

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi pondasi pertama yang paling berpengaruh dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui proses pendidikan, pengetahuan seseorang menjadi lebih luas dan bertambah seiring dengan berjalannya waktu. Hal ini sejalan dengan pernyataan Iskandar et al., (2023) bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya.

Menurut Agustin & Supriyanto pada tahun 2020, Indonesia menghadapi beberapa tantangan pada sektor pendidikan, satu diantaranya yaitu permasalahan pada proses pembelajaran yang dihadapi oleh peserta didik maupun seluruh tenaga pendidik. Tenaga pendidik atau guru memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Kualitas proses pembelajaran ini bisa dinilai dari perubahan tingkah laku peserta didik. Sesuai dengan penjelasan Salsabila et al. (2020) dapat dikatakan bahwa kegiatan utama dari pendidikan di sekolah adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku karena adanya aktivitas yang terlibat di dalamnya.

Hasil belajar diartikan sebagai segala bentuk perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih positif sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilakukan. Sejalan dengan Hamalik (2008) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku/tingkah laku pada individu yang dapat terlihat dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar menjadi indikator penting untuk melihat sejauh mana kemampuan dari peserta didik ketika proses pembelajaran. Bagi seorang guru, hasil belajar peserta didik dapat dijadikan sebagai gambaran penilaian atas keberhasilan dalam kegiatan mengajar peserta didik.

Kurikulum terbaru seperti Kurikulum 2013 atau Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya peran pendidik atau guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Guru diharapkan memiliki keterampilan untuk menggunakan atau menciptakan media yang sesuai, memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia, serta mengintegrasikan teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman. Namun, pada kenyataan di lapangan masih banyak guru belum menggunakan media yang berbasis teknologi dikarenakan minimnya kesadaran mengenai penggunaan media pembelajaran yang inovatif serta media yang digunakan masih tradisional dan seadanya (Ekaningtiass et al., 2023). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada acara peluncuran BimTek pembelajaran TIK pada tahun 2021 yang mengungkapkan bahwa 60 persen guru di Tanah Air belum menguasai pengimplementasian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap media pembelajaran. Bahkan sebenarnya penggunaan media pembelajaran telah diakui dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan. Dalam peraturan ini, ditekankan bahwa setiap lembaga pendidikan diwajibkan memiliki berbagai jenis media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga interaksi lebih bermakna dan pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Iskandar et al., 2023). Sejalan dengan pernyataan Sanjaya, (2012) bahwa media pembelajaran digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

Sebagian materi dalam pelajaran biologi tidak dapat diamati dengan mudah karena bersifat abstrak. Beberapa materi biologi ada yang bersifat abstrak dan mikroskopis, ada yang melibatkan proses-proses dan mekanisme yang terjadi pada tubuh makhluk hidup (Ariyanto et al., 2018). Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 7 Februari 2023 dengan salah satu guru mata pelajaran biologi kelas X di SMAN 6 Tasikmalaya yakni ibu Eulis Setiawati, S.Pd., menyebutkan bahwa mata pelajaran biologi merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami karena memerlukan pemahaman, hapalan serta visualisasi yang jelas. Hal tersebut

sepemahaman dengan Kusuma et al., (2017) yang menjelaskan bahwa pelajaran biologi merupakan pelajaran yang sulit dan dianggap kurang menarik. Terutama di SMA Negeri 6 Tasikmalaya, materi virus dianggap sulit dan kurang menarik. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang cenderung rendah dalam memahami materi tersebut. Menurut ibu Eulis Setiawati, S.Pd. permasalahan ini disebabkan karena kurangnya dalam pemanfaatan media pembelajaran, khususnya pada proses pembelajaran materi virus yang bersifat abstrak dan mikroskopis. Materi ini sulit untuk diimajinasikan dan memerlukan pemahaman yang lebih mendalam, terutama dalam klasifikasinya. Salah satu media yang pernah digunakan di SMA Negeri 6 Tasikmalaya yaitu media power point, penggunaan media power point ini kurang optimal dikarenakan ketika proses pembelajaran power point hanya digunakan sebagai penyajian informasi dari materi saja sehingga kurangnya partisipasi peserta didik yang terlihat dari ketidakaktifan mereka, di mana mereka hanya mendengarkan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hal demikian juga dapat dilihat dari nilai ulangan harian pada materi virus yang menunjukkan nilai rata-rata yang cukup rendah, yaitu 64,4. Dengan kondisi tersebut, perlu dilakukan penelitian yang menerapkan media pembelajaran yang menarik, dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi kondisi tersebut yaitu dengan melibatkan permainan ular tangga yang disertai dengan penggunaan platform *quizwhizzer*. Permainan tradisional ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, papan tersebut tersusun atas kotak-kotak kecil dan sejumlah tangga atau ular pada beberapa kotak untuk menghubungkan dengan kotak yang lain (Satrianawati, 2018). Permainan ular tangga tidak asing di kalangan para remaja karena permainan ini praktis dan mudah untuk dimainkan sehingga diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Khususnya disertai dengan penggunaan platform *quizwhizzer* yang mampu menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Keunggulan aplikasi ini terletak pada berbagai fitur menariknya, seperti tema, avatar,

