

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Deskripsi Teori

##### 2.1.1 Konsep Pembelajaran

###### 1. Pengertian Pembelajaran

Kata dasar “pembelajaran” adalah belajar. Dalam arti sempit pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dalam lingkungan dan pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut bukan karena pengaruh obat-obatan atau zat kimia lainnya dan cenderung bersifat permanen istilah “pembelajaran” (*instruction*) berbeda dengan istilah “pengajaran” (*teaching*) (Arifin, 2009).

Di dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pemahaman seorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan mempengaruhi cara guru itu mengajar. Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan dalam perilaku sebagai hasil interaksi antara dirinya dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007).

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut (Fathuorrohman, 2017).

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat kontiniu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi. Adapun pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kemudian, keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar. Dengan demikian, efektivitas sebuah proses belajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen-komponen tersebut (Pane & Dasopang, 2017).

Manusia memiliki otak yang terdapat dua sisi yang masing-masing bertanggung jawab atas beberapa proses, dengan kata lain, dua sisi otak ini memiliki peran khusus untuk melakukan tugas agar tubuh dan otak dapat bekerja dengan baik, masing-masing memiliki arti penting yang sama dan faktanya otak

bekerja dengan sangat baik ketika kedua sisi ini memainkan peran mereka pada saat yang bersamaan. Proses berpikir otak kiri bersifat logis, sekuensial, linear dan rasional. Sisi ini sangat teratur, walaupun berdasarkan realitas, ia mampu melakukan penafsiran abstrak dan simbolis. Cara berpikirnya sesuai untuk tugas-tugas teratur ekspresi verbal, menulis, membaca, asosiasi auditorial, menempatkan detail dan fakta, fonetik, serta simbolisme (Fauzati, 2019).

Memberikan motivasi kepada seorang siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Oleh karena itu penting menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu termotivasi dan ingin terus belajar (Nugroho, dkk. 2013). Selanjutnya ada yang mendefinisikan belajar berarti ada perubahan. Dalam hal ini, belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jelasnya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang. Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Sardiman, 2008).

## 2. Pembelajaran Biologi

Mata pelajaran Biologi menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran, guru sangat berperan meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga bisa membangkitkan minat siswa untuk belajar banyak hal, salah satunya dengan memvariasikan media pembelajaran supaya siswa tidak mudah mengantuk dan bosan dalam mengikuti pelajaran. Seorang guru harus mampu membuat variasi dan inovasi dalam tiap proses pembelajaran, sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih baik dari sebelumnya, oleh karena itu dalam proses pembelajaran seorang guru harus dapat menggunakan media pembelajaran, bahan ajar, dan alat evaluasi yang dapat membantu siswa untuk dapat berpikir kritis (Fauziati, dkk. 2019).

## 3. Materi Virus

Virus merupakan mata pelajaran biologi di kelas X semester ganjil, materi ini memiliki standar kompetensi untuk memahami prinsip-prinsip pengelompokan makhluk hidup. Materi virus mencakup pengertian virus, ciri-ciri virus, replikasi virus, serta peran virus dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi ini dibahas ciri-ciri, struktur, dan jenis-jenis virus, cara hidup virus, fase litik dan lisogenik, gangguan dan kelainan akibat virus, pencegahan dan pertahanan tubuh terhadap virus, dan peranan virus menguntungkan dan merugikan.

Materi virus adalah salah satu materi yang dianggap sulit sehingga siswa perlu memotivasi untuk belajar lebih giat dalam mempelajarinya. Upaya yang dilakukan yaitu membuat fasilitas belajar yang menyenangkan dengan menerapkan media pembelajaran berbentuk permainan *ular tangga* sehingga proses belajar menjadi lebih ringan namun berkualitas.

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar mengajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku, baik pengetahuan pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga lebih baik dari pada sebelumnya (Purwanto, 2011).

Pada hakikatnya hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap (Abdurrahman, 2003). Jadi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati & Midijono, 2006). Jadi hasil belajar pada hakikatnya yaitu berubahnya perilaku peserta didik meliputi kognitif, afektif, serta psikomotoriknya. Sehingga setiap pendidik pastinya akan



mengharapkan agar hasil belajar peserta didiknya itu meningkat setelah melakukan proses pembelajaran.

### **1. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dicapai peserta didik melalui usaha-usaha sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak sama karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses belajar.

Faktor yang mempengaruhi belajar ada banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

#### **1) Faktor intern, meliputi:**

##### **1. Faktor jasmani**

Yang termasuk ke dalam faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.

##### **2. Faktor psikologis**

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

### 3. Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

#### 2) Faktor ekstern, meliputi:

##### 1. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

##### 3) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

##### 4) Faktor masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.

Faktor-faktor di atas sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor tersebut dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang telah direncanakan, seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor di atas agar hasil belajar yang dicapai peserta didik bisa maksimal.

## **2.1.2 Konsep Motivasi Belajar**

### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Kata motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Hal ini berarti bahwa konsep motivasi digunakan untuk menjelaskan keinginan berperilaku arah perilaku (pilihan), intensitas perilaku (usaha berkelanjutan), dan penyusuaian atau prestasi yang sesungguhnya. Motivasi adalah proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Ada banyak



jenis, intensitas, tujuan, dan arah motivasi yang berbeda-beda. Motivasi untuk belajar sangat berperan penting bagi peserta didik dan guru (Sjukur, 2012).

Motivasi belajar merupakan salah satu dari faktor yang turut serta dalam menentukan keefektifan dalam proses pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan melaksanakan proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh jika diberikan motivasi belajar yang tinggi. Untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator, yakni; (1) kuatnya kemauan untuk berbuat, (2) jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, (3) kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain, dan (4) ketekunan dalam mengerjakan tugas (Suprihatin, 2015).

Proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikannya. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan modern tentang proses pembelajaran menempatkan

motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa (Sanjaya, 2010).

Motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar di sekolah, dan motivasi itu sendiri dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dengan belajar. Semakin tinggi tujuan belajar maka akan semakin besar pula motivasinya, dan semakin besar motivasi belajarnya akan semakin kuat pula kegiatan belajarnya. Perilaku belajar berkaitan erat dalam membentuk suatu kesatuan yang disebut sebagai proses motivasi belajar (Masni, 2015).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat kita menarik kesimpulan bahwa motivasi itu ialah dorongan dasar yang mampu menggerakkan individu dalam bertingkah laku untuk mencapai suatu tujuan. Dengan demikian, yang dimaksud dengan motivasi belajar siswa adalah keseluruhan daya yang menjadi penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar/proses perkuliahan yang menjamin kelangsungan atau proses pembelajaran dan yang memberikan arah pada saat kegiatan belajar, sehingga tujuan yang ingin dicapai oleh subjek belajar itu dapat terpenuhi.

## **2. Jenis-jenis Motivasi Belajar**

Motivasi Internal (Intrinsik); yakni berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita (Uno, 2013). Di dalam proses belajar siswa yang termotivasi secara intrinsik

dapat dilihat dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena merasa butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya, bukan karena keinginan mendapatkan pujian, hadiah dari guru. Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik adalah Jenis motivasi yang datangnya dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain ataupun dari luar, tetapi atas dasar kemauan dan kesadaran dari individu itu sendiri. Dengan kata lain munculnya motivasi intrinsik berdasarkan tujuan yang diinginkan siswa dalam belajar, tanpa adanya pengaruh dari luar seperti dari guru/dosen, orang tua, maupun lingkungan masyarakat (Masni, 2015).

Motivasi Eksternal (ekstrinsik); yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2013). Motivasi ekstrinsik diperlukan agar siswa terdorong agar mau belajar. Di dalam kelas banyak sekali siswa yang dorongan belajarnya memerlukan motivasi ekstrinsik. Mereka memerlukan perhatian dan pengarahan yang khusus dari guru. Namun untuk hal ini tentunya motivasi ekstrinsik tidak lagi menjadi prioritas siswa. Mereka harus membangkitkan semangat belajar dari dalam dirinya sendiri untuk mencapai kesuksesan di perguruan tinggi (Masni, 2015).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa individu tergerak untuk melakukan sesuatu karena potensi atau sesuatu yang timbul dari dalam dirinya sendiri yang tak dapat terlihat dari luar. Motivasi atau

dorongan belajar juga didasari oleh sebuah kebutuhan, sebagai seorang peserta didik atau siswa diharuskan menjadi seseorang yang mempunyai ilmu pengetahuan dan seseorang yang terdidik. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik terjadi berdasarkan kesadaran seseorang tersebut untuk mencapai sesuatu yang ingin dicapainya.

