

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Semakin tinggi tingkat pendidikan yang diraih maka semakin banyak sumber daya manusia berkualitas yang dihasilkan. Sumber daya manusia membutuhkan pendidikan dalam meningkatkan kualitasnya guna menjamin kemajuan suatu bangsa dan negara (Trisnawati, et al., 2020). Pendidikan berkualitas tentu membutuhkan pembelajaran berkualitas. Proses pembelajaran berkualitas di era sekarang ditandai dengan model pembelajaran yang semakin beragam, media pembelajaran semakin banyak, dan cara mengajar yang semakin efektif menunjukkan betapa pesatnya lingkungan pendidikan berkembang.

Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Menurut Laras et al., (2019) proses belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Guru dalam proses belajar dapat mengupayakan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dengan cara menciptakan pembelajaran lebih menarik menggunakan cara yang efektif sehingga secara tidak langsung dapat merangsang atau mendorong peserta didik untuk lebih memperhatikan pembelajaran (Lestari & Irawati, 2020). Menurut Fithriyani dan Listiana (2020) proses pembelajaran yang terjadi pada pendidikan di Indonesia saat ini tidak terlepas dari adanya permasalahan, salah satunya yang dihadapi yaitu kurangnya motivasi belajar. Sejalan dengan hal itu Laras (2019) menegaskan bahwa proses pembelajaran akan tercipta dengan baik ketika adanya keinginan dari peserta didik untuk belajar, keinginan untuk belajar itulah yang disebut dengan motivasi belajar, maka dari itu proses belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar.

Motivasi belajar menjadi bagian penting yang harus dimiliki oleh peserta didik. Menurut Uno (2017) motivasi memberikan energi dalam diri seseorang untuk memulai sesuatu. Seseorang yang sudah memiliki motivasi dalam dirinya maka akan ada dorongan sebagai upaya untuk mengubah tingkah lakunya dengan sedemikian rupa sehingga terdorong hatinya untuk memulai sesuatu dengan tujuan

memperoleh hasil yang di inginkan. Motivasi belajar berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai (Teni & Agus Yudiyanto, 2021).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran (Lestari & Irawati, 2020). Menurut Kompri (2017) bahwa kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar baik berupa keterampilan, pengetahuan sikap maupun nilai dalam bentuk angka ataupun abjad yang biasa dijadikan tolak ukur keberhasilan dari suatu proses pembelajaran disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar tersebut dapat diukur dan diamati sehingga guru dapat melihat ketercapaian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan dan mengetahui sejauh mana pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Ramdani et al., 2018)

Berdasarkan hasil analisis pendahuluan dan observasi selama program Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) pada bulan Oktober s.d November 2023 yang bertempat di SMA Negeri 4 Tasikmalaya ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran biologi salah satunya yaitu motivasi belajar rendah yang ditandai dengan beberapa peserta didik kurang termotivasi untuk mau belajar biologi. Kondisi siswa pada saat pembelajaran ada yang malas belajar, tidak bergairah dalam menghadapi pembelajaran, dan tidak bersemangat dalam menyelesaikan tugas. Seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Rendahnya motivasi belajar mengakibatkan hasil belajar pada pembelajara biologi juga rendah yang dapat dilihat dari nilai peserta didik yang masih kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 66. Sedangkan untuk KKM kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Tasikmalaya yaiu sebesar 70. Fakta tersebut disebabkan karena proses pembelajaran biologi di SMA Negeri 4 Tasikmalaya hanya menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sama dan tidak bervariasi. Sehingga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi peserta didik dibutuhkan cara pembelajaran yang lebih bervariasi pada pembelajaran biologi.

