

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pembelajaran seringkali dijumpai banyak peserta didik yang mengalami kesulitan untuk mempelajari materi biologi. Faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Syah, 2003). Faktor internal merupakan faktor-faktor yang terdapat dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang terdapat di luar diri siswa. Faktor internal yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa antara lain minat belajar dan motivasi belajar, sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi kesulitan belajar antara lain dukungan orang tua dan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Menurut Purwanto (2008) mengemukakan bahwa cukup banyak peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dalam belajar biologi dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik serta ketergantungan peserta didik dalam belajar terhadap penjelasan guru. Hal ini juga dialami oleh sejumlah peserta didik di sekolah. Salah satu materi biologi yang dianggap sulit ialah materi klasifikasi makhluk hidup.

Materi klasifikasi makhluk hidup pada jenjang kelas X SMA seringkali dianggap sulit, hal ini sejalan dengan penelitian Suhayah pada tahun 2013 bahwasanya sebanyak 40,57% peserta didik di salah satu sekolah menganggap bahwa materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi biologi yang dikategorikan sulit. Hal ini dikarenakan dalam cakupan materi klasifikasi makhluk hidup cukup luas dan terdapat banyak nama ilmiah spesies yang sulit untuk dihafal (Machin, 2012). Sehingga hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang rendah atau memperoleh nilai dibawah KKM (Arsyad, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara di lapangan dengan guru mata pelajaran Biologi kelas X di salah satu SMA yang bertempat di Kabupaten Bandung menuturkan bahwasanya kegiatan belajar mengajar pada materi

klasifikasi makhluk hidup dilakukan dengan cara guru menjelaskan materi yang terdapat dalam buku ajar saja. Sehingga, peserta didik kurang semangat dalam mempelajari dan memahami materi tersebut. Hal ini berpengaruh pada nilai peserta didik saat mengerjakan ujian tulis tidak lebih besar dari 68 dengan kriteria kelulusan minimal yang ditetapkan adalah 70 hanya 45% peserta didik yang mampu mencapai KKM. Selain itu, partisipan mengatakan kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi menjadi faktor lain yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. Karena, cara seorang guru mengajar menentukan kualitas suatu pendidikan, hal ini sejalan dengan teori Sudjana dan Rifai (2013) dalam buku media pengajaran dikatakan bahwa dalam metodologi pengajaran terdapat dua aspek penting yaitu media yang digunakan sebagai alat bantu ajar dan metode yang digunakan dalam mengajar.

Meninjau permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi perlu diperhatikan untuk meningkatkan pemahaman serta membuat peserta didik lebih interaktif terutama pada proses pembelajaran materi Biologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyanto dan Jihad (2013) bahwa penggunaan media yang bervariasi dan inovatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan dan membuat peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga isi materi dapat dipahami dengan baik. Selain itu menurut pendapat Pratiwi (2015) penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan.

Media pembelajaran *couple card* atau media kartu berpasangan merupakan kartu yang berisi soal yang mencakup pertanyaan dan kartu jawaban yang melengkapi pertanyaan tersebut. Media pembelajaran *couple card* membuat peserta didik menjadi aktif berpikir serta bekerjasama dengan peserta didik lainnya untuk saling menemukan jawaban yang sesuai serta berisi gambar-gambar yang memudahkan peserta didik untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari (Wibowo & Marzuki, 2015).

Selain itu dengan media pembelajaran *couple card* ini peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dan dapat memicu semangat belajar peserta didik (Pratiwi, dkk., 2018). Sehingga, peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang baik (Wibowo & Marzuki, 2015).

Dengan demikian dapat diasumsikan bahwasanya penggunaan media pembelajaran *couple card* dengan karakteristik yang dimilikinya dapat membantu selama proses pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut, maka penting dilaksanakan penelitian dengan judul: “Pengaruh Media Pembelajaran *Couple Card* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan suatu permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran kooperatif pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *couple card*?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *couple card*?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *couple card* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup?
4. Bagaimana respon peserta didik pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *couple card*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam melakukan penelitian ini, antara lain :

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *couple card*.

2. Untuk menganalisis hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *couple card*.
3. Untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran *couple card* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup.
4. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *couple card*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam dunia pendidikan baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat yang didapatkan dari dilaksanakannya penelitian ini, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *couple card* dalam suatu proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *couple card* serta menjadi bahan kajian lebih lanjut

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait, diantaranya :

a. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini diharapkan peneliti dapat menambah pengetahuannya mengenai kelebihan dan kekurangan dari penerapan media pembelajaran *couple card* pada saat kegiatan belajar mengajar di sekolah. Selain itu, dengan dilakukannya penelitian ini peneliti berharap hasil penelitiannya dapat dijadikan sebagai referensi untuk

mengembangkan media pembelajaran baru yang mampu mendorong semangat peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagin guru mengenai penggunaan media pembelajaran *couple card* dalam proses pembelajaran sehingga dapat diterapkan apabila dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik meningkat. Dalam hal ini, guru dapat meningkatkan kreatifitas mengajar dalam upaya mendorong semangat peserta didik dalam memahami pelajaran.

