

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting untuk peserta didik. Pendidik memiliki jenjang yang paling tinggi sehingga bisa disebut sebagai panutan untuk peserta didik, setiap pendidik memiliki tugas yang mulia mencerdaskan anak bangsa agar menjadi manusia yang berguna untuk manusia lainnya. Pendidik harus mencapai kompetensi dan memiliki pengetahuan serta kreativitas untuk dikembangkan dan disalurkan kepada peserta didik. Menurut Widiasworo (2019: 1) guru harus mampu memanfaatkan teknologi terutama dalam menciptakan pembelajaran yang menginspirasi peserta didik.

Pendidikan memiliki tujuan yang paling penting salah satunya untuk membantu manusia menemukan makna baru mengenai apa yang dipelajari. Ilyas dkk (2015: 70) menyatakan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Berdasarkan pendapat tersebut, pendidikan merupakan hal penting yang seharusnya setiap orang berhak untuk mendapatkannya demi kehidupan yang lebih baik. Dengan kata lain, melalui pendidikan manusia dapat mengubah nasib dari yang tertinggal menjadi kehidupan yang lebih maju.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru biologi SMA Negeri 6 Tanjungpinang, mengenai hasil belajar biologi semester ganjil khususnya materi virus masih tergolong rendah dari materi biologi lainnya. Hal ini dibuktikannya dengan hasil ulangan harian yang dilakukan pada akhir sub-materi pelajaran, peserta didik kurang memahami istilah-istilah yang digunakan pada materi virus, padahal sebelumnya guru sudah meminta mereka untuk menghafal

dan memahami istilah-istilah pada materi virus. Ketika diberikan latihan peserta didik kesulitan dalam mengerjakannya karena mereka kurang memahami soal tersebut. Hal ini dapat dilihat dari angket yang menunjukkan 60% peserta didik menganggap materi virus ini sulit, bisa dilihat pada Lampiran 2. Kondisi seperti ini disebabkan oleh kurangnya motivasi peserta didik untuk mengerti pembelajaran. Motivasi peserta didik dapat dilihat dari kurang fokusnya siswa pada saat guru menyampaikan materi, beberapa siswa tidak memperhatikan guru saat melakukan pembelajaran dan beberapa siswa berbicara disaat guru menjelaskan materi, sedangkan itu siswa juga jarang bertanya selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada Lampiran 2.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Kompri (2016: 229) menyatakan motivasi merupakan suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (Perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, bahan ajar yang digunakan oleh guru adalah buku paket dan *powerpoint* dalam menggunakan media pembelajaran sudah cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika hanya dilihat dari hasil belajar peserta didik berdasarkan segi penilaian hasil koreksi soal-soal yang dijawab oleh peserta didik dan keaktifan peserta didik menjawab soal depan kelas pada saat belajar. Setelah melakukan wawancara bersama guru di SMA Negeri 6

Tanjungpinang, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran biologi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan buku paket sekolah. Dimana terdapat juga pernyataan bahwasanya sangat membutuhkan bahan ajar atau media pembelajaran yang menarik juga mudah digunakan, supaya siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan. Hal ini dapat dilihat pada Lampiran 2.

Maka dari itu diperlukan suatu media untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu berita informasi kepada orang lain sebagai penerima informasi. Dalam dunia pendidikan, media berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik. Jika media dan pemanfaatannya dilakukan dengan baik maka proses pembelajaran dan hasil belajar akan baik. Seperti yang diungkapkan oleh Karo dan Rohani (2018: 92) menyatakan bahwa proses pembelajaran di kelas akan lebih optimal jika media dimanfaatkan secara lebih relevan dan media juga disebut dengan sarana atau alat perantara dalam menyampaikan materi atau suatu bahan ajar yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah bagi peserta didik. Dalam penggunaan media pembelajaran ini berupa kartu peserta didik tentunya dapat membantu proses pembelajaran. Kartu kwartet ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu harga bahan cukup murah, mudah diperoleh di lingkungan sekitar, mudah disusun dan digunakan, warna-warni yang menarik mudah. Sementara itu menurut Hamalik dalam Istifarini., dkk, (2012) mengungkapkan penggunaan media gambar dapat efektif apabila

disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, naik dari segi ukuran gambar, warna dan latar belakang yang dapat mempengaruhi penafsiran dengan menggunakan kartu. Siswa diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri hingga memperoleh pengetahuan yang lebih bermakna karena rasa ketertarikan peserta didik dalam pelajaran akan lebih timbul ketertarikan, jika dibandingkan proses pembelajaran yang sekedar tugas dan penjelasan verbal saja melalui permainan.

Berdasarkan paparan, menurut peneliti dengan menggunakan media pembelajaran kartu kwartet maka akan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain motivasi dan hasil belajar, sejauh pengetahuan peneliti belum terungkapnya media kartu kwartet pada materi virus di SMA Negeri 6 Tanjungpinang yang valid, praktis dan efektif menjadi suatu hal yang perlu diungkapkan. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan dan Hasil Belajar Siswa kelas X Pada Materi Virus”.

A. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana menghasilkan media pembelajaran kartu kwartet yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X pada materi virus ?

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pnelitian ini yaitu untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran kartu kwartet yang

valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X pada materi virus.

C. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Media kartu kwartet ini merupakan sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran biologi khususnya materi virus. Dalam penelitian ini, peneliti akan menghasilkan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Terdiri dari sejumlah 8 set kartu yang terdiri dari empat kartu setiap setnya.

Judul kartu pada kartu kwartet adalah sebagai berikut:

- a. Struktur tubuh virus (kepala, isi tubuh, ekor, kapsid)
- b. Penemu virus (*adolf mayer, martinus beijerinck, dmitri ivanovsky, wendell ms*)
- c. Bentuk virus (filamen, huruf t, bulat, batang)
- d. Virus dna (*papiloma, cacar, adenovirus, hepstitis b*)
- e. Virus rna (*hiv/aids, ebola, influeza, reovirus*)
- f. Dampak positif virus (kesehatan, *science*, pertanian, ekonomi digital)
- g. Virus penyerang (*hiv/aids, corona, rebies, flu burung*)
- h. Virus berselubung (*paramyxvirus, togavirus, herpevirus, rhabdovirus*)

2. Setiap media terdiri dari 4 bagian, judul pada bagian atas, dua baris vertikal untuk sub judul, gambar dan materi.

3. Memiliki ukuran 10 cm untuk semua bagian kartu.

4. Didesain langsung menggunakan aplikasi microsoft word dan canva sehingga gambar yang dihasilkan baik tidak pecah. Selain warna-warna yang digunakan adalah warna soft yang digunakan dalam kartu bertujuan supaya mudah dipahami dan menarik bagi siswa kelas x.

5. Dicitak menggunakan kertas jenis *ivory260*.
6. Dapat digunakan dalam setiap model pembelajaran baik sekolah maupun diluar sekolah dengan bimbingan guru sebagai fasilitator disekolah dan pendamping di luar sekolah.
7. Dilengkapi dengan buku panduan cara bermain kartu kwartet.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian dan pengembangan media kartu kwartet ini, peneliti berharap dapat memberikan hasil yang bermanfaat dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dengan tersedianya media berupa kartu kwartet dengan ini, peneliti mengharapkan dapat membantu guru biologi dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dalam materi virus yang lebih menyenangkan, efektif kreatif, tidak membosankan, dan dapat melaksanakan proses belajar sambil bermain sehingga pembelajaran terasa lebih menarik. Selain itu, media kartu kwartet ini dapat menjadi tolak ukur bagi guru untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Dengan tersedianya media kartu kwartet ini peserta didik dapat menambah wawasan, menguasai konsep dan menggunakan kemampuan berfikir peserta didik guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan proses pembelajaran yang menarik seperti dapat belajar sambil bermain, selain itu juga melatih kerja sama peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran kelompok.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media kartu kwartet ini diharapkan peneliti lain dapat mengetahui seberapa besar kelayakan media kartu kwartet ini dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, juga dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan suatu media pembelajaran.

E. Asumsi Penelitian dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Dalam pengembangan media kartu kwartet pada materi virus ini dapat asumsi penelitian sebagai berikut:

- a. Media kartu kwartet memiliki tampilan menarik pada kartu kwartet yang di desain dengan warna dan gambar ini dapat menarik peserta didik untuk semangat belajar, lebih berkreaitivitas dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dengan menjawab soal-soal yang diberikan sesuai konsep materi yang dipahaminya.
- b. Media kartu kwartet ini dapat digunakan dengan konsep bermain sambil belajar sehingga menarik dilakukan dalam proses pembelajaran
- c. Dengan meningkatnya rasa ingin tahu yang dimiliki oleh peserta didik, diharapkan media kartu kwartet ini dapat memotivasi dan hasil belajar meningkat.

- d. Dengan menggunakan media kartu kwartet ini khususnya pada materi virus ini peserta didik dimudahkan dalam menghafal, mengingat dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

2. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian media kartu kwartet ini yaitu media pembelajaran hanya difokuskan untuk satu materi yaitu virus saja, penelitian dilakukan di kelas x, dan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagrajan, dkk., 1974. Model ini meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*), namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*develop*) saja dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

F. Definisi Oprasional

Untuk menghindari akan adanya perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah yang ada pada judul penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian yang berupa proses, produk, dan rancangan. pada penelitian ini akan mengembangkan sebuah kartu kwartet.
2. Pengembangan media kartu kwartet pada proses pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih dalam memahami materi secara lebih konkret.
3. Materi virus pada kartu kwartet ini berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa di sekolah yaitu kan membahas mengenai virus.

4. Media kartu kwartet ini dilakukan agar memotivasi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dikarenakan dapat dilakukan dalam keadaan bermain sambil belajar di kelas sehingga peserta didik dapat tertarik dalam pembelajaran,
5. Hasil belajar peserta didik akan dilakukan dengan menjawab soal-soal *pre-test* dan *post-test* (aspek *kognitif*) yang diberikan oleh guru setelah menggunakan media kartu kwartet.