Motivasi dari luar biasanya bersumber dari lingkungan sekitar sebagai akibat dari tangkapan indrawinya. Jadi, motivasi ekstrinsik bisa berupa motivasi dari seorang guru dalam menerapkan suatu metode yang mendukung pembelajaran. Namun dalam penerapannya, seorang guru atau pendidik harus berhati-hati, jika tidak, motivasi ekstrinsik akan merugikan peserta didik jika salah dalam penggunaannya.

### **3. Fungsi Motivasi Belajar**

Keberhasilan proses belajar mengajar tentunya dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa itu sendiri. Guru selaku tenaga pendidik diperlukan untuk mendorong siswa agar dapat belajar untuk mencapai tujuan. Dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran, yaitu: (Sanjaya, 2010).

#### **1. Mendorong Siswa Untuk Beraktivitas**

Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas

yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

## **2. Sebagai Pengarah**

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Adanya motivasi dalam diri siswa, akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan siswa tersebut dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, oleh karena itu seseorang harus mendorong untuk melakukan usaha agar keinginannya dapat tercapai, dan menentukan arah perbuatannya ke arah tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, siswa di sekolah dapat menyeleksi perbuatannya untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya dan mana hal-hal yang tidak bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.

## **4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi oleh adanya motivasi yang ada tumbuh pada diri



siswa. Salah satu indikator kualitas pembelajaran adalah adanya motivasi yang tinggi dari para siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran, maka mereka akan tergerak atau terdorong untuk memiliki keinginan dalam melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu.

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu: (Kompri, 2016).

- a. Cita-cita dan aspirasi siswa: Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.
- b. Kemampuan siswa: Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.
- c. Kondisi Siswa: Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.
- d. Kondisi Lingkungan Siswa: Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

Dari paparan beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa diatas, terdapat beberapa hal yang menjadi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian

motivasi belajar pada diri siswa sangatlah besar pengaruhnya oleh adanya rangsangan dari luar dirinya serta timbulnya kemauan yang muncul pada diri siswa sendiri. Motivasi belajar yang berasal dari luar dirinya akan memberikan pengaruh besar terhadap munculnya motivasi instrinsik pada diri siswa tersebut.

### **1.1.3 Konsep Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media

pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar (Mahnun, 2012).

Pengertian media pembelajaran yaitu: “Suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.” Agar efektivitas pembelajaran dapat tercapai, maka diperlukan media yang mempunyai kemampuan mendorong siswa untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif (Karimah, dkk. 2014).

Alat pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar penyelenggaraan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Alat atau media pembelajaran dapat berupa orang, makhluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran. Pada dasarnya, setiap alat pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Hal itu sejalan dengan fungsi dari alat tersebut dalam setiap penggunaannya. Oleh karena itu, dalam menggunakan alat pembelajaran, perlu mempertimbangkan beberapa hal berikut: (Pane & Dasopang, 2017).

1. Alat pendidikan harus cocok atau sesuai dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2. Pendidik memahami dengan baik peranan alat pembelajaran yang digunakan serta dapat memanfaatkannya secara baik sesuai dengan bahan/ materi pelajaran serta tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
3. Peserta didik dapat menerima dengan baik penggunaan alat pembelajaran sesuai dengan kondisi dan latar belakang usianya, dan bakat-bakatnya.
4. Alat pembelajaran haruslah memberikan dampak atau hasil yang baik serta tidak menimbulkan dampak negative terhadap perkembangan akhlak agamanya, maupun terhadap perkembangan fisik dan psikologisnya.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media permainan. Guru dapat menciptakan dan mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis permainan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan siswa selama proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa, sehingga diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran (Nugroho, dkk. 2013).