c. Bagi Peserta didik

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat mengetahui dan mengenal media pembelajaran *couple card*. Media pembelajaran *couple card* ini merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dalam belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang berkualitas di dalam kelas sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan pihak sekolah mampu menerapkan inovasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Pada jenjang kelas X materi pembelajaran klasifikasi makhluk hidup merupakan salah satu materi biologi yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas X. Dalam perancangan proses pembelajarannya, capaian, alur dan tujuan pembelajaran menjadi hal yang perlu diperhatikan dengan menyesuaikan kurikulum pada mata pelajarannya. Menurut Keputusan Menteri Republik Indonesia Nomor 958 tahun 2020 Tentang Capaian Pembelajaran Pada PAUD, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah mengatakan: “Capaian pembelajaran berupa kompetensi pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap fase perkembangannya. Adapun

capaian pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup ini adalah menjelaskan prinsip-prinsip klasifikasi makhluk hidup.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *couple cards* merupakan pembelajaran yang berupa permainan menggunakan media pembelajaran kartu yang didalamnya memuat soal pertanyaan dan jawaban yang dimainkan secara berkelompok oleh beberapa peserta didik. Media pembelajaran ini dirancang untuk dapat diterapkan pada peserta didik di berbagai jenjang sekolah dasar (SD), peserta didik sekolah menengah pertama (SMP), dan peserta didik sekolah menengah atas (SMA) (Alamsyah & Budimanjaya, 2015). Adapun yang menjadi keunggulan media pembelajaran *couple card*, yaitu : (a) tidak memerlukan listrik sehingga menghemat pengeluaran; (b) mendorong peserta didik untuk bekerja sama selama pembelajaran berlangsung; (c) menurunkan kejenuhan selama pembelajaran; (d) meningkatkan aspek afektif peserta didik; dan (e) media pembelajaran *couple card* berbasis visual sehingga memudahkan peserta didik untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Sedangkan yang menjadi kelemahan dari media pembelajaran *couple card* ini yaitu : (a) guru dituntut untuk terampil agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan; (b) waktu pembelajaran dibatasi agar kelas tetap kondusif selama permainan berlangsung; dan (c) alat dan bahan yang dipersiapkan harus memadai.

Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran *couple card* dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *couple card*.. Adapun untuk kelas dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *couple card* terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan yaitu :

1. Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik
2. Guru menyajikan informasi
3. Guru mengorganisir siswa ke dalam kelompok belajar
 - a. Guru membagikan kartu yang berisi soal dan jawaban secara acak kepada masing-masing peserta didik.

- b. Tiap peserta didik harus mencari pasangan dari kartu yang didapatnya sebelum waktu habis.
 - c. Peserta didik yang tidak menemukan pasangan kartunya, maka akan mendapatkan sanksi sesuai kesepakatan bersama.
 - d. Peserta didik bersama pasangannya menjelaskan jawaban dari masing-masing kartu yang telah didapatkan atau menjelaskan prinsip dari jawabannya.
4. Guru membantu kerja kelompok dan belajar.
 5. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi bersama-sama.
 6. Guru memberikan penghargaan.

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif peserta didik yang meliputi indikator berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi, yaitu : mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Syah, 2011). Hasil belajar kognitif peserta didik diukur melalui tes hasil belajar, yaitu *pretest*/tes yang dilakukan sebelum dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran *couple card* dan *posttest*/tes yang dilakukan setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran *couple card*.

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *couple card*, diharapkan peserta didik dapat memperoleh banyak informasi serta pemahamannya terkait materi sistem klasifikasi makhluk hidup di sekolah.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut dirumuskan hipotesis penelitian “Media Pembelajaran *couple card* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup”. Sedangkan hipotesis statistiknya sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *couple card*.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *couple card*.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

