

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang harus terus ditingkatkan karena hingga saat ini, pendidikan masih dijadikan sebagai wadah untuk membangun kecerdasan dan kepribadian anak bangsa. Pendidikan menjadi salah satu cara untuk menumbuhkembangkan keinginan, keterampilan, bakat, dan potensi diri siswa. Pendidikan juga memiliki kaitan yang erat dengan keberlangsungan proses pengajaran maupun pembelajaran, sehingga setiap orang berhak untuk mendapatkan pendidikan dengan leluasa.

Sesuai dengan yang tertulis dalam UU RI Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang secara singkat menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat, beradab, dan bertakwa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Serta pada Bab III Pasal 4 Ayat 1 yang menjelaskan bahwa tidak ada diskriminasi dalam penyelenggaraan pendidikan. Selain itu, tuntutan Kurikulum 2013 juga menghendaki kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap kreatif, mandiri, kerja sama dan solidaritas, toleransi, serta kecakapan siswa.

Paradigma pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menghendaki adanya proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered learning*) yang mana siswa bukan lagi sebagai penonton yang hampir selalu berada dalam kondisi menerima dan tidak biasa memberi (Helmiati, 2012), artinya menuntut keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa sedikit banyak perubahan dalam semua aspek kehidupan. Adapun dengan prinsip Kurikulum 2013 yang berupaya mengoptimalkan keingintahuan siswa yakni “mencari tahu” segala hal yang berkaitan dengan

materi pembelajaran, maka dalam hal ini pun guru berubah peran menjadi motivator dan fasilitator bagi siswa (Mulyasa, 2018).

Pada hakikatnya, pendidikan merupakan upaya untuk mengembalikan dan meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Pergeseran dari paradigma pengajaran menjadi paradigma pembelajaran tidak mengurangi kedudukan penting peranan guru. Dalam kondisi ini, guru tetap dituntut untuk mampu dan terampil dalam pemilihan dan penggunaan model, metode, bahkan fasilitas atau alat bantu pembelajaran yang interaktif selama pembelajaran. Ahli pendidikan menyatakan bahwa kemampuan guru secara khusus dalam pengajaran bukan menjadi satu-satunya faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan. Faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan prestasi belajar siswa dapat berasal dari faktor internal atau dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor eksternal yang salah satunya adalah perlengkapan sekolah seperti media pembelajaran (Iskandar, 2021).

Berdasarkan kegiatan studi pendahuluan (observasi dan wawancara) bersama salah seorang guru biologi di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 27 Bandung, menyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan nilai murni pada mata pelajaran biologi masih banyak yang di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) 78 dengan presentase gagal mencapai KKM pada ulangan harian siswa sebesar 30,84% dari tiga kelas rumpun IPA dengan perolehan rata-rata nilai ulangan harian keseluruhannya sebesar 76. Guru mata pelajaran terkait mengatakan bahwa pihak sekolah telah menerapkan Kurikulum 2013, namun pada proses pembelajarannya guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berfokus pada penggunaan buku paket siswa dan *PowerPoint* (PPT) guru dengan menjadikan guru tersebut sebagai pusat proses pembelajaran dan memberikan penugasan kepada siswa di akhir pembelajaran atau setelah selesai menyampaikan materi pelajaran sehingga suasana belajar yang tercipta cenderung kurang antusias yang salah satunya diasumsikan karena kurang optimal atau adanya keterbatasan penggunaan alat bantu atau media pembelajaran selama proses pembelajaran.

Permasalahan yang ditemui tersebut memiliki keserupaan pada salah satu penelitian yang dilakukan oleh Raida (2018) yang menyatakan bahwa sering kali terjadi miskonsepsi materi (salah satunya materi sistem imun) pada siswa sehingga menyebabkan hasil belajar siswa tergolong rendah bahkan gagal mencapai KKM, serta tidak jarang siswa menganggap bahkan mengatakan bahwa pelajaran biologi adalah mata pelajaran yang sulit dan membuatnya tidak menarik karena membingungkan.

Biologi merupakan salah satu kajian dalam lingkup sains atau ilmu pengetahuan alam (IPA) yang konsep pembelajarannya memiliki hubungan yang luas terkait dengan makhluk hidup dan lingkungannya. Hakikat pembelajaran sains adalah sebagai proses, sebagai produk dan sebagai sikap ilmiah (Ibrahim, dkk., 2019). Pembelajaran sains di sekolah menuntut siswa untuk memahami, menerapkan, serta menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural, hingga pemecahan masalah (Arifin, 2016). Salah satu topik bahasan yang ada pada mata pelajaran biologi tingkat SMA/MA kelas XI adalah Sistem Imun yang membahas mengenai komponen dan jenis kekebalan tubuh, mekanisme pertahanan tubuh, serta gangguan pada sistem pertahanan tubuh (Hikmawati, 2017). Materi sistem imun secara mudah dapat dijumpai dan sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti halnya mengenai tubuh saat terserang penyakit, namun materi ini tidak dapat dimengerti hanya dengan cara menghafal saja, tetapi perlu pemahaman konsep yang lebih mendalam. Sesuai penelitian milik Raida (2018) yang mengungkapkan bahwa tidak sedikit siswa mengatakan mempelajari materi sistem imun merupakan hal yang sulit karena isi buku paket yang terlalu padat sehingga banyak materi yang harus dihafalkan beserta kata-kata ilmiah di dalamnya.

Pemahaman siswa terhadap suatu materi sering kali dikaitkan dengan hasil belajarnya. Hasil belajar siswa diperoleh ketika siswa telah menerima pengalaman belajarnya, yang artinya bukan hanya tentang nilai dan angka saja, melainkan seluruh kemampuan dan kecakapan meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam memenuhi tahapan pencapaian

pengalaman belajar dalam satu kompetensi. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal serta pengalaman belajar yang bermakna, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran pun menjadi salah satu hal yang cukup penting diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Masalah yang ditemui berdasarkan kegiatan studi pendahuluan serta dari penelitian terdahulu tersebut dapat diatasi dengan usaha yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran biologi yaitu dengan menggunakan model, metode, pendekatan, serta media pembelajaran yang baik dan tepat. Salah satunya solusinya adalah menggunakan media pembelajaran dengan jenis permainan. Secara umum, Hamalik (2008) menyampaikan bahwa media pembelajaran digunakan dengan upaya mendorong terjadinya proses pembelajaran dalam diri siswa. Media pembelajaran berupa permainan melibatkan siswa dalam proses pengalaman pembelajaran yang didalamnya disertai dengan tantangan, inspirasi untuk kreatif, serta berinteraksi dengan siswa lain untuk memahami materi pembelajaran. Sari, dkk. (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran dengan prinsip permainan cocok digunakan kepada siswa sekolah menengah atas (SMA) karena ketertarikan akan sebuah permainan masih cukup tinggi.

Salah satu jenis kartu media pembelajaran yang mudah digunakan adalah jenis kartu yaitu kartu UNO. Kartu UNO merupakan sebuah kartu empat jenis warna berbeda dengan cara bermain mencocokkan warna atau angka yang sama serta membutuhkan taktik dan strategi khusus untuk mencapai kemenangan. Penggunaan media permainan kartu UNO dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep kompleks melalui pendekatan yang interaktif. Melalui pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu UNO, perkembangan kognitif siswa akan terbantu karena suasana belajar akan terlihat semakin interaktif. Dengan melibatkan elemen permainan yang ada pada kartu UNO, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memperkuat pemahaman mereka sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dengan cara yang menyenangkan (Aulya, dkk., 2021).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rastegarpor dan Poopak (2012) mengungkapkan bahwa permainan kartu intruksional buatan guru efektif digunakan dalam pembelajaran kimia. Kemudian didukung oleh penelitian Nova, dkk. (2020) yang menyampaikan media permainan kartu UNO yang diimplementasikan dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitifnya. Serta pernyataan dalam penelitian milik Lestari, dkk. (2018) bahwa hasil belajar kelas yang menggunakan media permainan kartu UNO mengalami peningkatan yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media permainan kartu UNO. Selain itu, ungkapan Sari, dkk. (2018) dengan hasil penelitiannya berupa adanya peningkatan hasil belajar siswa, perubahan suasana belajar, serta keefektifan penggunaan media permainan kartu UNO dalam pembelajaran.

