

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum, dalam pendidikan, metode yang dipandang paling utama dan paling efektif adalah keteladanan, yakni pendidik memberikan contoh ucapan atau perbuatan yang baik untuk ditiru oleh peserta didik sehingga peserta didik pun memiliki ucapan atau perbuatan yang baik (Watson, 2019:303). Sebagai metode yang dipandang paling utama dan paling efektif dalam pendidikan umumnya, tentunya keteladanan juga akan merupakan metode yang dipandang paling utama dan paling efektif dalam pendidikan karakter. Hal ini dapat dipahami, karena pendidikan karakter adalah bagian dari pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran yang baik (Hamalik, 2004:18).

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan yaitu membelajarkan peserta didik. Sebagai suatu sistem tentu saja kegiatan belajar mengajar mengandung komponen. Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin direncanakan (Rohmah, 2017:197)

Belajar adalah proses kompleks yang dialami setiap orang dalam hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja. Hakekatnya pembelajaran ialah suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung. Interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Usman, 2018:137).

Menurut Surata,dkk (2020: 23) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga sangat mempengaruhi perkembangan media pembelajaran khususnya media pembelajaran Biologi. Media pembelajaran biologi berkembang dari media berupa awetan hewan/tumbuhan, gambar, video, powerpoint, multimedia interaktif, sampai saat ini pengembangan virtual reality ataupun augmented reality.

Menurut Hadiyanti (2021:4358) manfaat media pembelajaran adalah membantu untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, serta meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar yaitu dorongan dari dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Motivasi belajar berperan dalam usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi pendidik untuk menjelaskan materi kepada peserta didiknya secara lebih efektif dan efisien. Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Junaidi, 2019 :45-46). Media pembelajaran biologi saat ini juga berkembang mengarah pada pemanfaatan internet sehingga memudahkan penyebaran ilmu biologi ke seluruh penjuru dunia.

Menurut Khoerunnisa (2020:2) dalam menyusun sebuah desain pembelajaran, konsep interaksi merupakan sesuatu yang cukup penting untuk diperhitungkan. Oleh karena itu desain pembelajaran tidak dapat digantikan dengan desain informasi. Interaksi sangat berkaitan dengan keberagaman peserta didik. Hal inilah yang menuntut pembelajaran untuk dapat memunculkan bermacam-macam

desain-desain pembelajaran yang bervariasi. Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, dan sebagai sistem. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar (Iskandar, 2020: 1055)

Pembelajaran dengan permainan membangkitkan minat peserta didik mempelajari suatu materi pembelajaran dan menumbuhkan karakter pada peserta didik melalui permainan yang mampu menguatkan karakter peserta didik. *Biodragon* adalah suatu desain permainan atau *game* yang diadaptasi atau adopsi dari permainan ular naga yang di dalamnya dirancang khusus memuat materi biologi (Chandra, 2017:92). Permainan ini tidak membutuhkan alat permainan, namun membutuhkan tempat yang cukup luas. Permainan ini juga memiliki banyak aktivitas gerak serta diiringi oleh sebuah nyanyian agar peserta didik merasa senang dan tidak bosan.

Pembelajaran menggunakan permainan ular naga sebagai permainan yang diharapkan dapat menstimulasi peserta didik dalam aspek perkembangan sosial emosional untuk meningkatkan pencapaian peserta didik dalam mengkoordinasikan antara komunikasi, kerja sama, interaksi dengan teman sebaya. Permainan yang berisikan tentang media pembelajaran diharapkan akan memberikan dampak yang baik serta dapat merubah pandangan bagi peserta didik bahwa pembelajaran membosankan dan sukar dimengerti akan terasa mudah dipahami jika menggunakan media permainan, serta diharapkan peserta didik dapat aktif selama proses pembelajaran (Chandra, 2017:92).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diketahui bahwa peserta didik SMA 1 Muaro Jambi dikelas X Fase E-3 dalam proses pembelajaran membutuhkan tambahan inovasi media pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran, terutama pada materi keanekaragaman hayati. Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran biologi tersebut ternyata masih ada peserta didik yang belum sepenuhnya memahami materi keanekaragaman Hayati dalam pembelajaran. Ketidakmampuan peserta didik dalam memikirkan atau membayangkan tentang materi yang diajarkan oleh guru seringkali membuat komunikasi antar guru dan peserta didik menjadi tidak searah. Banyak dari peserta didik yang mengaku tidak mengerti, tidak dapat memahami tentang materi yang diajarkan. Hal ini akan berdampak pada pembelajaran yang tidak kondusif. Sehingga banyak peserta didik akan merasa diri tidak mampu untuk mengikuti pelajaran.

Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran Biologi yang dilakukan lebih dominan kepada aspek pengetahuan dan pemahaman konsep. Banyak sekali kebiasaan-kebiasaan guru yang mengajar dengan gaya monoton yang membuat peserta didik bosan, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan mempelajari Biologi dan peserta didik merasa pelajaran Biologi dianggap susah dan membosankan. Kesulitan belajar ini berpengaruh langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta terhadap mata pelajaran Biologi. Akibatnya, guru mengalami banyak kesulitan untuk memusatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah pembelajaran Biologi terutama pada materi Keanekaragaman Hayati perlu dirancang pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Biologi di SMA 1 Muaro Jambi, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu peranan guru lebih bertindak sebagai mediator, fasilitator, dan motivator

Berdasarkan uraian diatas maka perlu adanya media yang menarik peserta didik sehingga peserta didik tertarik dan paham akan materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian berupa pengembangan permainan *Biodragon* pada materi keanekaragaman hayati yang diintegrasikan dalam permainan edukasi yang dimana telah dirancang khusus memuat materi biologi. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka membuat penelitian dengan judul “*Pengembangan Permainan Biodragon Pada Materi Keanekaragaman Hayati di kelas X SMA*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, makarumusan masalah dari penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil pengembangan Permainan *Biogdragon* pada materi Keanekaragaman Hayati di kelas X SMA ?
2. Bagaimana kelayakan Permainan *Biogdragon* pada materi Keanekaragaman Hayati di kelas X SMA ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap Permainan *Biogdragon* pada materi Keanekaragaman Hayati di kelas X SMA

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan Permainan *Biodragon* pada materi Keanekaragaman Hayati di kelas X SMA.
2. Menganalisis kelayakan Permainan *Biodragon* pada materi Keanekaragaman Hayati di kelas X SMA.
3. Menganalisis respon peserta didik terhadap Permainan *Biodragon* pada materi Keanekaragaman Hayati di kelas X SMA.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan permainan *Biodragon* pada materi keanekaragaman hayati di kelas X SMA, sebagai berikut :

1. Materi yang terdapat di permainan *Biodragon* ialah materi keanekaragaman hayati
2. Bentuk permainan *Biodragon* ini berbentuk kotak ukuran 20 x 14 cm yang dimana didalamnya terdapat lirik lagu, petunjuk permainan dan kartu pertanyaan yang memuat materi keanekaragaman hayati
3. Membuat lirik lagu permainan *Biodragon* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran keanekaragaman hayati
4. Petunjuk permainan dibuat dalam bentuk cetak dengan ukuran kertas A5 dengan diberi *watermark* ular naga
5. Kotak kecil ukuran 10 x 7 cm yang terdapat didalam kotak permainan diisi dengan kartu soal pertanyaan dan jawaban soal materi keanekaragaman hayati
6. Ukuran kartu pertanyaan 8,5 x 5,3 cm yang berisi pertanyaan-pertanyaan berupa *pre-test*
7. Kartu Pertanyaan berisi tentang soal materi yang dilengkapi dengan gambar-gambar pada materi Keanekaragaman Hayati dan diujicobakan pada kelas X SMA Fase E-3

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan ini, sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah produk yang sangat bermanfaat sebagai sarana pembelajaran terutama bagi peserta didik saat melaksanakan pembelajaran.
2. Permainan yang dirancang sesuai dengan materi yang diajarkan diharapkan dapat digunakan guru sebagai sarana pembelajaran yang dapat memberi pengalaman bermakna kepada peserta didik dalam memahami konsep materi serta memudahkan guru dalam mengarahkan peserta didik dalam diskusi saat pembelajaran.
3. Membantu mengaktifkan keterampilan dan mendorong kemampuan peserta didik untuk proses pembelajaran lebih efektif. Selain itu produk yang dihasilkan dari pengembangan ini menciptakan suasana belajar yang tidak monoton sehingga berdampak positif dalam meningkatkan motivasi peserta didik.
4. Membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik belajar secara aktif dan melalui permainan.

1.6 Asumsi dan Pembatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Adapun beberapa asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mampu menghasilkan media pembelajaran pada materi Keanekaragaman Hayati yang lebih kreatif dan inovatif

2. Permainan *Biodragon* untuk meningkatkan perhatian peserta didik khususnya pada materi Keanekaragaman Hayati
3. Peserta didik dapat belajar menggunakan desain berbasis *Biodragon* materi Keanekaragaman Hayati dengan tidak terbatas waktu dan tempat

1.6.2 Pembatasan Pengembangan

Adapun beberapa keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan permainan *Biodragon* hanya pada materi Keanekaragaman Hayati
2. Peserta didik yang dijadikan subjek uji coba dalam mengembangkan permainan *Biodragon* materi Keanekaragaman Hayati adalah peserta didik kelas X SMAN 1 Muaro Jambi
3. Peserta didik yang dijadikan sebagai subjek uji coba penelitian yaitu menggunakan uji coba kelompok kecil sebanyak 10 orang dari kelas X SMAN 1 Muaro Jambi.

1.7 Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah yang terdapat didalam penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan adalah serangkaian proses sistematis yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk atau memvalidasi produk pada kegiatan pembelajaran
2. Desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan

mutu belajar

3. *Biodragon* adalah suatu permainan atau *game* yang diadaptasi atau adopsi dari permainan ular naga yang dimana didalamnya dirancang khusus memuat materi biologi.
4. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang mengandung manfaat besar sebagai modal masyarakat dalam mempertahankan keberadaan dan identitas budayanya di tengah-tengah masyarakat yang beraneka ragam.
5. Permainan ular naga merupakan salah satu permainan berkelompok yang
6. biasa dimainkan oleh 5 sampai 10 orang. Permainan ular naga bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih anggota.
7. Keanekaragaman hayati menurut definisi ini adalah ciri suatu area yang menyangkut keragaman di dalam dan di antara organisme hidup, kumpulan organisme, kumpulan biotik dan proses biotik, yang masih bersifat alamiah maupun yang sudah diubah oleh manusia