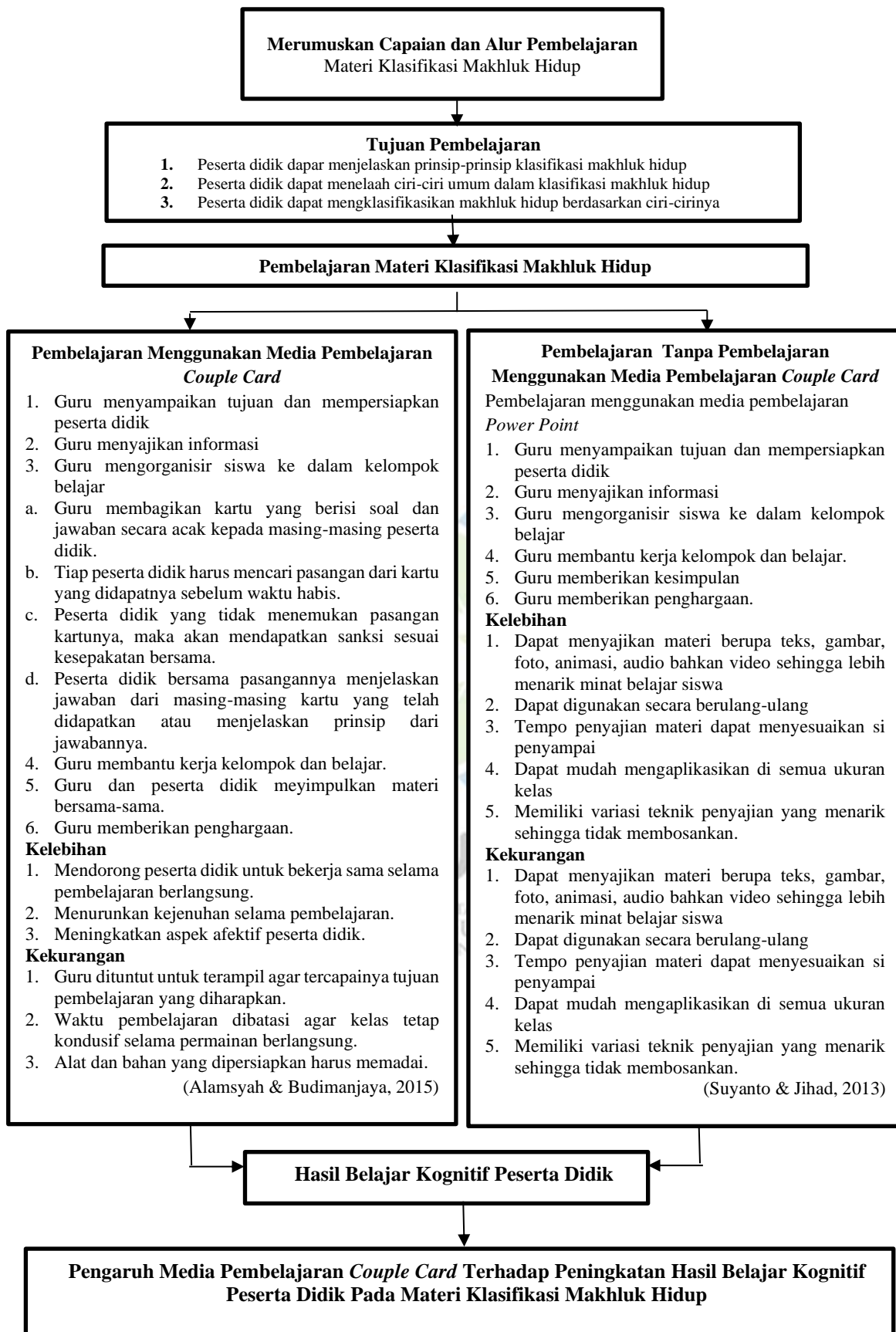
Berikut merupakan hasil penelitian yang relevan untuk penelitian pengaruh media pembelajaran *couple card* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rai Juni Artini, dkk., pada tahun 2019 yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pada penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *couple card* karena keterlibatan aktif dari peserta didik.
2. Penelitian oleh Nova Arif Budiarsa dan Julianto pada tahun 2019 yang menunjukkan hasil terdapat peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah (tes) sebesar 87,6 yang dikategorikan sangat baik atau praktis menggunakan media KAPAS (Kartu Pasangan).
3. Penelitian oleh Fintesia Lyolitasari pada tahun 2014 yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan memperoleh nilai di atas KKM setelah menggunakan media kartu pasangan.
4. Penelitian oleh Sri Ayumi pada tahun 2021 yang menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *couple card*.
5. Penelitian oleh Maghfiratul Rahmi pada tahun 2017 yang menunjukkan adanya perolehan hasil belajar yang meningkat atau pada kategori sedang terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe RTE berbantuan media *couple card* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.
6. Penelitian oleh Rahmat Hidayat pada tahun 2018 yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada penggunaan model pembelajaran CCTT (*Couple Card Teams Tournament*).
7. Penelitian oleh Muhinarti pada tahun 2020 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya dengan

menggunakan media pembelajaran *couple card*. Pada siklus I memperoleh skor 17,7 dengan rata-rata 2,21 dan masuk dalam kriteria baik. Dan hasil pada siklus II mendapat skor 21,4 dengan rata-rata 2,67 dan masuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan pada siklus III mendapat skor 25,9 dengan rata-rata 3,24 dan masuk dalam kriteria sangat baik.

8. Penelitian oleh Mika Tyra Amdira pada tahun 2020 menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar IPA setelah diterapkan model *mind mapping* berbantuan media *couple cards* pada kelas V.
9. Penelitian oleh Fransina dan Nubantonis pada tahun 2020 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA Biologi yang menggunakan media *Couple Card* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
10. Penelitian oleh Gebriella pada tahun 2016 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media *Couple Card* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Berdasarkan jurnal-jurnal dari penelitian terdahulu, media pembelajaran *couple card* ini dapat dijadikan sebagai alternatif media yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran *couple card* ini merupakan penunjang belajar yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran