

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain (Rohani, 1997). Suatu proses dapat dikatakan sebagai proses belajar mengajar ketika di dalamnya mengandung kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Interaksi dalam proses belajar mengajar yang dimaksud tidak sekedar hubungan komunikasi antara guru dan siswa, tetapi merupakan interaksi edukatif yang tidak hanya penyampaian materi pelajaran melainkan juga menanamkan sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar (Rustaman *et al.*, 2003). Namun dalam prosesnya, terkadang komunikasi yang terjadi tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Salah satunya komunikasi terjadi hanya satu arah dan kurang efektif.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X MIA SMA Negeri 18 Bandung, analisis hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi menunjukkan angka 64,97 dengan hanya sebanyak 11,67% siswa yang berhasil mencapai atau melampaui nilai 75. Angka 75 merupakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran Biologi di kelas X sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran biologi di kelas X MIA SMA Negeri 18 Bandung, dalam proses pembelajaran di kelas hal yang sering terjadi guru menjadi pembicara dan hanya sebagian siswa yang menyimak. Ketika guru mengajukan pertanyaan sebagai umpan balik pada siswa, siswa hanya sebagian kecil siswa yang aktif merespon. Hal tersebut dapat menjadi masalah, terutama ketika tidak semua siswa dapat menyimak dan memahami penyampaian materi dari guru serta apabila cenderung lebih banyak siswa yang apatis. Kondisi ini menimbulkan suatu kekhawatiran terhadap hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

Sardiman (2007) mengemukakan prinsip dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran yaitu seseorang akan berhasil dalam belajar, apabila dalam dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi. Rohani (1997) berpendapat bahwa tugas utama yang menjadi tanggung jawab guru adalah memajukan, merangsang, dan membimbing proses belajar. Guru yang efektif dalam menjalankan tugasnya adalah guru yang berhasil menjadikan siswanya termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu untuk efektif dalam mengajar maka guru harus berusaha memahami motivasi siswa dan mengembangkan motivasi siswanya itu seoptimal mungkin. Siswa-siswa yang termotivasi dengan baik dalam belajar, dapat melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar.

Usman dan Setiawati (1993) mengklaim bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik atau siswa. Materi pengajaran serta sistem penyampaianya selalu berkembang. Menurut Heksanti, Kharis, & Syarifuddin (2012) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi dan minat belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya. Sehingga, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa. Selain itu, menurut Elide (1989) Untuk siswa-siswa yang bersikap apatis terhadap materi pelajaran, media pembelajaran yang dapat diberikan guna membantu mereka agar tertarik belajar adalah media yang memberikan rangsangan yang kuat dan melibatkan siswa aktif.

Mainan dan permainan sangat identik dengan bermain. Hampir semua orang suka bermain dan keinginan seperti itu berlanjut sepanjang kehidupan individu. Bermain juga dilihat sebagai sarana untuk bekerja secara agresif, sebagai sarana belajar keterampilan dasar untuk bertahan hidup, sebagai sarana belajar perilaku sosial (permainan kompetitif dan koperasi), serta sebagai sarana umum untuk relaksasi. Beberapa contoh permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran

diantaranya permainan ular tangga, domino, kartu kuartet, monopoli, *puzzle*, dan lain-lain (UNESCO, 1988). Menurut Charles dan Stradskle (Elide, 1989) simulasi dan permainan memotivasi siswa dalam belajar karena hal itu dapat meningkatkan interaksi, menghadirkan aspek-aspek yang benar-benar sesuai dengan kehidupan siswa sehari-hari, dan memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar .

Mengkombinasikan permainan dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara unik yang dapat dilakukan guru untuk memfasilitasi proses pembelajaran di kelas agar siswa dapat termotivasi. Permainan edukatif dapat dijadikan variasi dalam pembelajaran, pembelajaran menggunakan permainan edukatif menjadi lebih menyenangkan karena siswa dapat belajar sekaligus bermain. Selain itu, permainan edukatif dapat digunakan untuk meningkatkan karakter yang baik pada siswa diantaranya kemampuan berkerjasama dengan teman sebaya dan mampu berkomunikasi dengan teman sebaya (Fikriyah *et al*, 2013).

Permainan dapat dijadikan media pembelajaran, hasil penelitian ‘Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Pokok Bahasan Fluida’ menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Keaktifan siswa juga meningkat setelah menggunakan media pembelajaran ini (SMAN 1 Lohbener, 2011). Contoh lain penggunaan media permainan dalam pembelajaran yaitu penggunaan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran biologi. Sebuah penelitian yang melibatkan penggunaan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran biologi menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa (Aquillaninyas, 2012).