Pembelajaran biologi seringkali dianggap membosankan dan menuntut peserta didik untuk menghafal informasi mengenai materi yang banyak (Kusuma et al., 2017). Peserta didik sering disuguhkan dengan konsep yang abstrak dalam pembelajaran biologi. Hal ini dapat mempersulit siswa untuk belajar dan tidak jarang dapat mempersulit guru untuk membagikan materi pelajaran. Materi pada pembelajaran biologi yang memiliki bahasan cukup banyak dengan istilah latin yang perlu diingat dan dipahami yaitu materi sistem reproduksi pada manusia. Laras et al., (2019) menjelaskan bahwa banyaknya istilah latin yang sulit untuk diingat serta banyaknya organ penyusun sistem reproduksi menjadi faktor peserta didik sulit memahami materi sistem reproduksi. Materi mengenai sistem reproduksi membutuhkan banyak alat bantu visual untuk menjaga motivasi peserta didik dan mencegah kebosanan. Maka dari itu motivasi peserta didik perlu diupayakan karena semakin tinggi motivasi belajar peserta didik, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai (Syardiansah, 2016).

Rendahnya motivasi yang dialami oleh peserta didik jika tidak diperhatikan maka akan berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran. Apalagi proses pembelajaran tersebut terus menerus dilakukan dengan hanya menggunakan media pembelajaran yang sama tanpa adanya variasi maka peserta didik akan mudah merasa bosan. Ketika peserta didik dihadapkan pada proses belajar dengan media pembelajaran yang terbatas, maka mereka kesulitan untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran dan kesulitan untuk meningkatkan motivasi belajar (Wulandari, et al., 2023). Menurut Luh & Ekayani (2021) variasi media pembelajaran penting dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sehingga diperlukan adanya variasi baru terkait dengan media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Media pembelajaran yang dapat menarik motivasi peserta didik terhadap pembelajaran biologi salah satunya yaitu dengan menggunakan media permainan. Media permainan kartu mejadi alternatif salah satunya yaitu permainan kartu *werewolf*. Permainan katu *mafia game* atau *werewolf* adalah permainan kartu yang

sudah terkenal dengan ciri khas yaitu menempatkan teknik komunikasi yang kuat (Syarifah et al., 2022). Awal mula permainan *werewolf* muncul pada tahun 1986. Nama asli dari permainan tersebut adalah *Mafia Game*. *Mafia Game* sendiri ditemukan/diciptakan oleh Dmitry Dafidoff. Dmitry sendiri menciptakan permainan ini pada masa itu dengan tujuan untuk mengembangkan penelitian psikologi dan juga tugas nyatanya (Yao, 2008). Permainan kartu *werewolf* diangkat dengan alasan permainan ini sudah dikenal di kalangan peserta didik dan dapat menyatakan bahwa media permainan kartu *werewolf* ini dimainkan dengan gaya khas yaitu anggotanya bermain peran (Xiong et al., 2022). Setiap anggotanya bermain peran sesuai dengan kartu yang dibagikan. Peran dalam kartu *werewolf* yang akan dimainkan yaitu : 1) Werewolf (serigala), 2) Villager (warga desa yang tidak memiliki kekuatan), 3) Guardian (pelindung), 4) Seer (Penerawang), 5) Hunter (bisa memilih satu pemain untuk mati), 6) Cursed (Jika dibunuh bisa menjadi werewolf), 7) Diseased (villager yang punya wabah penyakit).

Pada proses pembelajaran ini menggunakan materi sistem reproduksi yang mana akan disediakan satu set kartu materi yang terpisah dengan kartu peran, sehingga dalam permainan peran tersebut peserta didik mendapatkan kartu materi sistem reproduksi. Sejalan dengan Utomo & Al Halim (2019) *werewolf game* merupakan permainan yang bisa disisipkan dalam proses pembelajaran karena permainan ini sudah banyak diadopsi oleh kelompok anak muda yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik terutama pada materi sistem reproduksi. Maka motivasi belajar peserta didik dapat terlihat pada saat permainan kartu *werewolf* ini dimainkan.