Banyak para ahli yang mengemukakan batasan tentang media pembelajaran. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1997) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20: *"Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar"*. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Media sebagai suatu komponen sumber belajar atau sebagai wahana fisik dan non-fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar (Novitasari, dkk. 2013).

Pembelajaran terbaik adalah pembelajaran yang dapat mengubah perilaku peserta didik. Pembelajaran terbaik adalah pembelajaran yang mampu memberi inspirasi peserta didik. Begitu banyak guru yang hanya sekedar datang, kemudian mengajar, mendapatkan tunjangan yang cukup. Mengalir begitu saja, mungkin, bisa jadi tanpa tujuan yang jelas atau tidak memperhatikan tujuan pembelajaran itu sendiri.



## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Kajian tentang manfaat media dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Manfaat media dalam pembelajaran, diantaranya: (Bowo, 2015).

**Tabel 2. 1 Manfaat Media Pembelajaran Guru - Siswa**

| Aspek              | Manfaat media pembelajaran   |   |
|--------------------|--|---|
|                    | Bagi Guru  | Bagi Siswa  |
| Penyampaian materi | Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran                          | Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran   |
| Konsep             | Materi yang bersifat abstrak menjadi kongkret                                  | Konsep materi mudah dipahami konkrit medianya, konkrit pemahamannya                         |
| Waktu              | Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja | Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan. |
| Minat              | Mendorong minat belajar dan mengajar guru                                      | Meningkatkan minat belajar siswa.   |
| Situasi belajar    | Interaktif   | Multi-aktif   |
| Hasil belajar      | Kualitas hasil mengajar lebih baik.  | Lebih mendalam dan utuh.  |

## 3. Jenis-Jenis Media

Jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi: (Satrianawati, 2018).

- 1) Media Visual: media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik,

gambar temple, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

- 2) Media Audio: media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat music, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
- 3) Media Audio Visual: media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televise dan media sekarang yang menjamur, yaitu VCD.
- 4) Multimedia: multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

## 2. Media Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular

tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai yang diinginkan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak disudut kiri bawah) dan secara bergiliran.

melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular (Novitasari, 2013).

Permainan ular tangga menuntut semua peserta bermain secara aktif. Permainan ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan yang merakyat dan digemari dari usia anak-anak, remaja, bahkan dewasa, selain itu media permainan ular tangga sangat efektif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ini juga dapat menciptakan suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai, namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Melalui media permainan ular tangga ini dapat melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif (Sumantoro & Joko, 2013).

Ular tangga adalah game dengan peraturan yang dapat dimainkan dengan beragam cara. Beberapa hal yang perlu diketahui berkaitan dengan permainan ular tangga yaitu: (Lowe, 1988).

- 1) Permainan ular tangga cocok untuk peserta didik berumur sekitar 7-18 tahun.
- 2) Papan permainan dapat dibuat dari dua selembar kertas ukuran A4 dapat ditambahkan kartu bergambar atau kartu berwarna yang berisi pertanyaan atau jawaban.
- 3) Setiap pemain akan memiliki set 20 pertanyaan atau jawaban yang berbeda.
- 4) Permainan ini dimainkan oleh setiap pemain dengan menghitung angka pada dadu dengan cara mengocok dadu kemudian melemparkannya dan melangkah sesuai dengan angka yang tertera pada dadu. Papan permainan memiliki kotak yang bervariasi. Ada ular atau tangga.
- 5) Jika dalam permainan seorang pemain mendarat pada ular atau tangga, maka dia akan diberi pertanyaan.
- 6) Jika jawaban benar maka pemain tersebut diperbolehkan menaiki tangga sedangkan jika jawaban salah atau tidak memberikan jawaban maka pemain harus menuruni ular.
- 7) Permainan dapat digunakan untuk beragam topik pembelajaran atau pengetahuan umum.
- 8) Waktu yang dibutuhkan bervariasi. Jika pemain tidak menyelesaikan permainan dalam waktu 30-60 menit, pemenangnya adalah yang mencapai kotak dengan angka tertinggi.

