Penelitian Halida dan Sistiana (2019) yang berjudul “Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Struktur Jaringan Tumbuhan dan Hewan Melalui Media *Biology Quartet Card*”, menunjukkan hasil rata-rata kusioner motivasi sebesar 73,5 dalam mengikuti pembelajaran menggunakan BQC. Hasil rata-rata penguasaan konsep pada siklus I sebesar 48,08 sedangkan siklus II 70,41. Berdasarkan penelitian tersebut, media BQC dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan penguasaan konsep.