

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok, dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran, pelatihan, proses, cara, dan perbuatan yang mendidik (Rahman dkk., 2022). Dalam keseluruhan proses pendidikan, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan siswa, dan sumber belajar pada satuan lingkungan pendidikan/sekolah (Ubabuddin, 2019). Sejalan dengan penelitian Lestari dkk., (2021) pendidik/guru adalah salah satu komponen penting dalam pelaksanaan pendidikan, karena guru bertatap langsung dengan siswa dalam proses pembelajaran, dalam proses kegiatannya terjadi transfer ilmu pengetahuan serta penanaman nilai-nilai moral melalui bimbingan dari seorang pendidik. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Nursyaidah, (2014) ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu hasil belajar dan minat belajar.

Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian akademis yang diraih oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui berbagai indikator seperti nilai ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti bertanya dan menjawab pertanyaan (Dakhi, 2020). Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi dengan minat belajar saat proses pembelajaran berlangsung, jika minat belajar siswa rendah maka hasil belajar ikut menurun, begitu pula sebaliknya. Sejalan dengan penelitian Ndraha dkk., (2022) kurangnya minat, siswa cenderung belajar bukan karena ketertarikan atau keingintahuan untuk

mempelajari materi, tetapi hanya karena keterpaksaan. Dari pernyataan tersebut didapatkan kesimpulan minat belajar dapat mempengaruhi dari hasil belajar seorang siswa.

Minat belajar adalah ketertarikan atau keinginan seseorang untuk mempelajari sesuatu, ditandai dengan rasa ingin tahu, antusiasme, dan komitmen untuk memahami suatu materi atau keterampilan. Sejalan dengan pendapat Matondang, (2018) minat adalah ketertarikan, keterlibatan sepenuhnya seseorang pada bidang tertentu, serta merasa suka dan senang dalam mempelajari sesuatu yang dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang baru. Menurut Putri dkk., (2017) yang mempengaruhi minat belajar salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran ialah suatu alat atau perangkat, baik keras (*hardware*) maupun lunak (*software*), yang merupakan sebagai penunjang dalam kemudahan dan keberhasilan proses belajar siswa (Widianto, 2021). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung guru dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran (Nabila dkk., 2021). Agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif antara siswa, pendidik, dan sumber belajar di lingkungan pembelajaran, pendidik harus mempunyai inovasi terbaru dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pemerolehan ilmu, keterampilan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa (Sunhaji, 2014).

Proses pembentukan karakter siswa secara aktif di dalam kelas, dapat mengembangkan potensi di dalam diri mereka. Hal tersebut mempunyai hambatan atau tantangan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang aktif di dalam kelas.

Menurut Budikuncoroningsih, (2017) teman sebaya dapat memberikan pengaruh kepada siswa, namun pengaruh tersebut dapat berupa positif juga negatif. Kurangnya konsentrasi yang dipengaruhi oleh obrolan teman sebangku dan terus-menerus bergurau, dapat mempengaruhi pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan teman sebaya yang membantu teman sebangkunya dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman siswa tersebut. Selain itu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa adalah materi yang monoton dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajar oleh guru. Kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa, sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak hanya berbasis teori, tetapi juga dapat diterapkan. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam membantu proses belajar mengajar. Dengan berbagai jenis media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Nurrita, 2018).

Hasil wawancara bersama guru biologi SMA Negeri 2 Kota Jambi, didapatkan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum merdeka. Beberapa materi pelajaran biologi juga cukup sulit untuk dipahami siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Kota Jambi. Mayoritas siswa masih sering merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas, khususnya pada materi Sistem Koordinasi, dikarenakan materi dari Sistem Koordinasi yang cukup banyak dan kompleks, serta sulit untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini di buktikan oleh hasil angket siswa yang menunjukkan 64,5% siswa menyatakan materi Sistem Koordinasi sulit dan kurang diminati. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru didapatkan informasi bahwa salah satu sub materi yang sulit dalam Sistem Koordinasi adalah Sistem Indra Manusia. Ditunjukkan dengan rata-rata nilai pada

