

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pilar utama bagi kemajuan suatu bangsa. Akses pendidikan yang merata dan berkualitas, dapat menghasilkan suatu bangsa yang terampil, inovatif dan berdaya saing tinggi. Perlu adanya sebuah kurikulum yang inovatif dan adaptif untuk memastikan keberlanjutan dan keberhasilannya. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah meluncurkan Kurikulum Merdeka sejak 11 Februari 2022, sehingga sejak tahun 2022 konsep Kurikulum Merdeka telah menjadi sorotan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Kurikulum merdeka merupakan salah satu kurikulum yang digunakan dalam sistem pendidikan di Indonesia yang menawarkan pendekatan yang berfokus pada kemandirian peserta didik serta mengacu pada semangat kemerdekaan dalam pembelajaran (Nugraha, 2022).

Tujuan utama dari Kurikulum Merdeka adalah membentuk peserta didik yang memiliki Profil Pelajar Pancasila. Sebagaimana tercermin dalam 6 dimensi Profil Pelajar Pancasila diantaranya; beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Pendidikan nasional dalam Kurikulum Merdeka berkomitmen mencapai tujuan tersebut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan efektif. Kemendikbud Ristek (2020) peningkatan kualitas pembelajaran membutuhkan kerjasama dan gotong-royong antara para pendidik, yang secara bersama-sama mengkaji proses pembelajaran secara berkelanjutan. Hal tersebut didukung dengan pernyataan dari Susilo (2013) bahwa salah satu upaya yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan kompetensi pendidik dapat dilaksanakan dengan *lesson study*.

Lesson study dalam prosesnya melibatkan perencanaan, pelaksanaan, mengobservasi, dan melaporkan hasil pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berdasarkan prinsip kesejawatan untuk membangun masyarakat belajar.

Komunikasi memiliki peran penting dalam membangun masyarakat belajar. Menurut sejumlah penelitian 75% dari seluruh waktu dipakai untuk komunikasi (Fathunnisa, 2017) sehingga komunikasi sangat penting bagi manusia. Komunikasi adalah kegiatan utama manusia yang menghubungkan individu, kelompok, komunitas, dan organisasi dalam masyarakat. Melalui komunikasi, manusia dapat saling memahami, mengembangkan diri, mengekspresikan ide dan emosi, menyelesaikan masalah, menyebarkan pengetahuan, dan memperkaya budaya (Ulfa, 2019).

Dalam proses komunikasi terdapat salah satu masalah yang dikenal dengan hambatan komunikasi (*communication apprehension*). Burgoon dan Ruffner (1978) menjelaskan bahwa hambatan komunikasi merupakan gambaran reaksi negatif dalam bentuk kecemasan yang dialami seseorang dalam pengalaman komunikasinya. Adapun dalam pendidikan komunikasi memiliki peranan penting, dengan berjalannya komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik maka akan berpengaruh terhadap kelancaran dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Salah satu tujuan dari pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan Dewi (2015) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat menjadi indikator keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Wilson (2016) hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi 3 aspek, diantaranya kognitif, afektif dan psikomotor. Evaluasi hasil belajar memberikan gambaran tentang sejauh mana peserta didik telah mencapai kompetensi yang diinginkan dalam konteks pembelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan Oktober s.d. November 2023 di SMAN 2 Tasikmalaya khususnya pada pembelajaran biologi di kelas XI MIPA. Proses pembelajaran di kelas belum sepenuhnya berpusat pada peserta didik, hal ini ditandai dengan kurangnya partisipasi peserta didik di dalam

kelas, adapun dalam proses pembelajaran peserta didik terlihat ragu dan cemas ketika akan menjawab, bertanya ataupun berdiskusi karena merasa takut salah dan takut ditertawakan. Selain itu proses pembelajaran di kelas telah menerapkan pembelajaran kelompok dan tutor sebaya namun belum optimal, dan terlihat bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menyampaikan argumen, mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok, mengajukan dan menjawab pertanyaan. Sebagaimana Ulfa (2019) komunikasi sangat penting dilakukan dengan sebaik mungkin pada proses pembelajaran terutama antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik.

Adapun wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran biologi kelas XI MIPA pada tanggal 17 November 2023 salah satu materi dimana peserta didik belum menunjukkan hasil belajar sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) adalah materi sistem ekskresi yang terdapat pada fase F tingkat SMA. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan kriteria di bawah KKTP yakni 61%-70% dari rata-rata 8 kelas. Sehingga peserta didik yang memiliki kategori di bawah KKTP harus diberikan catatan atau umpan balik konstruktif dan diberi kesempatan untuk memperbaiki nilai dengan melakukan rencana perbaikan hasil evaluasi sumatif.

