

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagaikan tempat khusus dimana manusia dapat belajar dan bertumbuh menjadi lebih baik. Seseorang akan terbantu menjadi baik dan bertanggung jawab dalam berperilaku terhadap orang lain dan dalam kehidupan setiap harinya. Menurut Alpian, dkk. (2019:67) Pendidikan sangatlah penting bagi semua orang di Indonesia. Artinya setiap orang berhak untuk belajar dan berkembang. Pendidikan membantu kita menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi negara.

Pendidikan adalah tentang mempelajari hal-hal baru untuk lebih memahami dan menambah wawasan. Dalam pandangan sains dan teknologi, kita dapat mengubah hidup kita dengan berbagai cara. Di sekolah, adalah contoh belajar yang akan membantu kita tumbuh dan mengajari kita cara untuk terus berkembang setiap harinya (Sipayung, 2022: 7130). Bagian terpenting dalam belajar adalah memiliki tujuan jelas yang ingin kita capai. Kita perlu mencapai tujuan ini untuk menunjukkan bahwa kita telah berhasil mempelajari sesuatu. Kita dapat sukses dalam belajar apabila kita mempunyai keinginan dan dukungan untuk belajar. Artinya, motivasi belajar sangatlah penting karena membantu kita mencapai tujuan belajar dan mendapatkan hasil yang kita inginkan untuk kedepannya (Emda, 2017: 172-173)

Motivasi dalam pendidikan berarti segala sesuatu yang membuat siswa mau mengerjakan tugas sekolah dan belajar. Ini seperti memiliki pemandu sorak di dalam diri siswa, mendorong siswa untuk melakukan yang terbaik dan mencapai

tujuan siswa. Motivasi sangatlah penting karena tanpanya, orang mungkin tidak mau belajar dan mengerjakan tugas sekolahnya. (Muawanah, 2021:92).

Saat belajar biologi, siswa dapat menggunakan berbagai hal seperti buku, video, atau gambar untuk membantu siswa memahaminya. Namun terkadang siswa tidak selalu memiliki hal terbaik untuk membantunya belajar. Untuk memastikan siswa belajar dengan baik di sekolah, penting untuk menggunakan hal-hal seperti video atau gambar untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa ingin berpartisipasi (Kurniawan, 2013: 9). Memiliki cara belajar yang menyenangkan dan kreatif dapat membuat siswa bersemangat belajar di sekolah. Cara belajar ini juga dapat membantu guru menjelaskan berbagai hal dengan lebih cepat dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Misalnya, bermain permainan *scrabble* bisa menjadi cara yang menyenangkan untuk belajar biologi. (Aisyah, 2017: 27).

Menurut pendapat Mubasyira (2017: 324) *Scrabble* adalah permainan menyenangkan yang membantu anak-anak, remaja, dan orang dewasa menjadi lebih baik dalam menguasai kata-kata bahasa Inggris. Permainan *scrabble* membuat otak siswa lebih kuat dan membantu siswa lebih cermat saat menyusun kata-kata.

Berdasarkan hasil wawancara di SMA Negeri 2 Tanjungpinang dengan salah satu guru biologi disana, didapatkan informasi terkait kurikulum yang digunakan dari SMA Negeri 2 Tanjungpinang, yaitu Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka digunakan pada dua tingkatan saja, yaitu kelas X dan XI, sedangkan Kurikulum 2013 digunakan untuk kelas XII. Banyak siswa yang kesulitan memahami informasi tentang virus dan keanekaragaman hayati di

kelas biologi. Berdasarkan survei, 58% pelajar menganggap virus sulit dipelajari, dan 34,8% menganggap keanekaragaman hayati sulit. Hasil wawancara dengan guru biologi SMA Negeri 2 Tanjungpinang juga didapatkan bahwa hasil belajar pada materi virus terdapat sebanyak 23 siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena materinya yang cukup padat. Hal ini sesuai dengan pendapat Setiaji, (2023: 132) materi virus merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami, karena bukan sesuatu yang dapat dilihat atau disentuh. siswa harus menggunakan cara berbeda untuk mempelajarinya