Jadi, permainan ular tangga adalah sebuah permainan edukatif yang di dalamnya terjadi interaksi pemain dalam papan permainan ular tangga menggunakan bidak atau pion dan dadu sesuai dengan aturan- aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu tujuan permainan ular tangga dalam pembelajaran yaitu untuk mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik disamping mengembangkan aspek kognitif peserta didik terhadap materi pembelajaran.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Berikut beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya mengenai ular tangga:

1. Ragil Dwi Sawitri dan Ari Wahyudi, jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Tahun 2013 dalam jurnal Pendidikan khusus yang berjudul “Penggunaan Modifikasi Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan pada Anak Tunagrahita Ringan”. Adapun hasil penelitiannya yaitu ada pengaruh pada kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan pada anak tunagrahita kelas II SLB Negeri Gedangan Sidoarjo setelah diberikan modifikasi permainan ular tangga. Uji tanda sign tes diperoleh data hasil Zh adalah 2,04 lebih besar dari nilai kritis  $Z_{\alpha}$  5% yaitu 1,96% sehingga ada pengaruh penggunaan modifikasi permainan ular tangga terhadap kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan anak tunagrahita di SLB Negeri



Gedangan Sidoarjo (Ragil, 2013). Dengan menggunakan permainan ular Tangga pada anak Tunagrahita ringan sangat efektif digunakan terutama untuk mengukur kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran.

2. Rahina Nugrahani, jurusan Seni Rupa dalam jurnal yang berjudul “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, nilai post test peserta didik mengalami kenaikan setelah menggunakan media pembelajaran dan minat peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis visual sangat baik, hal ini dapat dilihat dari antusiasme peserta didik dapat saat menggunakan media pembelajaran ini (Rahuna, 2007). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga merupakan salah satu media yang efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak mudah jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Syarifah Nur Laili Siyam, Arlina Nurhapsari dan Benni Benyamin dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Tentang Gingivitis terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun Studi terhadap Siswa SD Negeri Kuningan 04. Kecamatan Semarang Utara”. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perubahan rata-rata pengetahuan anak tentang gingivitis pada usia 8-11 tahun sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan stimulasi permainan ular tangga (Syarifah, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa dengan

menggunakan permainan ular tangga dapat memberikan pengaruh terhadap pengetahuan anak tentang gingivitis.

4. Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, Daru Wahruningsih, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Tahun 2013, dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Materi Gaya”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga termasuk kriteria yang sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa (Aris, 2013). Dengan menggunakan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran fisika, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
5. Maria Fransiska Diah P., Prahesti Eriani, Emilian Primastuti, Megister Profesi Psikologi Program Pasca Sarjana Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dalam jurnal yang berjudul “Studi Deskriptif Tentang Media Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan ketepatan dan keceatan dalam perhitungan penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam ketepatan dan kecepatan berhitung materi penjumlahan dan pengurangan sebelum dan sesudah dilakukan remedial teaching menggunakan media permainan ular tangga (). Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga merupakan salah satu media efektif digunakan untuk meningkatkan ketepatan dan kecepatan dalam berhitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II SD.