Mengacu pada permasalahan yang ditemukan di atas, maka perlu adanya pembaharuan dalam hal media pembelajaran. Dengan demikian, peneliti memilih untuk menggunakan kartu UNO sebagai media pembelajaran dalam salah satu materi biologi yaitu Sistem Imun. Selain untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna dan tidak membosankan, diharapkan juga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar kognitif siswa terkait materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang pengaruh penggunaan media permainan terhadap hasil belajar melalui sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu UNO terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Imun”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran dengan dan tanpa penggunaan media permainan kartu UNO pada materi sistem imun?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan dan tanpa penggunaan media permainan kartu UNO pada materi sistem imun?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media permainan kartu UNO terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem imun?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan dan tanpa penggunaan media permainan kartu UNO pada materi sistem imun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis keterlaksanaan proses pembelajaran dengan dan tanpa penggunaan media permainan kartu UNO pada materi sistem imun.
2. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan dan tanpa penggunaan media permainan kartu UNO pada materi sistem imun.
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media permainan kartu UNO terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem imun.
4. Untuk menganalisis respon siswa terhadap pembelajaran dengan dan tanpa penggunaan media permainan kartu UNO pada materi sistem imun.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak, yakni:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPA dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan kartu UNO

dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi sistem imun. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan inovasi dan kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien.
- 2) Dapat menjadi bahan pertimbangan penggunaan media dalam hal proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar kognitif pada materi sistem imun.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai sarana perbaikan dan pengembangan media pembelajaran yang bermakna.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

d. Bagi Peneliti / Mahasiswa Pendidikan Biologi

- 1) Memberikan wawasan tentang memilih dan menyiapkan media pembelajaran, termasuk ketika menggunakan media permainan kartu UNO.
- 2) Diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dan keterampilan mengajar di dalam kelas.

E. Kerangka Berpikir

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan digunakan dalam penelitian ini perlu dianalisis terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran hendak dicapai. Materi sistem imun merupakan salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran

Biologi tingkat SMA/MA kelas XI semester genap, dengan KD pada aspek kognitif sebagai berikut:

“3.14 Menganalisis peran sistem imun dan imunisasi terhadap proses fisiologi di dalam tubuh.”

Penelitian dilaksanakan di kelas XI IPA di sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Berlandaskan pada latar belakang masalah, mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena proses pembelajaran yang monoton sehingga mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh pula pada rendahnya motivasi atau minat belajar dan hasil belajarnya.

Pada dasarnya, hasil belajar yang bagus merupakan tanggung jawab seluruh pihak, baik guru maupun siswa itu sendiri, keluarga, masyarakat, serta sarana dan prasarana pembelajaran yang ada di sekolah tersebut. Salah satu yang mendukung hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang hadir sebagai salah satu sumber belajar guna membantu guru dalam menyalurkan informasi dengan tujuan memperkaya wawasan siswa. Penggunaan media pembelajaran jenis permainan kartu UNO didasarkan pada pendapat Aqib (2002) bahwa dengan ini, proses pembelajaran akan semakin bermakna karena memberikan pengalaman yang baru dan menarik bagi siswa dalam memahami atau memperkuat materi pelajaran juga dapat mengembangkan motivasi serta interaksi antar siswa.