Adapun media yang sering digunakan guru ketika mengajar didalam kelas yaitu buku cetak dan *PowerPoint* (PPT). Dari hasil data yang didapatkan sebanyak 47,8% siswa merasa bosan jika dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak, *Powerpoint* (PPT), mendengarkan penjelasan dari guru, dan hanya mengerjakan tugas. Siswa menginginkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan informasi yang peneliti temukan, sekitar 41,3% siswa tidak menikmati pembelajaran jika hanya menggunakan buku. Selain itu, ketika siswa hanya menggunakan *PowerPoint*, mereka menjadi kurang aktif dan kurang tertarik belajar, karena tidak merasa termotivasi. Ketika peneliti menanyakan kepada siswa apa yang mereka sukai, 52,2% menyatakan mereka menyukai pembelajaran menggunakan alat pendidikan khusus yang disebut media pembelajaran berbasis game edukasi.

Motivasi belajar diperlukan dalam proses belajar siswa karena akan menentukan intensitas belajarnya (Suharni, 2018: 144). Jika siswa menggunakan permainan yang menyenangkan dan mendidik untuk belajar, mereka akan ingin belajar

lebih banyak dan senang mencari informasi tentang apa yang mereka pelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat Haruna, dkk. (2019: 46) permainan tentang edukasi itu seperti bermain game, tapi juga membantu kita belajar. Bagi mereka membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahami hal-hal baru. Ketika siswa menggunakan permainan untuk belajar, kelas akan menjadi tempat yang lebih menyenangkan.

Media permainan *scrabble* adalah permainan yang digunakan di ruang kelas karena membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu siswa ingin belajar lebih banyak. Ini membantu siswa berpikir dan cermat ketika menyusun kata-kata. Permainan ini dapat dimainkan oleh 3-4 orang secara bersamaan. Permainan *scrabble* baru akan memiliki beberapa fitur baru dan lebih baik dibandingkan dengan yang lama. (Sunarmintyastuti dkk., 2020: 637).

Permainan *scrabble* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengasyikkan di dalam kelas. Membantu siswa mempelajari hal-hal baru dan berpikir dengan cara yang berbeda. Guru dapat memanfaatkannya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Seorang guru biologi berpendapat sebaiknya menggunakan *scrabble* untuk mengajarkan tentang virus. Banyak siswa juga berpikir akan sangat bagus jika memiliki permainan seperti *scrabble* untuk membantu mereka belajar tentang virus. Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa permainan *scrabble* pada materi virus kelas X untuk digunakan dalam proses pembelajaran biologi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

B. Rumusan Masalah

Latar belakang masalah di atas mendasarkan penulis untuk menulis rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan permainan *scrabble* dalam pelajaran biologi pada materi virus kelas X SMA yang valid, praktis, dan efektif?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas X SMA sesudah penggunaan media pelajaran permainan *scrabble*?

C. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah di atas menjadikan penulis membuat tujuan penelitian dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengembangkan permainan *scrabble* dalam Pelajaran biologi pada materi virus kelas X SMA yang valid, praktis, dan efektif.
2. Mengetahui motivasi belajar siswa kelas X SMA sesudah penggunaan media pembelajaran permainan *scrabble*.

D. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Produk memiliki spesifikasi yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran permainan *scrabble* ini, pada materi virus ini ditulis sebagai berikut:

1. Media permainan *scrabble* berbentuk persegi Panjang dengan ukuran 59,4 X 42 cm, papan permainan *scrabble* dibuat seperti tempat catur agar semua barang-barang bisa di simpan di dalamnya dengan rapi;
2. *Scrabble* nantinya akan menggunakan bahan spanduk;
3. Balok huruf (*Tiles*) terbuat dari kayu dengan ukuran 1.8 cm x 2 cm x 0.5 cm;
4. *Rack* dengan ukuran lebar 17,78 cm dan tinggi 25,4 mm.

