

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran yang datang dalam diri seseorang yaitu dengan adanya motivasi belajar. Motivasi memainkan dua peran penting dalam pembelajaran. Pertama, motivasi membantu peserta didik untuk mencapai tujuannya. Kedua, motivasi berperan penting dalam memunculkan perasaan semangat, gairah, dan kegembiraan dalam belajar. (Lesmana & Lubis, 2021) jika motivasi belajar peserta didik rendah akan menjadi akar penyebab peserta didik sulit menguasai materi pelajaran dengan baik. Dari hal tersebut maka semakin rendahnya motivasi belajar peserta didik maka aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran akan semakin buruk. (Malistuti et al., 2022) Tingginya motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu minat, perhatian peserta didik pada pelajaran, semangat peserta didik dalam mengerjakan tugas, memiliki rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru. (Romadhoni et al., 2017)

Motivasi belajar berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Motivasi belajar dapat menentukan hasil belajar peserta didik menjadikan perilaku peserta didik lebih kreatif. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat dilihat dari selalu berusaha untuk berkembang dan selalu ingin menjadi peserta didik yang sukses di lingkungannya. Berbeda dengan peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar dilihat dari kurang menunjukkan keseriusannya dalam belajar sehingga hasil belajar yang dicapai kurang memuaskan. Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai, begitupun sebaliknya. (Nasution et al., 2022)

Hasil belajar peserta didik diperoleh setelah mendapatkan pengalaman belajar. Hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan harapan, tentunya guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan atau memilih metode, model, dan media pembelajaran agar peserta didik tidak cepat merasa bosan pada saat proses pembelajaran. menurut Arukah et al.,(2020) menyatakan bahwa media pembelajaran memberikan kontribusi terhadap psikologis peserta didik dalam hal belajar. Media pembelajaran dapat memperlancar peserta didik pada saat proses pembelajaran, dapat menggugah keinginan untuk belajar serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik. (Magdalena et al., 2021) menurut nuryani (dalam Tammu, 2018) bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi penting dalam pembelajaran, yaitu dapat memperjelas informasi yang diberikan secara lisan, meningkatkan perhatian, memberikan stimulus, mendorong respon peserta didik terhadap pembelajaran dan meningkatkan minat atau keinginan peserta didik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka diperlukan media yang dapat menimbulkan minat, meningkatkan keaktifan peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna yang pada akhirnya hasil belajar peserta didik akan jauh lebih. Dengan aspek-aspek penting dalam menggunakan media pembelajaran untuk membantu memperjelas pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas dan keterampilan guru untuk menciptakan, memilih, dan menggunakan media yang dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran. (Supartini, 2016)

Permasalahan yang ditemukan ketika menjalankan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dimulai pada tanggal 15 September 2022, sekitar kurang lebih 1 bulan. Peneliti melakukan observasi ketika guru melakukan pembelajaran biologi kepada peserta didik di kelas XI maupun XII MIPA. Pada saat kegiatan pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi seperti metode ceramah (*preaching method*), metode diskusi (*discussion method*), dan metode pemecahan masalah (*problem solving method*). Dipadukan dengan penerapan model *Discovery Learning* membuat peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mencari secara mandiri pengetahuannya selama kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan

powerpoint dengan tampilan sederhana sehingga peserta didik kurang memperhatikan materi pembelajaran. Ditambah dengan hasil wawancara bahwa, guru biologi SMAN 1 Manonjaya kurang menggunakan media pembelajaran secara bervariasi, hanya menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu pemecahan yang diharapkan yaitu menambah variasi media pembelajaran yang sesuai dan menarik perhatian peserta didik agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Menurut Cinthya Indrastyawati et al.,(2016) menyatakan bahwa pada pembelajaran biologi tepatnya pada sistem indera merupakan bagian dari sistem saraf yang memiliki fungsi sebagai jalannya proses dari informasi yang diterima oleh alat indera pada manusia. Sehingga pada saat peserta didik melakukan pemahaman dari materi sistem indera manusia membuat beberapa peserta didik menjadi cepat jenuh. Mengingat hal itu, salah satu cara agar peserta didik tidak merasakan bosan saat proses pembelajaran berlangsung adalah dengan menggunakan media yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Oleh karena itu dapat dibantu dengan media pembelajaran berupa permainan yang menciptakan suasana rekreatif sehingga peserta didik tidak bosan, menumbuhkan semangat dalam mempelajari materi karena dalam permainan terdapat tantangan yang harus dipecahkan agar permainan segera tuntas. (Halimatusya et al., 2021)

Berbagai jenis media yang digunakan pada saat pembelajaran, menurut sudjana dan rivai dalam Rahmania & Alrianingrum,(2020) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa kategori yaitu pertama media grafis (media dua dimensi) seperti foto, gambar, komik, kartu dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi seperti diorama. Ketiga, media proyeksi seperti slide dan film. Pada media pembelajaran grafis (dua dimensi) dengan menggunakan media kartu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena media kartu dapat dikatakan sebagai lingkungan bermain, dapat menjadikan kesempatan spontan untuk mendapatkan pengalaman dalam mempelajari suatu materi yang dipadukan dengan permainan kartu (Hadiyanti, 2021) Salah satu hal yang menarik perhatian dan sudah tidak asing dengan permainan kartu. Kelebihan dari media kartu yaitu pada umumnya mudah dibuat, dapat menggugah minat peserta didik dan juga dapat

menghidupkan suasana kelas. (Dony, Nuriah, Jurniah, & Karniah, 2018)

Salah satu media permainan yaitu permainan kartu uno spin. Pemilihan kartu uno spin sebagai media pembelajaran karena penggunaan media kartu uno dapat membuat pembelajaran lebih atraktif dan menyenangkan serta tidak bersifat satu arah. (Nofetri & Oknaryana, 2023) selain itu juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al.,(2019) menyatakan bahwa media kartu uno menuntut peserta didik untuk membangun pengetahuan yang dimilikinya melalui menjawab pertanyaan pada setiap tantangan serta langkah-langkah dalam setiap aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung hal ini sangat berkaitan erat dengan esensi bentuk permainan yang selalu menampilkan masalah yang menantang agar pemain dapat mencari solusi masalahnya. Penelitian sebelumnya oleh Najiah (2022) menjelaskan bahwa didalam permainan kartu uno spin memuat soal didalam kartu untuk meningkatkan pengetahuan pemain dalam suatu materi dengan menambahkan papan spin yang menjadikan sebuah inspirasi dalam menutupi kekurangan peneliti sebelumnya sehingga, uji coba produk kartu uno spin memenuhi kriteria sangat layak dan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran dan mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik.

Permainan dapat membangkitkan energi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Media permainan dapat memicu adanya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik merasa senang. Permainan juga dapat digunakan untuk melakukan kerjasama yang lebih baik antar peserta didik. Peneliti sebelumnya oleh Estiani et al., (2015) menjelaskan bahwa penggunaan media kartu uno dapat meningkatkan presentase hasil belajar peserta didik dengan hasil ketuntasan yang meningkat. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nova, (2020) menjelaskan bahwa permainan kartu uno sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis permasalahan dan alternatif yang ditawarkan serta penelitian yang serupa telah dilakukan oleh penelitian lain sebelumnya, maka penelitian pendidikan dengan penggunaan media permainan kartu uno spin perlu dilakukan untuk melihat serta mengupayakan adanya motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik

kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Apakah dengan penggunaan media pembelajaran kartu uno spin dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas XI MIPA SMAN Manonjaya?
- b. Apakah dengan penggunaan media pembelajaran kartu uno spin dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI MIPA SMAN Manonjaya?
- c. Apakah pada materi sistem Indera manusia dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar?
- d. Apakah ada perbedaan antara motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada saat media pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu uno spin di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya?