Berdasarkan uraian di atas kecemasan komunikasi peserta didik masih tinggi dan hasil belajar yang masih rendah di SMAN 2 Tasikmalaya menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran biologi khususnya pada materi sistem ekskresi. Kondisi tersebut perlu dilakukan penelitian dengan menerapkan proses pembelajaran yang menarik seperti pengembangan media maupun metode pembelajaran dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan komunikasi dan hasil belajar peserta didik.

Pemanfaatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif yang memungkinkan peserta didik lebih interaktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pernyataan dari Oktavia (2022) yang mengatakan bahwa permainan yang dirancang khusus untuk pembelajaran dapat membantu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar, karena proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Beberapa permainan yang dapat

digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah batu gunting kertas, hompimpa, congklak, ular tangga dan monopoli. Dari beberapa permainan tersebut permainan batu, gunting, kertas diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi kecemasan komunikasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena permainan ini tidak memerlukan alat khusus dan peserta didik tidak asing untuk memainkan permainan tersebut, di samping itu permainan ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dalam proses pembelajaran yang mana akan adanya interaksi antar peserta didik serta peserta didik ataupun dengan guru seperti menyampaikan argumen, hasil diskusi kelompok, mengajukan dan menjawab pertanyaan.

Sehingga permainan tersebut nantinya akan memudahkan peserta didik untuk dapat memahami materi dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan batu, gunting, kertas memiliki potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran biologi di SMAN 2 Tasikmalaya dikarenakan permainan batu, gunting, kertas mudah dilaksanakan dan peserta didik sudah terbiasa melakukan permainan batu, gunting, kertas.

Beberapa penelitian terkait implementasi permainan batu, gunting, kertas terhadap pembelajaran memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Argianti *et. al.*, (2016) melakukan penelitian mengenai pengaruh permainan batu, gunting, kertas terhadap keterampilan komunikasi peserta didik tingkat SMP, hasil uji inferensial menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari aspek pengetahuan dan berpengaruh terhadap keterampilan komunikasi peserta didik. Saputro (2012) dalam penelitiannya yang membahas implementasi permainan batu, gunting kertas dalam pembelajaran menyebutkan bahwa permainan batu, gunting kertas dapat digunakan untuk membentuk grup permutasi yang siklis dalam pembelajaran matematika.

Sejalan dengan latar belakang masalah, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan menerapkan permainan batu, gunting, kertas berbasis *lesson study* pada materi sistem ekskresi. Permainan batu, gunting, kertas adalah salah satu permainan tradisional yang sederhana dan tidak memerlukan peralatan khusus. Permainan ini dimainkan oleh dua orang dengan menunjukkan bentuk dan posisi jari

yang mewakili gunting, batu, atau kertas. Untuk melihat bahwa permainan ini layak digunakan dalam pembelajaran maka perlu adanya tolak ukur untuk mengukur keberhasilannya, salah satunya adalah dengan menerapkan *lesson study* dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pernyataan dari Triyanto dan Prabowo (2020) bahwa pencapaian keterlaksanaan pembelajaran melalui penerapan *lesson study* dapat dikategorikan sebagai sangat baik dan optimal. Hal ini bertujuan untuk menjamin kualitas pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengalami kegiatan belajar yang didasarkan pada upaya terbaik yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Permainan Batu, Gunting, Kertas Berbasis *Lesson Study* terhadap Kecemasan Komunikasi dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen pada Materi Sistem Ekskresi di Kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)”. Penelitian ini mengintegrasikan *lesson study* dengan menerapkan permainan batu, gunting, kertas yang mana penelitian ini belum banyak diangkat dalam penelitian sebelumnya. Sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menjadi manfaat bagi pembaca dalam peningkatan kualitas pendidikan Indonesia.

1.2.Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Adakah Pengaruh Permainan Batu, Gunting, Kertas Berbasis *Lesson Study* terhadap Kecemasan Komunikasi Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen pada Materi Sistem Ekskresi di Kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)?”.

1.3.Definisi Operasional

Demi menghindari potensi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan, penulis berusaha untuk memberikan definisi yang lebih jelas untuk setiap istilah berikut:

1.3.1. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif atau pengetahuan merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Pada penelitian ini

hasil belajar diukur pada materi sistem ekskresi dengan mengimplementasikan permainan batu, gunting, kertas berbasis *lesson study*. Proses kognitif terfokus pada tingkat mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5). Sementara itu, proses pengetahuan dibatasi pada pemahaman faktual (K1), konseptual (K2), dan prosedural (K3). Teknik pengukuran hasil belajar dilakukan melalui *posttest* pada materi sistem ekskresi menggunakan instrumen tes pilihan majemuk yang terdiri dari 50 soal.