boardgame, dan kemampuan menambahkan foto dan animasi (Alfianistiawati et al., 2022).

Maka untuk membuktikan hal tersebut peneliti akan melakukan penelitian eksperimen untuk melihat pengaruh media permainan ular tangga menggunakan *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi virus di kelas X SMAN 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Mengapa hasil belajar mata pelajaran biologi pada materi virus di kelas X SMAN 6 Tasikmalaya memiliki rata-rata hasil belajar yang rendah?
- 2) Bagaimana peran guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran biologi di kelas X SMAN 6 Tasikmalaya?
- 3) Apakah penggunaan media permainan ular tangga menggunakan *quizwhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X SMAN 6 Tasikmalaya pada materi virus?
- 4) Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga menggunakan *quizwhizzer* di kelas X SMAN 6 Tasikmalaya pada materi virus?

Agar permasalahan tidak terlalu luas dan keberhasilan dapat diukur, permasalahan yang telah dikemukakan tersebut dibatasi sebagai berikut:

- 1) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga menggunakan *quizwhizzer*;
- 2) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar dengan pengukuran hasil belajar berupa tes kognitif yang dibatasi pada jenjang C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi). Serta pada dimensi pengetahuan K1 (faktual), K2 (konseptual), K3 (prosedural).
- 3) Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMAN 6 Tasikmalaya, semester genap tahun pelajaran 2023/2024;

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Menggunakan *Quizwhizzer* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Virus (Studi Eksperimen di Kelas X SMAN 6 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “adakah pengaruh media permainan ular tangga menggunakan *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi virus di kelas X SMAN 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024?”.

1.3. Definisi Operasional

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan kesalahan pengertian, penulis mencoba mendefinisikan beberapa istilah tersebut sebagai berikut:

1.3.1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Pada penelitian ini dispesifikasikan pada materi virus. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar yaitu berupa tes kognitif yang dibatasi pada jenjang C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi). Serta pada dimensi pengetahuan K1 (faktual), K2 (konseptual), K3 (prosedural). Jumlah soal yang digunakan berjumlah 30 soal pilihan majemuk.

1.3.2. Media Permainan Ular Tangga menggunakan *Quizwhizzer*

Permainan ular tangga merupakan permainan papan dan dimainkan minimal dua orang atau lebih, permainan ini juga menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*boardgame*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Pada penelitian ini permainan ular tangga disertai dengan penggunaan platform *quizwhizzer* yang memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan pada saat proses pembelajaran diantaranya ada fitur tema, avatar yang digunakan sebagai bidak, musik dan dapat menambahkan audio atau link serta memiliki fitur *boardgame* yang cocok dikombinasikan dengan permainan ular

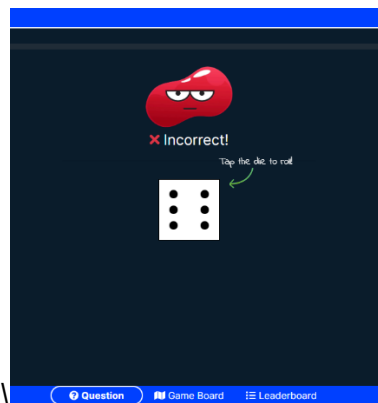
tangga. Pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga menggunakan *quizwhizzer* dengan metode *discovery learning*. Sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media power point dengan metode *discovery learning*. Penggunaan lkpd dan permainan ular tangga menggunakan *quizwhizzer* dilaksanakan pada sintaks data *colecting* dan data *processing*.