Agar penelitian ini lebih efektif dan efisien maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi melalui beberapa hal sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya pada Tahun Ajaran 2022/2023.
- b. Media pembelajaran yang digunakan adalah permainan kartu uno spin
- c. Pengukuran hasil belajar peserta didik diperoleh dari ranah kognitif yang terdiri dari dua dimensi yakni dimensi pengetahuan mulai dari K1 (faktual) sampai K3 (prosedural) dan dimensi kognitif dibatasi mulai dari aspek C1 (mengingat) sampai C5 (mengevaluasi).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah penelitian yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengaruh permainan kartu uno spin terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi sistem indera manusia (studi Eksperimen di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2022/2023)?
- b. Bagaimana pengaruh permainan kartu uno spin terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem indera manusia (studi Eksperimen di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2022/2023)?
- c. Bagaimana pengaruh permainan kartu uno spin terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem indera manusia (studi Eksperimen di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2022/2023)?

1.3 Definisi Operasional

Agar tidak terdapat salah pengertian terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis mendefinisikan istilah-istilah sebagai berikut:

1.3.1 Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah suatu usaha atau keinginan dari dalam diri individu baik disadari ataupun tidak disadari guna mencapai tujuan tertentu yang hendak ingin dicapai. Pada proses belajar motivasi sangat diperlukan untuk peserta didik dan memegang peranan penting dalam belajar, karena motivasi yang tumbuh dari dalam diri setiap individu akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Jika motivasi yang dimiliki peserta didik tinggi atau memiliki keinginan belajar yang tinggi maka hasil belajar yang diperoleh peserta didik tersebut akan meningkat sehingga hasil belajar akan lebih optimal. Pada penelitian ini motivasi belajar yang digunakan diukur dengan menggunakan instrument angket *Course Interest Survey* (CIS) dengan 34 pernyataan dalam bentuk non tes berupa angket yang diadaptasi dari Keller (2010) dengan 4 aspek karakteristik atau indikator motivasi yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Pengukuran motivasi belajar dalam pembelajaran biologi materi sistem indera dengan menggunakan penskalaan model likert. Bentuk pernyataan positif dan negatif dengan 4 *option* yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat

tidak setuju (STS). Penskoran dalam setiap *option* yang dipilih oleh peserta didik yaitu untuk pernyataan positif sangat setuju (SS) diberi skor 4, setuju (S) diberi skor 3, tidak setuju (TS) diberi skor 2, sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1 dan untuk pernyataan negatif sangat setuju (SS) diberi skor 1, setuju (S) diberi skor 2, tidak setuju (TS) diberi skor 3, sangat tidak setuju (STS) diberi skor 4.

1.3.2 Hasil Belajar Peserta Didik

Perubahan yang terus berlanjut pada diri peserta didik sangat diharapkan dalam proses belajar mengajar, karena perubahan tersebut menjadi jalan bagi pertumbuhan pribadi peserta didik yang berkelanjutan. Dalam proses belajar mengajar ditetapkan standar atau indikator tertentu tergantung pada apa yang ingin dicapai oleh guru. Indikator ini menggambarkan proses peserta didik dan hasil belajar yang harus dicapai oleh peserta didik yang telah menyelesaikan keterampilan dasar yang ditetapkan. Hasil belajar dalam penelitian ini yaitu dalam ranah kognitif setelah peserta didik menerima materi sistem indera. Hasil belajar diperoleh berupa skor ulangan harian dengan jumlah 35 soal berbentuk pilihan ganda dengan 5 *option* pada setiap soal sebagai instrumen pengukuran hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan instrument berupa tes dengan menggunakan dimensi pengetahuan faktual K1 hingga K3 dan dimensi proses kognitif dengan jenjang mengingat dari C1 hingga C5 pada materi sistem indera di kelas XI semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SMAN 1 Manonjaya.