5. Media permainan *scrabble* ditujukan untuk kelas X pada materi virus;
6. Media permainan *scrabble* disediakan dengan warna-warna yang menarik dan di bagian soal akan ada gambar terkait virus;
7. Jumlah semua kotak yang ada di permainan *scrabble* sebanyak 225 kotak;
8. Di bagian kotak-kotak yang ada di permainan *scrabble* terdiri dari kotak berwarna merah muda (word x3) sebanyak 8 kotak, warna biru (Letter x3) sebanyak 12 kotak, warna ungu (word x2) sebanyak 16 kotak, dan warna tosca (Letter x2) sebanyak 24 kotak;
9. Media permainan *scrabble* dimainkan berkelompok setiap kelompok berjumlah 4-5 orang;
10. Waktu permainan paling lama 30 menit waktu bisa diubah dengan persetujuan dengan anggota di dalam kelas;
11. Peraturan permainan dan keterangan warna berada di bagian sebelah kiri kotak-kotak *scrabble*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan mendasarkan penulis untuk menulis manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa menjadi pengalaman baru bagi peneliti dalam pengembangan media permainan *scrabble* pada materi virus dan menerapkan ilmu yang selama ini didapatkan selama berada di bangku perkuliahan dan kedepannya bisa diterapkan Ketika menjadi seorang pendidik di masa yang akan datang.

2. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran permainan *scrabble* ini bisa membantu siswa memahami materi dalam proses belajar, memberikan suasana baru di dalam kelas, membuat siswa lebih aktif di dalam kelas, dan menambah motivasi belajar di dalam kelas.

3. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan media permainan *scrabble* ini sebagai bahan untuk mengajar di dalam kelas pada materi virus agar membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Bagi peneliti lainnya dapat dijadikan sebagai referensi untuk membuat pengembangan yang lebih baik.

F. Asumsi Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Asumsi

Beberapa asumsi terhadap pengembangan media pembelajaran permainan *scrabble* pada materi virus adalah:

- a. Permainan *scrabble* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- b. Permainan *scrabble* dapat mendukung pembelajaran siswa didalam kelas, membuat suasana kelas lebih menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa.
- c. Permainan *scrabble* ini dikembangkan untuk memudahkan guru dalam mengajar didalam kelas agar meningkatkan pengetahuan siswa didalam kelas.
- d. Permainan *scrabble* ini sangat mudah untuk dibawa.

2. Keterbatasan

Keterbatasan penelitian dalam mengembangkan permainan *scrabble* ini pada materi virus adalah:

- a. Permainan *scrabble* ini hanya dikembangkan hanya pada materi virus saja tidak di materi yang lainnya
- b. Permainan *scrabble* ini dikembangkan hanya untuk pendukung pembelajaran di akhir materi tidak untuk bahan ajar
- c. Permainan *scrabble* ini hanya diuji coba pada sekolah SMA negeri 2 tanjung-pinang.

G. Definisi Operasional

Untuk memastikan bahwa pembuat permainan *scrabble* ini dan orang yang memainkannya saling memahami, penting untuk menjelaskan beberapa definisi – definisi operasional berupa kata-kata penting. Kata-kata tersebut mempunyai arti khusus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ibarat alat khusus yang membantu guru mengajarkan kita berbagai hal di sekolah. Itu memudahkan siswa untuk memahami dan mempelajari hal-hal yang perlu siswa ketahui.
2. Permainan *scrabble* merupakan permainan edukasi yang bisa mengasah kemampuan siswa di dalam kelas saat belajar. Dalam permainan *scrabble* siswa akan lebih aktif dan termotivasi saat belajar tentunya siswa tidak akan merasa bosan saat belajar karena tidak hanya terfokus pada buku cetak saja. Permainan *scrabble* di sediakan glosarium terkait materi virus untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran, permainan *scrabble* dimainkan berkelompok, terdapat

peraturan cara permainan serta keterangan warna-warna yang ada di kotak-kotak *scrabble*.