Media permainan kartu domino dan media permainan kartu kuartet berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Permainan kartu domino dan permainan kartu kuartet dipilih karena termasuk permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memainkannya. Pokok bahasan yang dikaji dalam penelitian ini adalah materi filum Chordata. Adapun kompetensi siswa yang diharapkan yaitu siswa dapat mengelompokkan hewan-hewan berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri yang

dimilikinya. Akan tetapi, pada umumnya siswa memenuhi kompetensi tersebut dengan cara menghafalkan materi. Padahal, untuk dapat memahami materi dalam jangka waktu yang lama diperlukan pengalaman yang menuntun siswa kepada cara pengklasifikasian hewan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Perbandingan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Melalui Media Permainan Kartu Domino dan Kuartet Pada Materi Filum Chordata*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka masalah pokok dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah perbandingan hasil belajar dan motivasi siswa yang menggunakan media permainan kartu kuartet dengan yang menggunakan media permainan kartu domino dalam pembelajaran materi Filum Chordata?”

Agar rumusan masalah tersebut menjadi lebih jelas maka diuraikan menjadi bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan media permainan kartu kuartet dengan yang menggunakan media permainan kartu domino dalam pembelajaran materi Filum Chordata?
2. Bagaimanakah perbandingan motivasi siswa yang menggunakan media permainan kartu kuartet dengan yang menggunakan media permainan kartu domino dalam pembelajaran materi Filum Chordata?
3. Bagaimanakah perbandingan respon siswa yang menggunakan media permainan kartu kuartet dengan yang menggunakan media permainan kartu domino dalam pembelajaran materi Filum Chordata?

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam penelitian ini, peneliti membatasi lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini, yaitu hasil belajar siswa berdasarkan kemampuan kognitif menurut revisi taksonomi Bloom dengan jenjang C1 – C4.
2. Motivasi yang dimaksud adalah dorongan bagi siswa dalam belajar yang dijangkit melalui angket motivasi. Angket motivasi yang digunakan yaitu angket motivasi ARCS (*Attention, Rellevance, Confidence, Satisfaction*) yang mengandung empat komponen meliputi perhatian siswa, relevansi pembelajaran, kepercayaan diri, dan kepuasan siswa terhadap hasil yang dicapai
3. Siswa yang dimaksud pada penelitian ini yaitu siswa SMA kelas X yang terdaftar pada tahun pembelajaran 2013-2014
4. Permainan Domino yang digunakan pada penelitian ini merupakan media yang diadaptasi dari permainan kartu domino. Pada penelitian ini media permainan digunakan sebagai media bantu dalam pembelajaran
5. Permainan Kuartet yang digunakan pada penelitian ini merupakan media yang diadaptasi dari permainan kartu kuartet. Pada penelitian ini media permainan digunakan sebagai media bantu dalam pembelajaran.
6. Materi Filum Chordata yang dibahas pada penelitian ini mencakup materi filum Chordata yang meliputi materi ciri dan peranan subfilum Cephalochordata, subfilum Urochordata dan lebih banyak pada materi subfilum Vertebrata.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan melihat dari rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang telah ditentukan adalah untuk memperoleh informasi mengenai perbandingan hasil belajar dan motivasi siswa yang menggunakan media permainan kartu kuartet dengan yang menggunakan media permainan kartu domino dalam pembelajaran materi Filum Chordata, secara lebih rinci yaitu:

1. Mendapatkan informasi mengenai perbandingan hasil belajar siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet dengan siswa yang siswa SMA yang mendapatkan

pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino pada materi filum Chordata.

2. Mendapatkan informasi mengenai perbandingan motivasi belajar siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet dengan siswa yang siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu domino pada materi filum Chordata.
3. Mendapatkan informasi mengenai perbandingan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet dan media permainan kartu domino pada materi filum Chordata.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan praktis, sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran, antara lain :

1. Bagi siswa
 - a. Memberikan informasi mengenai alternatif cara belajar yang dipadukan dengan permainan
 - b. Mendapatkan suasana belajar yang berbeda melalui pembelajaran menggunakan media permainan kartu karena siswa ditempatkan pada kelompok-kelompok kecil yang membuat siswa dapat terlibat aktif dan saling bersaing memenangkan permainan
2. Bagi guru
 - a. Memberikan informasi pada guru mengenai media pembelajaran yang bisa dikemas dalam bentuk permainan seperti permainan kartu domino dan permainan kartu kuartet dimana kedua media tersebut dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran selain media pembelajaran konvensional.
 - b. Menjadi bahan rujukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran di kelas
3. Bagi Peneliti

Dapat memberikan gambaran mengenai hasil belajar dan motivasi belajar siswa melalui media permainan kartu domino dan media permainan kartu kuartet pada materi filum Chordata dan sebagai bahan kajian bagi peneliti lain yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran permainan kartu.

F. Asumsi

1. Melalui bermain kartu kuartet Biologi, siswa tidak sekadar bermain, tapi juga belajar. Bermain kartu kuartet Biologi dapat menimbulkan ketertarikan untuk belajar, memperkaya kemampuan berpikir, menganalisa, dan mengatur strategi (Aquillaningtyas, 2012).
2. Penggunaan permainan kartu domino dalam pembelajaran menimbulkan keasikkan tersendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan mudah menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari (Emmi, 2013).

G. Hipotesis

Berdasarkan asumsi di atas, maka hipotesis yang dirumuskan:

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang menggunakan media permainan kartu kuartet dengan siswa yang menggunakan media permainan kartu domino khususnya pada materi filum Chordata