1.3.3 Permainan Kartu Uno Spin

Kartu uno dalam Bahasa Indonesia berarti satu. Permainan kartu uno spin merupakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini berupa suatu permainan dengan cara menyamakan warna maupun angka ataupun simbol. Kartu uno terdiri dari beberapa warna diantaranya warna kuning, merah, biru, dan hijau. Kartu uno terdiri dari 1-9 angka serta simbol diantaranya *reverse cards*, *skip cards*, dan *wild cards*. Terdapat beberapa kartu dengan tanda khusus. Kartu tersebut mengharuskan pemain untuk memutar papan spin. Didalam papan spin tersebut terdapat beberapa perintah yang harus dilakukan oleh para pemain kartu uno spin. Kartu uno spin dimainkan minimal oleh dua orang dan maksimal oleh 10 orang. Dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* untuk mengubah

kondisi belajar peserta didik yang semula pasif menjadi aktif dalam proses pembelajaran dengan melakukan tanya jawab berbagai pertanyaan atau masalah dalam memecahkan masalah. Berbagai permainan menawarkan peserta didik untuk memiliki kesempatan dalam memuaskan rasa keingin tahuan mereka dalam materi yang sedang dipelajari. (Yunus et al., 2021)

Berikut ini langkah-langkah permainan kartu uno spin yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik duduk secara berkelompok dan setiap peserta didik mendapatkan 7 kartu uno.
2. Permainan dimulai dengan pemain pertama mengeluarkan kartu uno pertama diikuti oleh pemain berikutnya.
3. Permainan berjalan sesuai dengan peraturan permainan kartu uno dengan menyamakan warna, angka, simbol, ataupun kartu dengan pertanda khusus.
4. Ketika salah satu pemain mengeluarkan kartu bertanda khusus seperti sidik jari atau pusaran maka pemain tersebut harus memutarakan papan spin uno yang memiliki 9 petak. Pada setiap petak berisi diantaranya pertanyaanku, pertanyaanmu, perhatikan kartu, tukar kartu, soal rebutan, jawab atau lempar, kartu presentasi dan uno spin. Setiap pemain diharuskan mengikuti perintah dari setiap petak sesuai dengan tantangan yang didapatkan.
5. Jika salah satu pemain tersisa 1 kartu uno maka pemain tersebut wajib meneriakkan “Uno” apabila tidak maka pemain tersebut harus mengambil 1 kartu uno di tumpukkan kartu *discard*.
6. Permainan akan terus berjalan sampai dengan waktu yang telah ditentukan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari hasil perumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Untuk mengetahui adakah pengaruh permainan kartu uno spin terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi sistem indera manusia (studi Eksperimen di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2022/2023)?
- b. Untuk mengetahui adakah pengaruh permainan kartu uno spin terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem indera manusia (studi Eksperimen di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2022/2023)?
- c. Untuk mengetahui adakah pengaruh permainan kartu uno spin terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem indera manusia (studi Eksperimen di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2022/2023)?

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menerapkan media pembelajaran dalam bentuk permainan kartu uno spin dalam menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan kartu uno spin dalam proses pembelajaran dapat dijadikan Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta hasil belajar peserta didik terutama dalam bidang biologi.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai Pengaruh Permainan Kartu Uno Spin Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Indera Manusia dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi calon guru yang profesionalisme dalam mengembangkan sikap.
- b. Bagi sekolah, sekolah dapat memanfaatkan hasil dari implemtasi dalam pengembangan media pembelajaran berupa permainan kartu uno dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Bagi guru, guru dapat memperlajari cara meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan melalui penggunaan media pembelajaran bermain kartu uno spin.
- d. Bagi peserta didik, memberikan suasana belajar baru dengan suasana bermain sekaligus mendapatkan informasi mengenai pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar menggunakan permainan kartu uno spin.