

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad 21 memiliki arah yang sama dengan tujuan pendidikan di Indonesia yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan, berkahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, serta bertanggung jawab (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010). Untuk mencapai tujuan pendidikan abad 21, pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013 yang bertujuan menghasilkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi (Mulyasa, 2014).

Interaksi antara pendidik dan peserta didik diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Mulyasa, 2015). Dalam pembelajaran peserta didik berperan sebagai subjek belajar sedangkan pendidik berperan sebagai pembimbing (Dirman, 2014). Proses pembelajaran yang baik harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar (Depdiknas, 2005). Oleh karena itu, pendidik memerlukan kreativitas dan keterampilan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menarik yakni menggunakan media yang dapat membantu peserta didik memahami materi yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana belajar yang dapat membantu peserta didik memahami suatu materi dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ahyanuardi, Hambali, & Krismadinata, 2018) dan (Kim, 2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik akan dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan membantu proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih efektif. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sebaiknya disajikan

dalam bentuk menarik dan berorientasi pada peserta didik sehingga peserta didik termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Batik 1 Surakarta, pendidik telah berupaya menerapkan kurikulum 2013 dan menciptakan kondisi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Interaksi antara peserta didik dengan pendidik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya beragam. Pendidik menerapkan metode ceramah dengan menampilkan *powerpoint* dan diskusi. Menurut pengalaman mengajar pendidik, peserta didik cenderung aktif apabila pembelajaran menggunakan fasilitas belajar berupa media pembelajaran. Namun, media pembelajaran yang disajikan oleh pendidik seringkali terbatas karena keterbatasan waktu. Pendidik berharap dapat memfasilitasi peserta didik dengan sarana belajar yang lebih menarik, terutama pada materi biologi yang belum tersedia media pembelajarannya.

Adapun hasil wawancara dengan peserta didik kelas X yakni peserta didik cenderung jenuh apabila pendidik menyampaikan materi dengan metode yang sama di setiap pertemuan. Media pembelajaran yang pernah digunakan oleh pendidik yaitu alat peraga di laboratorium, kertas bergambar, *power point*, dan objek terkait pembelajaran yang dibawa dari rumah. Menurut peserta didik, biologi merupakan materi yang mempunyai banyak hafalan dan terkadang sulit dipahami karena belum pernah melihat objek yang dipelajari secara langsung. Peserta didik berharap bahwa pembelajaran biologi dapat lebih mudah dipahami dengan proses pembelajaran yang menyenangkan, misalnya melalui kegiatan belajar sambil bermain atau menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif pendidik dalam menyampaikan materi biologi yaitu media gambar. Media gambar yang disajikan dalam bentuk permainan dapat mempermudah memahami istilah-istilah biologi (Machin, 2012). Media gambar dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran dan memperlancar pemahaman (Arsyad, 2016). Contoh media gambar yang disajikan dalam bentuk permainan yaitu permainan kartu kuartet.

Permainan kartu kuartet tergolong ke dalam media berbasis visual yang memiliki bentuk persegi panjang dan berisi gambar, teks, maupun simbol (Khabibah & Prasetya, 2016). Pelaksanaan permainan kartu kuartet dapat membantu peserta didik meningkatkan pengetahuan dan keaktifan selama proses pembelajaran (Karsono, Sujana, Daryanto, & Yustinus, 2014). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa permainan kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar karena setiap peserta didik berperan aktif dalam permainan dan terjadi perubahan sikap belajar peserta didik yang positif (Lestari, Priscylio, Copriady, & Holiwarni, 2020).

Animalia adalah salah satu materi biologi yang dipelajari oleh peserta didik kelas X. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa animalia dianggap sebagai materi yang sukar dipahami peserta didik. Materi animalia dianggap sulit karena dalam materi tersebut terdapat banyak nama latin mulai tingkat kingdom hingga spesies beserta karakteristik yang harus dihafalkan (Pinasthika, Haryono, & Prastiwi, 2013). Hasil penelitian juga menyatakan bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami penamaan ilmiah, konsep, dan istilah yang ada dalam materi animalia sub invertebrata (Alawiyah, Muldayanti, & Setiadi, 2016). Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga materi pembelajaran invertebrata dapat lebih mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang layak berupa permainan kartu kuartet materi invertebrata melalui penelitian yang berjudul “Penyusunan Permainan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Invertebrata Kelas X SMA”. Dengan adanya media permainan kartu ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran bagi pendidik dan menjadi alat belajar yang membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penyusunan permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran biologi materi invertebrata kelas X SMA?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran kartu kuartet invertebrata?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penyusunan permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran biologi materi invertebrata kelas X SMA.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu kuartet invertebrata.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Memberikan alternatif media pembelajaran kepada pendidik untuk mengajarkan materi invertebrata dengan efektif dan menyenangkan.

2. Bagi Peserta Didik

Membantu mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi invertebrata, membangun komunikasi pembelajaran yang efektif baik antara peserta didik dengan pendidik maupun peserta didik lainnya, dan mengajarkan peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini menjadi inovasi dan alternatif media pembelajaran berbasis permainan kartu dalam mempermudah mempelajari suatu materi pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi catatan yang dapat digunakan sebagai masukan untuk pelaksanaan penelitian sejenis.