

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan di suatu negara aspek yang sangat penting dalam menjamin kehidupan berbangsa dan bernegara adalah pendidikan, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu hal yang menjadi penghambat dalam kemajuan Indonesia dikarenakan pendidikan di Indonesia masih mendapatkan masalah yang sangat besar, terutama berkaitan dengan kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan.

Pendidikan sebagai sebuah proses pengembangan sumberdaya manusia agar memperoleh kemampuan sosial dan perkembangan individu yang optimal memberikan relasi yang kuat antara individu dengan masyarakat dan lingkungan budaya sekitarnya. Lebih dari itu pendidikan merupakan proses “memanusiakan manusia” dimana manusia diharapkan mampu memahami dirinya, orang lain, alam dan lingkungan budayanya. Atas dasar inilah pendidikan tidak terlepas dari budaya yang melingkupinya sebagai konsekwensi dari tujuan pendidikan yaitu mengasah rasa, karsa dan karya. Pencapaian tujuan pendidikan tersebut menuai tantangan sepanjang masa karena salah satunya adalah perbedaan budaya.

Pengertian pendidikan tercantum pada undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional maka pendidikan budaya dan karakter bangsa diartikan sebagai proses internalisasi serta penghayatan nilai-nilai budaya

dan karakter bangsa yang dilakukan peserta didik secara aktif dibawah bimbingan guru, kepala sekolah dan tenaga kependidikan serta diwujudkan dalam kehidupannya di kelas, sekolah, dan masyarakat (Hasan, 2012).

Tujuan pendidikan tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (3). Rumusnya yaitu: *Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk memajukan peradaban serta kesejahteraan umat manusia* (Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 1945, 2015).

Pendidikan menekankan pada tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sebagaimana Pendidikan keterampilan adalah pendidikan yang member bekal dasar dan latihan yang dilakukan secara benar kepada Mahasiswa tentang nilai-nilai kehidupan sehari-hari agar yang bersangkutan mampu, sanggup, dan terampil menjalankan kehidupannya. Terampil dalam kehidupan yaitu dapat menjaga kelangsungan hidup dan perkembangannya. Berdasarkan definisi tersebut maka pendidikan keterampilan harus merefleksikan nilai-nilai kehidupan nyata sehari-hari. Pendidikan perlu diupayakan relevansinya dengan nilai-nilai kehidupan nyata sehari-hari. Melalui cara ini maka pendidikan akan lebih realistis dan lebih kontekstual (Hasbullah, 2006).

Belajar adalah kegiatan individu menggunakan ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktifitas, praktek dan pengalaman (Hamalik, 2010).

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan minat belajar (Ali, 2009).

Media apabila didefinisikan secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2003).

Penggunaan media yang digunakan dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik. Adapun pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow dalam buku Arsyad dibagi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir (Ali, 2009). Pilihan media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.

Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Adaptasi permainan ini ke dalam bentuk permainan edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema biologi yang dipelajari.

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari. Sebab metode dalam permainan ular tangga dBiologidukan dengan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok ini siswa diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas X MA Bahrul Mubarak Toronipa bahwa proses pembelajaran Biologi guru menggunakan media yang belum variasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, contohnya: sumber belajar pada buku dan guru itu sendiri, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga murid merasa bosan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya sehingga tidak memperhatikan guru ketika mengajar. Selain itu, materi ini juga bersifat abstrak dengan banyak istilah-istilah sulit. Pasifnya siswa dan kurang bersemangat dalam pembelajaran virus dapat saja terjadi jika materi yang disajikan menggunakan metode ceramah dan media yang seadanya.

Hal ini membutuhkan cara tertentu agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Nilai KKM pada materi virus yang dimiliki oleh siswa kelas X adalah 67. Oleh karena itu peneliti menerapkan media berupa permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Albar, 2019).

Sehubungan dengan maksud dan tujuan tersebut maka peneliti menetapkan judul penelitian **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Pada Materi Virus Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Bahrul Mubarak Toronipa”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya variasi media pembelajaran
2. Guru dijadikan sumber belajar, peserta didik hanya menerima apa yang diajarkan guru tanpa mencari pengetahuan dari sumber lain.
3. Cara belajar yang cenderung kaku dan hanya terpaku pada buku paket dan guru.
4. Kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran disebabkan media pembelajaran yang cenderung monoton.
5. Hasil belajar siswa belum mencapai standar KKM yang diharapkan.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya permasalahan, maka dibuat pembatasan masalah untuk penelitian ini diantaranya adalah:

1. Penelitian ini menggunakan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *ular tangga* dan kelas kontrol yang menggunakan media cetak (lembar kerja siswa).
2. Pelaksanaan pembelajaran biologi pada siswa yang menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.
3. Motivasi belajar dan hasil belajar biologi pada aspek kognitif bagi siswa yang menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga di MA Bahrul Mubarak.
4. Perbedaan hasil belajar Biologi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dan tanpa menggunakan media pembelajaran (konvensional).

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar biologi yang diajar menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dengan yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada kelas X MA Bahrul Mubarak Toronipa?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar biologi yang diajar menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dengan yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada kelas X MA Bahrul Mubarak?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar biologi yang diajar menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dengan yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada kelas X MA Bahrul Mubarak Toronipa.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar biologi yang diajar menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dengan yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada kelas X MA Bahrul Mubarak Toronipa.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini yaitu:

#### **1. Manfaat Teoritik**

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian berupa Media Pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik untuk

memberikan motivasi belajar, membantu peserta didik untuk bisa mengurangi kepasifan peserta didik dalam belajar.

- b. Bagi guru, hasil penelitian Media Pembelajaran yang dikembangkan diharapkan membantu guru dalam menyampaikan dan memperjelas materi pembelajaran Biologi kelas X dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar pembelajaran Biologi, khususnya di X MA Bahrul Mubarak Toronipa
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang relevan.

### 1.7 Definisi Operasional

Deskripsi produk diperlukan untuk menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran pembaca terhadap variabel-variabel atau kata-kata dan istilah-istilah teknis yang terkandung dalam judul dan dinyatakan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam membantu dalam membuat pembelajar mengerti pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang dimaksudkan adalah media pembelajaran Ular Tangga, dimana media pembelajaran Ular Tangga adalah media belajar yang terdapat beberapa gambar ular, tangga, petak (kotak), bidak, dan dadu. Yang didesain dengan cara yang unik, menarik, berisi rangkuman pelajaran dari materi tertentu yang diharapkan dapat

- membantu siswa dalam menghafal pembelajaran, media ini juga diharapkan efektif, dan praktis bagi guru dan siswa dan bisa digunakan sebagai pengganti buku pelajaran.
2. Motivasi merupakan dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Menurut Wahosumidjo *dalam* Uno (2009: 8), “tujuan tertentu” yang dimaksud disini adalah sesuatu yang berada di luar diri manusia sehingga kegiatan manusia lebih terarah karena seseorang akan berusaha lebih semangat dan giat dalam berbuat sesuatu. Motivais belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi ekstrinsik yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalam aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar (Usman, 2010: 29).
  3. Hasil pembelajaran biologi dapat diketahui melalui proses evaluasi yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengetahuan belajar (Sudjana, 2004: 22). Hasil belajar yang dimaksud dalam hal ini adalah ranah kognitif (aspek pengetahuan) berdasarkan hasil *posttest* yang diukur denagn instrument tes dalam bentuk tes obyektif (pilihan ganda) dan essai.