materi tersebut masih rendah, yaitu 57,4, dengan KKM/KKTP pada sekolah tersebut 72 untuk mencapai ketuntasan pembelajaran, dan terdapat 63% siswa tidak tuntas dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh konfirmasi guru dari data nilai tahun sebelumnya yang diberikan. Selain itu juga didapatkan informasi bahwa media pembelajaran untuk materi tersebut masih dibutuhkan guna meningkatkan minat dan motivasi, serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Pernyataan di atas diperkuat oleh guru bahwa minat belajar siswa yang masih rendah, dapat mempengaruhi hasil belajar pada materi tersebut. Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru yang menyebutkan bahwa minat belajar siswa di kelas masih rendah, karena mereka cenderung lebih asyik berbicara dengan teman sebangku. Namun, antusiasme mereka dalam belajar dapat meningkat jika pembelajaran menggunakan alat peraga atau media pembelajaran lainnya. Sehingga dari pernyataan di atas dibutuhkan solusi dalam proses pembelajaran yang menarik minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan siswa terkait rendahnya minat belajar dan hasil belajar terhadap materi yang sulit, adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran. Menurut Tafonao (2018), dengan media, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi. Berdasarkan hasil angket siswa bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran berupa gambar, video, animasi atau teks yang membantu dalam mempelajari dan memahami materi yang sulit, hasil ini didukung dengan persentase 60% menyatakan setuju, 35,5% menyatakan sangat setuju. Sedangkan ketertarikan siswa pada media pembelajaran berbasis permainan didapatkan 54,5% siswa menyatakan sangat tertarik dan 43,6% tertarik. Pada hasil

observasi gaya belajar siswa di dapatkan 65,5% gaya belajar visual, 62,1% gaya belajar kinestetik, dan 27,6% gaya belajar auditori.

Pembelajaran yang melibatkan permainan adalah pendekatan yang sesuai untuk dikembangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Pratiwi dkk, 2021) menyatakan bahwa Salah satu metode untuk meningkatkan motivasi belajar adalah *education games*. Pada pernyataan tersebut, pembelajaran berbasis *game* digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka, dengan menggabungkan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan penghargaan. Menggunakan media permainan sebagai alat pembelajaran bisa berpengaruh sangat efektif. Siswa bisa belajar tanpa merasa tertekan, karena cara belajarnya aktif dan menyenangkan (Islamiyah, 2017). Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yaitu berbentuk kartu.

Menurut Harahap dkk., (2022) permainan kartu merupakan salah satu solusi dalam metode pembelajaran yang membuat aktif siswa. Permainan kartu adalah aktivitas yang melibatkan banyak orang dan biasanya dimainkan secara bergiliran (*turn-based game*). Dari definisi di atas, bahwa metode pembelajaran menggunakan permainan kartu, dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran secara bergantian memainkannya. Media pembelajaran berbasis permainan kartu mempunyai keunggulan yaitu, mudah untuk dibuat, efektif serta efisien, meningkatkan partisipasi dan semangat belajar. Permainan kartu yang sangat populer di kalangan semua usia, karena keseruan dan kompetitifnya adalah *UNO*.

Pernyataan di atas didukung oleh penelitian yang dilakukan Estiani dkk., (2015), bahwa media permainan *UNO* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep, karakter, dan rasa ingin tahu siswa pada

pembelajaran IPA terpadu. Pengembangan media kartu *UNO* ini, diintegrasikan dengan pembelajaran biologi di dalamnya, permainan yang mempunyai unsur seperti tantangan, kompetisi, dan penghargaan dalam penggunaannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Kartu Biogame Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA Negeri 2 Kota Jambi”**.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang dibahas di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang diteliti yaitu :

1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran kartu *Biogame* pada materi Sistem Indra Manusia di kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Kota Jambi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kartu *Biogame* pada materi Sistem Indra Manusia di kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Kota Jambi?
3. Bagaimana respon guru dan siswa mengenai media pembelajaran kartu *Biogame* pada materi Sistem Indra Manusia di kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Kota Jambi?
4. Bagaimana dampak media pembelajaran kartu *Biogame* pada materi Sistem Indra terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa di kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka diketahui tujuan penelitian yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran kartu *Biogame* pada materi Sistem Indra Manusia di kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Kota Jambi.
2. Mengetahui tingkat *kevalidan* media pembelajaran kartu *Biogame* pada materi

Sistem Indra Manusia di kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Kota Jambi.