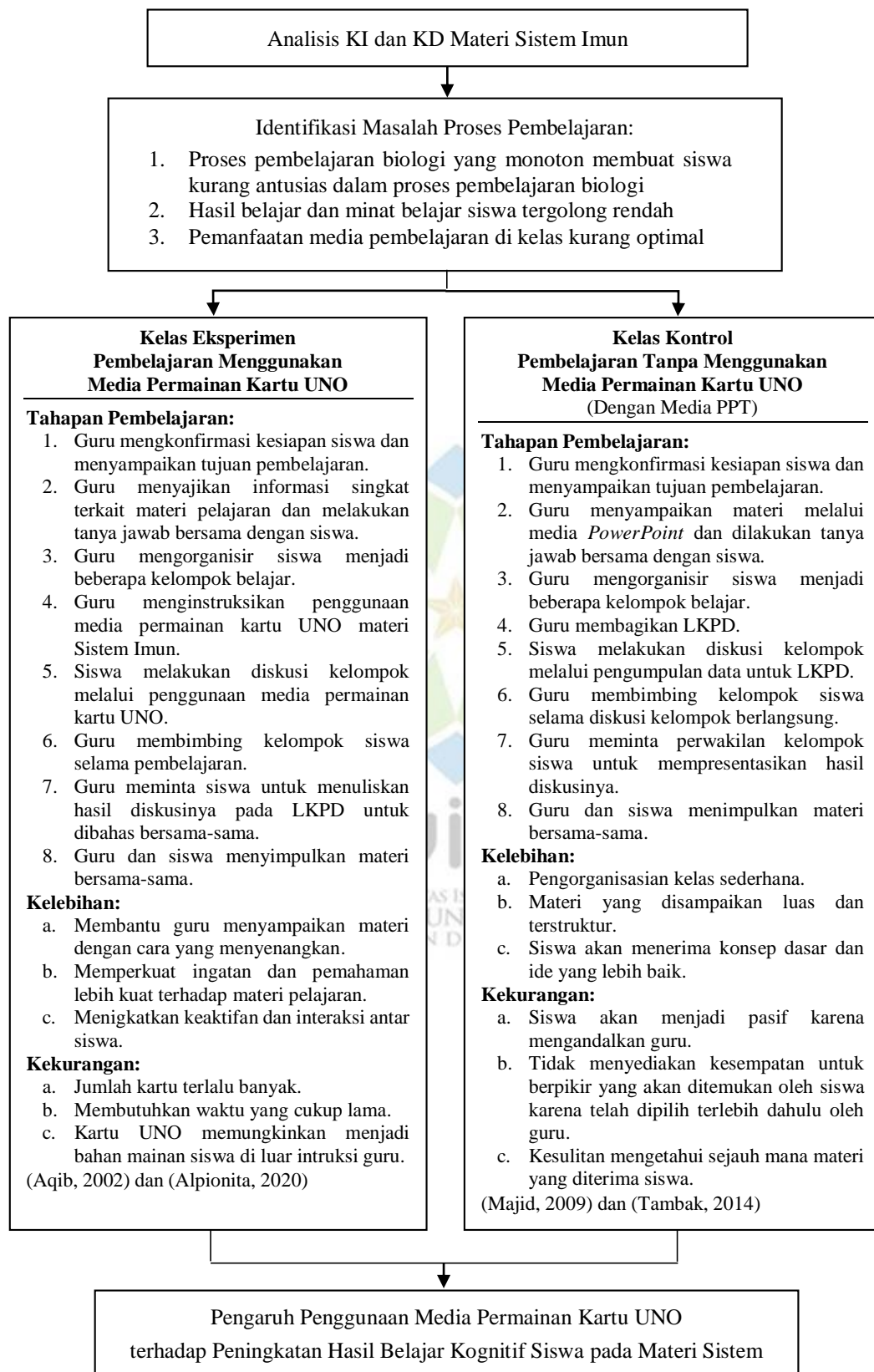
Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran yang biasa diterapkan di sekolah tersebut, yakni *discovery learning*. Adapun media pembelajaran berupa kartu UNO digunakan dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Dengan pengaplikasian media tersebut diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam penyampaian materi serta mampu membentuk suasana belajar yang bermakna. Menurut Alpionita (2020), terdapat beberapa kelebihan, antara lain: 1) membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan, 2) membentuk peran aktif dan motivasi belajar siswa dalam proses

pembelajaran, 3) meningkatkan interaksi dan kerjasama antar siswa, serta 4) berbasis permainan mampu memperkuat pemahaman materi yang telah dipelajari. Adapun kekurangannya, yaitu: 1) jumlah kartu yang terlalu banyak tidak menutup kemungkinan dapat membuat kebingungan bagi siswa dalam memainkannya, 2) membutuhkan waktu yang cukup lama, dan 3) media kartu UNO dapat menjadi bahan mainan siswa di luar instruksi guru.

Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media kartu UNO atau menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru mata pelajaran di sekolah tersebut, yaitu *PowerPoint* (PPT) yang menurut Daryanto (2013) memiliki kelebihan berupa penyajian yang menarik karena dapat memakai beragam jenis *font*, warna, hingga animasi serta lebih merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh tentang bahan ajar yang tersaji, sedangkan kelemahannya ialah tidak semua materi dapat disajikan melalui PPT.

Pada penelitian yang akan dilakukan ini, hasil belajar yang akan diteliti dan dianalisis difokuskan pada ranah kognitif. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan kartu UNO diharapkan mampu memberikan pengaruh yang baik dalam pencapaian tujuan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa terlebih pada materi sistem imun serta mampu memberikan pengalaman belajar biologi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka secara singkat dapat digambarkan menjadi skema kerangka berpikir pada Gambar 1.1 berikut ini:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berisi rumusan masalah penelitian yang dinyatakan sebagai bentuk pernyataan. Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka dikemukakan hipotesis deskriptif yaitu “Media permainan kartu UNO berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem imun”. Adapun hipotesis statistik dirumuskan sebagai berikut:

H₀ : $\mu_1 = \mu_2$ = Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran materi sistem imun dengan dan tanpa menggunakan media permainan kartu UNO.

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$ = Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran materi sistem imun dengan dan tanpa menggunakan media permainan kartu UNO.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang akan dilakukan ini didukung oleh beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya di segala tingkatan pendidikan. Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan:

1. Rastegarpor dan Poopak (2012) mengungkapkan bahwa permainan kartu intruksional buatan guru mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta efektif digunakan dalam pembelajaran kimia.
2. Lestari, dkk. (2018) menyatakan bahwa penggunaan media permainan kartu UNO berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Selain itu, mampu meningkatkan aktivitas keterlaksanaan pembelajaran yang dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata aktivitas guru dan siswa yang sangat baik.
3. Sari, dkk. (2018) menyimpulkan selisih nilai posttest sebesar 22,2 lebih tinggi dimiliki oleh kelas yang menggunakan media daripada kelas yang tanpa media ketika pembelajaran. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media permainan kartu UNO berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi kimia senyawa hidrokarbon.

4. Rahmawati, dkk. (2019) menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu UNO berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan aktivitas belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia.
5. Ariska (2019) dengan hasil penelitian berupa signifikansi nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar $0,012 < 0,05$. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu UNO berpengaruh positif dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa.
6. Nova, dkk. (2020) yang mengkaji tentang penggunaan permainan kartu UNO dalam proses pembelajaran dan menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan permainan kartu UNO terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak.
7. Robiana dan Hendri (2020) menyatakan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen sebesar 80,90 lebih baik daripada kelas kontrol dengan nilai rata-rata posttest sebesar 68,65. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media kartu UNO berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar, kemampuan komunikasi matematis, serta kemandirian belajar siswa.
8. Saptiani, dkk. (2022) menyatakan bahwa nilai hasil belajar kelas yang menggunakan bantuan media kartu UNO lebih tinggi dibandingkan dengan kelas tanpa menggunakan bantuan media kartu UNO dengan selisih hasil test sebesar 10,04. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media kartu UNO terhadap hasil belajar siswa dan efektif digunakan dalam pembelajaran.
9. Santi, dkk. (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran IPS yang didukung dengan media kartu UNO berpengaruh positif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
10. Nofetri dan Oknaryana (2023) menyampaikan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu UNO mengalami peningkatan.