1.3.2. Kecemasan Komunikasi

Kecemasan komunikasi adalah reaksi negatif individu pada situasi komunikasi. Kecemasan komunikasi dapat diukur dengan Skala KAPPA-PHI yang dijawab oleh semua peserta didik untuk meliputi indikator *unwillingness* (ketidaksediaan berkomunikasi), *avoiding* (penghindaran komunikasi), dan *control* (rendahnya kontrol diri terhadap situasi komunikasi). Setiap indikator terdiri dari 5 pernyataan negatif dan 5 pernyataan positif dengan total seluruh pernyataan adalah 30 yang telah divalidasi dengan skor 0 hingga 5.

1.3.3. Permainan Batu, Gunting, Kertas berbasis *Lesson Study*

Permainan batu, gunting, kertas ini merupakan permainan yang sederhana dan tidak memerlukan alat apapun, hanya dengan menggunakan jari tangan kita sebagai alat untuk bermain. Gestur jari tangan yang digunakan dalam permainan ini memiliki karakteristik yang unik, dimana tangan manusia membuat bentuk yang berbeda saat merepresentasikan batu, gunting, dan kertas. Adapun tujuan dari permainan batu, gunting, kertas ini adalah untuk menentukan pemenang antara dua pihak. Pemenang harus mengumpulkan poin sebanyak mungkin dengan menjawab pertanyaan secara benar. Cara bermainnya cukup sederhana: gunting menang melawan kertas, kertas menang melawan batu, batu menang melawan gunting, namun jika pemain memilih hal yang sama, maka hasilnya adalah seri. Jika hasilnya seri maka pemain harus bertanding ulang sampai menemukan pemenangnya.

Proses penerapan batu, gunting kertas dalam *lesson study* dilakukan melalui 3 tahap utama, yaitu tahap perencanaan (*plan*), tahap pelaksanaan (*do*), dan tahap evaluasi (*see*). Pada tahap (*plan*), tim *lesson study* berkolaborasi untuk menghasilkan rancangan pembelajaran dengan berdiskusi bersama untuk

mengembangkan ide-ide yang dapat meningkatkan kualitas rancangan pembelajaran yang telah disiapkan guru model. Tujuannya adalah untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

Tahap *do* dimaksudkan untuk menerapkan rancangan pembelajaran yang telah direncanakan. Salah satu anggota tim *lesson study* berperan sebagai guru model yang akan menjalankan kegiatan belajar dengan berpedoman pada prosedur dan instrumen yang telah didiskusikan. Fokus pengamatan dalam pengaruh permainan batu, gunting, kertas diarahkan pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung yakni pada tahapan *data collecting*, *data processing*, dan *verification* pada sintaks model *discovery learning*. Tahap *see* dirancang untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan batu, gunting, kertas. Kritik dan saran yang disampaikan oleh anggota tim dilakukan dengan bijaksana, tanpa menghakimi atau melukai perasaan guru model. Tujuannya adalah untuk membantu meningkatkan praktik pembelajaran untuk kedepannya.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan batu, gunting, kertas berbasis *lesson study* terhadap kecemasan komunikasi dan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi sistem ekskresi di Kelas XI MIPA SMAN 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam penerapan pembelajaran berbasis *game* salah satunya menerapkan permainan tradisional batu, gunting, kertas dengan tujuan melihat pengaruh terhadap kecemasan komunikasi dan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi tentang sistem ekskresi.

1.5.2. Kegunaan Praktis

1) Bagi Sekolah

Memberikan kesempatan kepada guru untuk dapat mengembangkan kompetensi tanpa keluar dari sekolah melalui penerapan *lesson study for learning community* (*lesson study* untuk komunitas belajar).

2) Bagi Guru

Memberikan pengalaman kepada guru untuk belajar di dalam komunitas belajar melalui penerapan *lesson study*.

3) Bagi Peserta Didik

Memberikan usaha terbaik kepada peserta didik untuk mendapatkan pelayanan pembelajaran dengan kualitas yang terbaik melalui *lesson study*.

4) Bagi Penulis

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pemahaman dalam penyusunan suatu penelitian serta menambah pengalaman belajar di dalam komunitas belajar sebagai acuan untuk merancang atau menyiapkan permainan yang efektif dalam pembelajaran.