3. Mengetahui respon guru dan siswa pada pengembangan media pada materi Sistem Indra Manusia di kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Kota Jambi.
4. Mengetahui dampak media pembelajaran kartu *Biogame* pada materi Sistem Indra Manusia terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa di kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Kota Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi yang diharapkan pada “Pengembangan Media Kartu *Biogame* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Negeri 2 Kota Jambi” ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang akan dibahas yaitu materi Sistem Indra di kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Kota Jambi.
2. Materi yang ada pada kartu *Biogame* ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, modul ajar serta kurikulum yang digunakan.
3. Kartu *Biogame* ini dikembangkan dengan bantuan *Software Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* dalam pengembangan desain kartu dan panduan.
4. Kartu *Biogame* ini memuat materi Sistem Indra Manusia dalam bentuk teks dan gambar serta soal-soal.
5. Kartu *Biogame* ini menggunakan mode *offline* saat permainan kartu berlangsung.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya “Pengembangan Media Kartu *Biogame* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Negeri 2 Kota Jambi” pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan pada materi Sistem Indra Manusia.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai contoh media pembelajaran dengan menggunakan kartu *Biogame*, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan menciptakan minat belajar siswa pada materi Sistem Indra Manusia di kelas XI SMA Negeri 2 Kota Jambi.
3. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dalam membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran saat menjadi guru.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kartu *Biogame* yang dihasilkan dapat digunakan dengan mudah oleh siswa.
2. Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tambahan pada materi Sistem Indra Manusia di kelas XI SMA Negeri 2 Kota Jambi.
3. Media pembelajaran dapat gunakan oleh guru tanpa latihan khusus secara mandiri.
4. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar melalui media permainan kartu *Biogame* pada materi Sistem Indra Manusia.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan pada penelitian ini agar terarah maka penulis membatasi masalah yang akan di bahas yaitu:

1. Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah, materi Sistem Indra Manusia kelas XI Fase F.
2. Penelitian ini menggunakan satu (1) kelas yaitu XI F1, sebagai uji coba produk

yang akan di terapkan.

3. Aturan permainan kartu yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengadaptasi beberapa aturan permainan kartu *UNO*.

1.7 Definisi Oprasional

Definisi oprasional yang di dapatkan pada “Pengembangan Media Kartu *Biogame* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Negeri 2 Kota Jambi” adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan proses terstruktur yang melibatkan tahapan perancangan, pembuatan, pengujian, dan penyempurnaan produk atau metode tertentu berdasarkan temuan dan analisis ilmiah yang mendalam, yang di mana dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Dick and Carey*.
2. *Biogame* adalah permainan kartu yang mengajarkan pemahaman konsep materi, kerja sama, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, kartu *Biogame* memudahkan guru dalam memberikan *asesmen* kepada siswa. Kartu *Biogame* ini mencakup materi Sistem Indra Manusia, yang membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan ketertarikan pada minat belajar dengan cara permainan yang menyenangkan dan interaktif.
3. Angket atau kuesioner adalah suatu instrumen penelitian yang berbentuk serangkaian pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh data dari responden terkait pendapat, tanggapan, atau informasi tertentu yang relevan dengan topik penelitian. Tujuan dari penggunaan angket ini adalah untuk mengumpulkan data baik dalam bentuk kualitatif berupa saran dan komentar, maupun dalam bentuk kuantitatif untuk mengevaluasi kelayakan produk yang sedang dikembangkan. Angket ini meliputi beberapa jenis, yaitu angket

validasi materi, angket validasi media, angket minat belajar, serta angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran biologi dan siswa sebagai responden.

4. Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian akademis yang diraih oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui berbagai indikator seperti nilai ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti bertanya dan menjawab pertanyaan. Tujuan dari hasil belajar ini untuk melihat tingkat kognitif siswa dengan menggunakan *Pretest* dan *Posttest*.
5. Minat belajar merupakan kecenderungan atau ketertarikan siswa terhadap materi atau aktivitas pembelajaran tertentu. Hal ini dapat dilihat dari *antusiasme*, ketekunan, dan keterlibatan individu dalam proses belajar. Minat belajar ini dapat dilihat dari angket minat awal pembelajaran dan angket minat pembelajaran akhir