Permainan kartu *werewolf* telah diimplementasikan pada proses pembelajaran dengan berbagai cara. Untuk mengetahui praktik terbaik penggunaan media pembelajaran menggunakan kartu *werewolf* pada pembelajaran sistem reproduksi maka media pembelajaran kartu *werewolf* perlu diimplementasikan dengan *Lesson Study*. *Lesson Study* merupakan suatu model pembinaan profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan, berlandaskan prinsip kesejawatan dan mutual *learning* untuk

membangun komunitas belajar (Susilo, 2013). *Lesson Study* juga dapat dimanfaatkan untuk menilai efektivitas dari pembelajaran yang telah dilaksanakan (Triyanto & Prabowo, 2020). *Lesson Study* ini berfokus kepada peningkatan kualitas pembelajaran seorang pendidik melalui tiga tahapan yaitu *Plan*, *Do*, dan *See* (Asyari, M., Muhdhar, M. H. I. Ai, Susilo, H., 2016). *Lesson Study* diperlukan pendidik di Indonesia dalam meningkatkan proses dan hasil belajar (Rahayu, Mulyani, & Miswadi, 2012).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi beberapa masalah, diantaranya:

- 1) apakah penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI SMAN 4 Tasikmalaya pada materi sistem reproduksi?;
- 2) mengapa hasil belajar mata pelajaran biologi pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMAN 4 Tasikmalaya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)?;
- 3) apakah penggunaan kartu *werewolf* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas XI SMAN 4 Tasikmalaya?; dan
- 4) apakah ada perbedaan motivasi dan hasil belajar peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan permainan kartu *werewolf* di kelas XI SMAN 4 Tasikmalaya pada materi sistem reproduksi?

Agar penelitian lebih terarah, maka penelitian dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- 1) materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi sistem reproduksi
- 2) permainan yang digunakan adalah permainan kartu *werewolf*
- 3) pengukuran hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari ranah kognitif yang terdiri dari dua dimensi, yaitu dimensi pengetahuan meliputi pengetahuan faktual (K1), pengetahuan konseptual (K2), dan pengetahuan prosedural (K3). Kemudian dimensi proses kognitif yang dibatasi pada aspek mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4).
- 4) Pengukuran motivasi menggunakan skala.
- 5) Subjek penelitian dilakukan di kelas XI MIPA SMAN 4 Tasikmalaya semester genap pada Tahun Ajaran 2023/2024.

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah tersebut, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Kartu *Werewolf* Berbasis *Lesson Study* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada materi Sistem Reproduksi (Studi Eksperimen di kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah “adakah pengaruh permainan kartu *werewolf* berbasis *lesson study* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMAN 4 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024?”.

1.3 Definisi Operasional

Supaya istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan salah pengertian, maka penulis mendefinisikan istilah-istilah sebagai berikut :

- 1) motivasi belajar merupakan hasrat yang mendorong seseorang berperilaku. Seseorang yang merasa termotivasi untuk melakukan sesuatu maka akan mengalami dorongan ini. Faktor intrinsik dan ekstrinsik menjadi faktor munculnya motivasi dalam diri seseorang. Faktor intrinsik meliputi adanya keinginan berhasil dan anjuran kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang aman nyaman dan kegiatan belajar yang menarik. Indikator untuk mengukur motivasi belajar yaitu, (1) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (2) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (3) adanya penghargaan dalam belajar, dan (4) adanya keinginan dan hasrat untuk di masa depan, (5) adanya lingkungan belajar yang aman dan nyaman;
- 2) hasil belajar merupakan tindakan yang dilakukan seseorang untuk memperbaiki tingkah lakunya setelah belajar. Pada penelitian ini spesifikasi pada materi sistem reproduksi. Tes dapat mengetahui hasil belajar, tes yang dilakukan berupa tes kognitif yang dibatasi pada jenjang C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis) serta pada dimensi pengetahuan K1 (faktual), K2 (konseptual), K3 (prosedural); dan

