

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Peraturan Pemerintah bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, sehingga pendidikan memiliki peranan penting dalam menjadikan individu lebih baik dari sebelumnya.¹ Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu upaya untuk menyiapkan siswa dengan melalui kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa secara aktif dalam mengembangkan potensi, kemampuan, dan bakat yang dimilikinya.

Meskipun pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas, namun masih terdapat hambatan dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang dapat mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa. Salah satu hambatan utama yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya inovasi dan kreativitas dalam menyampaikan materi pembelajaran,

¹ Surya Kusuma Wardana, Muhammad Zainuddin, Khalimatus Sadiyah, “Rekonstruksi Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Pendidikan Nasional,” Jurnal Penelitian Hukum Indonesia Volume 2, no. 1 [https://jdh.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan PP Nomor 57 Tahun 2021.pdf](https://jdh.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan%20PP%20Nomor%2057%20Tahun%202021.pdf). (2021): 68–76,

dimana rata-rata guru masih menggunakan metode ceramah sebagai cara yang mudah dan tanpa memerlukan alat atau bahan praktik.²

Pendidikan bisa juga diartikan bahwa proses dapat disebut sebagai proses pembelajaran. serah terima ilmu yang dilakukan antara guru dan siswa baik itu dalam segi pengetahuan, sikap, dan juga tabiat yang dilakukan di suatu tempat, hal itu dapat disebut sebagai proses pembelajaran.

Pengertian pembelajaran pada dasarnya merujuk pada suatu proses, yakni proses penyusunan dan pengorganisasian lingkungan sekitar peserta didik agar mampu memicu dan mendorong siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses memberikan arahan atau panduan kepada peserta didik dalam menjalankan proses belajar-mengajar.³

Menurut Tritanto mengungkapkan, bahwasannya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar dari seorang pendidik untuk mengarahkan pembelajaran peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud supaya tujuannya bisa tercapai.⁴ Dari uraian tersebut, maka terlihat dengan jelas bahwa pembelajaran adalah adanya interaksi dua arah antar pendidik dan peserta didik, oleh sebab itu akan terjadi komunikasi diantara keduanya sehingga hal tersebut dapat terarah kepada tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan maka dibutuhkan aspek-aspek pembelajaran salah satunya media pembelajaran. Media

² Ardis Nur Irsyad Surahmawan et al., “Penggunaan Media Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia,” Pisces 1, no. 1 (2021): 95–105.

³ Apriade pane, “belajar dan pembelajaran.” 338

⁴ Tritanto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif (jakarta: kencana ,2009), Hlm.19

pembelajaran merupakan alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang optimal. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memperlancar interaksi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, manfaat media pembelajaran adalah memperjelas dan mempermudah proses pembelajaran, serta membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.⁵

Selain itu kemampuan siswa dalam menanggapi pertannyaan juga masih belum tepat bahkan siswa sering mengantuk dan tertidur saat pelajaran sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih kurang maksimal yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pada beberapa materi, respon siswa masih kurang maksimal sehingga hasil belajar yang didapatkan masih perlu di tingkatkan. Salah satu materi yang termasuk adalah materi sistem Reproduksi Manusia.

Materi sistem reproduksi adalah materi mata pelajaran Biologi kelas XI. Materi ini termasuk jenis materi yang tingkat kesukarannya tinggi dan jumlah materi tergolong banyak. Menurut Alfiraida hal yang menyebabkan materi biologi sulit, yaitu:

- 1) Materi biologi yang membahas mekanisme yang terjadi didalam tubuh menyulitkan belajar dan menyebabkan siswa mengalami miskonsepsi.

⁵ Hanifah Nur Azizah, “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall,” Alsuniyat 1, no. 1 (2020): 1–16.

2) Materi biologi yang dipandang sulit adalah materi yang berkaitan dengan organ dalam, sistem organ, dan mekanisme yang terjadi pada organ tubuh.⁶

Menurut Gagnes dan Briggs, hasil belajar merupakan kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek diantaranya ranah ingatan (C1), Ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesi (C5) dan ranah penilaian (C6).⁷

Dari kalimat diatas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa meliputi perubahan dalam tiga bidang yaitu kognitif, afektif, dan psikomotoris yang terjadi selama proses belajar mengajar. Namun, tidak mudah bagi setiap siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik karena kemampuan siswa dalam memahami dan menyerap pelajaran berbeda-beda.

Berdasarkan permasalahan tersebut para pendidik harus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi para siswa. Oleh karena itu, penggunaan berbagai media pembelajaran menjadi sangat penting. Salah satu contohnya adalah Dalam media permainan ular tangga disini yang membedakan dengan permainan ular tangga pada umumnya yakni dalam permainan ular tangga disini diberi kartu yang berisi soal pada beberapa kotak

⁶ Sulasfiana Alfiraida, “Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Siswa Dan Guru SMA Se-Kota Salatiga,” Journal Of Biology Education 1, no. 2 (2018): 209, <https://doi.org/10.21043/jobe.v1i2.4118>.

⁷ Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” 175.

yang ada dalam papan permainan ular tangga. Jadi setiap pemain yang berhenti pada kotak yang berisi kartu soal harus menjawab pertanyaan tersebut.

Sesuai Latar Belakang Diatas, peneliti tertarik dengan judul penelitian “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Nilai Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Di Kelas XI SMA Negeri 15 Ambon”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan penelitian ini adalah: Bagaimanakah Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Nilai Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Reoroduksi Manusia Di Kelas XI SMA Negeri 15 Ambon.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Nilai Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Reoroduksi Manusia Di Kelas XI SMA Negeri 15 Ambon

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan khazanah ilmu pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga mampu memberikan kontribusi keilmuan khususnya dibidang pendidikan biologi tentang penggunaan media pembelajaran gamifikasi terhadap materi sistem reproduksi manusia kelas XI SMA Negeri 15 Ambon.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Penulis: penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi gelar sarjana Pendidikan (SP.d) pada Jurusan Pendidikan Biologi pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Ambon.
- b. Bagi Guru: dapat menambah referensi Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menarik bagi Siswa.
- c. Bagi Siswa: untuk memberikan pengetahuan tentang konsep pembelajaran yang efektif.
- d. Bagi Prodi Pendidikan biologi mampu menciptakan mahasiswa yang unggul dan berkompetensi serta profesional sebagai calon guru biologi, serta dapat meningkatkan eksistensi prodi Pendidikan Biologi FITK IAIN Ambon.

E. Penjelasan Istila

Agar menghindari perbedaan dalam menafsirkan permasalahan dan pembatasan penelitian, maka perlu adanya penegasan bahwa penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan nilai kognitif siswa pada materi sistem reproduksi manusia di kelas XI SMA Negeri 15 Ambon. Agar lebih jelas maka perlu dijabarkan Batasan sebagai berikut:

1. media pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan media yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan dan pencapaian siswa dalam konteks

Pendidikan gamifikasi mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan dalam materi biologi.

2. Hasil belajar siswa merupakan tingkat pencapaian atau pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran biologi dengan media pembelajaran berbasis gamifikasi
3. Mata pelajaran merupakan suatu disiplin ilmu yang diajarkan disekolah yang memfokuskan pada pembelajaran kehidupan organisme.