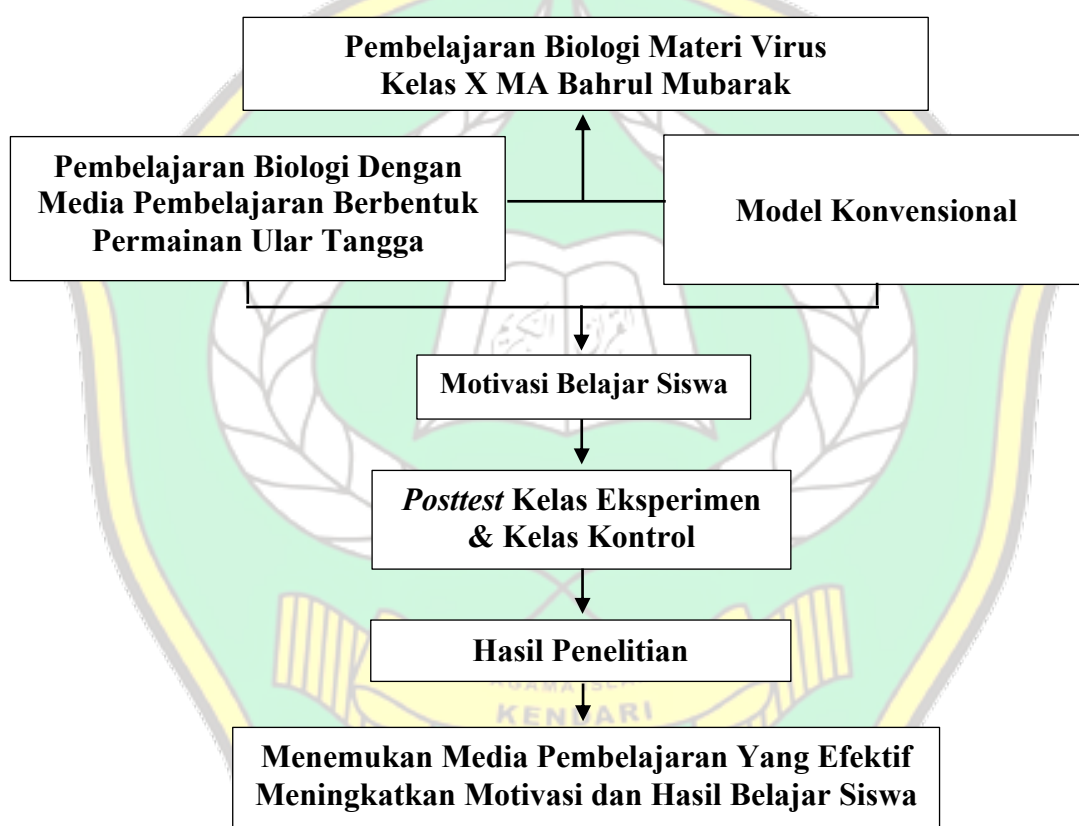
Dari beberapa hasil penelitian di atas, terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian ini. Perbedaan-perbedaan tersebut yaitu waktu dan lokasi penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di MA Bahrul Mubarak Toronipa Kecamatan Konawe Sulawesi Tenggara. Proses penelitian tersebut menggunakan penelitian eksperimen *Posttest-Only Control Design*.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Selama ini pembelajaran Biologi masih konvensional dan bersifat monoton dengan hanya menggunakan metode ceramah sehingga keterampilan dan hasil belajar siswa itu rendah. Oleh karena itu menimbulkan kecenderungan siswa yang mengalami kebosanan dalam pembelajaran. Sehingga peneliti mencoba menerapkan berupa metode pembelajaran dalam bentuk permainan berupa media *ular tangga* di mana yang lebih berperan dalam pembelajaran adalah siswa, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mengkoordinasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi pada kelas X MA Bahrul Mubarak Toronipa diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran biologi masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan beberapa faktor, salah satunya adalah kurang bervariasinya media yang digunakan guru dan kurangnya fasilitas kreatifitas guru pada saat proses pembelajaran sebagai sarana pendukung untuk peningkatan hasil belajar. Akibatnya pembelajaran berlangsung monoton dan menimbulkan kejenuhan dan kurang termotivasi untuk belajar karena siswa hanya menerima pengetahuan saja tanpa berbuat.

Oleh sebab itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat mengurangi kejenuhan dan suasana yang monoton dalam proses belajar. Pemberian perlakuan berupa permainan berbentuk media ular tangga di kelas eksperimen diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari perolehan nilai *posttest* kelas kontrol.



**Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir Penelitian**

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban teoritis yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya masih harus diuji secara empiris (sumadi, 2004,

h. 21). Dengan kata lain hipotesis adalah kesimpulan sementara dan masih perlu diuji kebenarannya. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah ada perbedaan dalam pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dan tanpa menggunakan media terhadap hasil belajar siswa kelas X materi virus di sekolah MA Bahrul Mubarak Toronipa. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ada perbedaan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dan tidak menggunakan media pembelajaran di kelas X MA Bahrul Mubarak Toronipa.