3) permainan kartu *werewolf* berbasis *lesson study*. Permainan kartu *werewolf* merupakan media pembelajaran berbasis visual cetak kategori gambar. Pada permainan kartu *werewolf* ini penulis menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain kartu *werewolf*. Teknik permainan kartu *werewolf* mengutamakan bermain peran yang tertera di kartu. Kartu *werewolf* memiliki banyak peran diantaranya yang akan dimainkan yaitu : *werewolf*, *villager* (penduduk biasa), *guardian* (pelindung), *seer* (penerawang), *curse* (penduduk yang mempunyai kekuatan), *diseased* (penduduk yang terkena wabah penyakit). Peran tersebut akan dimainkan oleh masing-masing peserta didik. Selain kartu peran ada juga kartu materi, kartu materi merupakan kartu yang berisi materi sistem reproduksi. Isi dari kartu materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang sudah di susun pada Rencana Proses Pembelajaran (RPP) untuk kemudian digunakan sesuai dengan pertemuan yang akan dilaksanakan. Kartu materi ini menjadi kartu yang akan didapatkan oleh pemain setelah bermain peran. Proses pembelajaran dengan media permainan kartu *werewolf* ini dikombinasikan dengan *Lesson Study* yaitu pengkajian pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi pendidik secara kolaboratif serta berkelanjutan berdasarkan prinsip kesejawatan dalam membangun komunitas belajar. Peran *Lesson Study* dalam media permainan kartu *werewolf* ini dilaksanakan dengan tahap awal yaitu *plan* (perencanaan) kemudian dilanjutkan kepada tahap *do* (pelaksanaan) dan terakhir tahap *see* (refleksi) dengan melibatkan tim yang terdiri dari peneliti, dosen pembimbing, rekan sejawat, dan guru biologi kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Adapaun kegunaan dari *Lesson Study* pada penggunaan media permainan kartu *werewolf* yaitu untuk mencari praktik terbaik dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

Berikut ini adalah proses penggunaan permainan kartu *werewolf* berbasis *lesson study* yang dipadukan dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam proses pembelajaran :

- 1) *Stimulation* (simulasi/pemberian rangsangan). Peserta didik dihadapkan dengan sesuatu yang menimbulkan kerasa ingintahuan terhadap materi sistem reproduksi.

- 2) *Problem Statement* (pertanyaan/identifikasi), peserta didik mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan materi sistem reproduksi yang nantinya akan dimunculkan gambar yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada saat itu, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan menjadi hipotesis.
- 3) *Data collection* (pengumpulan data), pada langkah ini permainan kartu *werewolf* mulai dibagikan kepada peserta didik. Peserta didik mengumpulkan informasi (data) mengenai materi sistem reproduksi dalam jumlah yang banyak dari permainan kartu *werewolf* untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.
- 4) *Data processing* (pengolahan data), setelah data terkumpul, peserta didik mengolah data dan menafsirkan, untuk pembentukan konsep dan generalisasi.
- 5) *Verification* (pembuktian), setelah itu, peserta didik melakukan pemeriksaan dengan cermat untuk menghubungkan hipotesis yang sebelumnya telah dirumuskan dengan data yang telah dipelajari.
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi), hasil dari menghubungkan hipotesis dengan data yang ditafsirkan tersebut, ditarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip materi sistem reproduksi yang telah dipelajari.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan kartu *werewolf* berbasis *lesson study* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMAN 4 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

1.5 Kegunaan Penelitian

- 1) Kegunaan Teoretis
 - a) Secara Teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam perkembangan dunia pendidikan. Perkembangan dunia tersebut khususnya dalam memperbaiki proses pembelajaran yang salah satunya dalam

pembelajaran biologi. Sehingga dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan ilmu pendidikan.

- b) Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan dalam pendidikan khususnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik menggunakan metode permainan kartu.
- 2) Kegunaan Praktis
 - a) Bagi Sekolah
 - (1) Memberikan sumbangan ide kepada pihak sekolah dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi yang akan diajarkan dikelas, sebagai upaya yang akan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif, kreatif dan inovatif.
 - (2) Memberikan bantuan cara dalam pembelajaran agar meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan permainan kartu *werewolf*.
 - b) Bagi Guru
 - (1) Memberikan variasi dalam kegiatan belajar mengajar dan mencegah peserta didik bosan dalam pembelajaran biologi;
 - (2) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru mata pelajaran yang bersangkutan dalam menentukan media pembelajaran khususnya pada permainan kartu *werewolf* pada setiap pembahasan materi.
 - c) Bagi Peserta Didik
 - (1) Memotivasi peserta didik dalam memahami materi biologi, khususnya pada materi sistem reproduksi.
 - (2) Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam mengamati, menganalisis dan mengumpulkan data dari proses pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.