Adapun desain permainan ular tangga menggunakan *quizwhizzer* sebagai berikut :

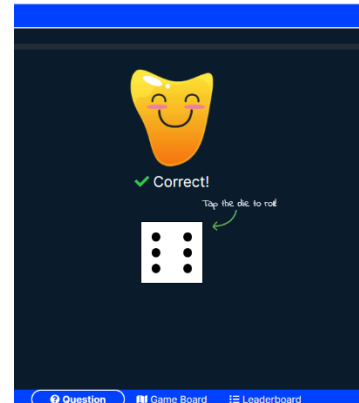
Boardgame

Informasi

Soal



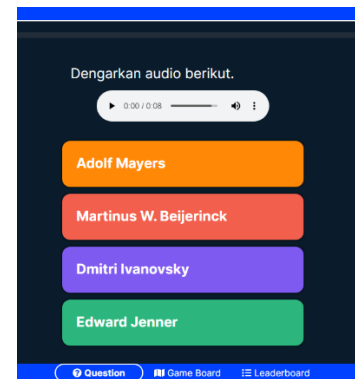
Jawaban Salah



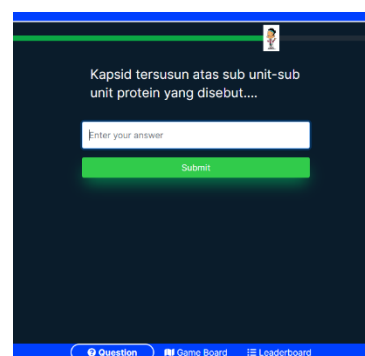
Jawaban Benar



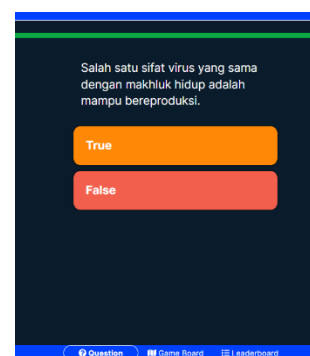
Soal dengan video



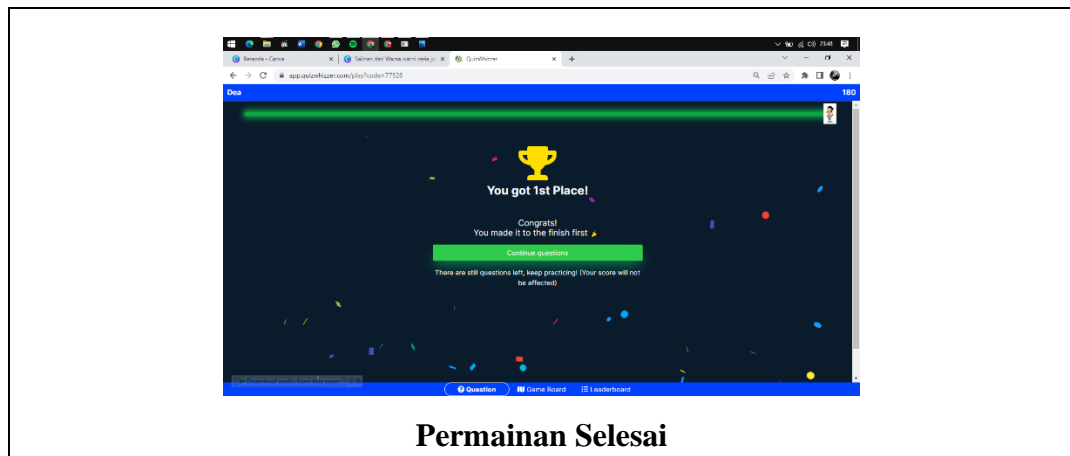
Soal dengan audio



Soal jawaban singkat



Soal true or false



Permainan Selesai

Sumber: Dokumen Pribadi

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga menggunakan *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi virus di kelas X SMAN 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan kreatifitas khususnya dalam pendidikan sains berupa teori-teori bagi para peneliti dan pihak lain, serta hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan yang bermanfaat dalam permasalahan baru yang perlu dikaji lebih lanjut.

1.5.2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran kepada pihak sekolah dalam rangka upaya meningkatkan kualitas peserta didik untuk mempelajari dan memahami materi dalam proses pembelajaran di kelas dengan kemasan yang membuat peserta didik dapat aktif serta menunjang hasil belajar yang lebih baik.

b) Bagi Guru

Memberikan pola dan sikap guru dalam mengajar yang semula berperan sebagai pemberi informasi menjadi berperan sebagai fasilitator dan mediator yang dinamis sehingga proses pembelajaran dapat dirancang dan dilaksanakan secara aktif, dan menentukan startegi yang tepat dan akurat dalam memilih media

pembelajaran pada mata pelajaran biologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran ataupun kompetensi dasar hendak dicapai.

c) Bagi Peserta didik

Meningkatkan hasil belajar peserta didik, membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

d) Bagi Peneliti/Penulis

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam merancang atau menyiapkan suatu media pembelajaran yang efektif. Sehingga akan menjadi bekal kelak ketika terjun langsung ke masyarakat menjadi seorang guru yang profesional.