

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Sesuai dengan pengertian tersebut, bahwa pendidikan adalah hak bagi setiap individu. Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) pendidikan didefinisikan sebagai 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 (Depdiknas, 2003: 1).

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk belajar mengajar yang melibatkan dua pihak guru dan siswa dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik yang dalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik (Andrianto, 2011:1-2).

Namun pada kenyataannya pembelajaran pada saat ini masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah saja, sehingga siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, justru guru yang lebih aktif dibandingkan dengan siswa (Jacobsen, 2009: 196). Seharusnya di era ini pembelajaran harus berpusat pada siswa (*student centered*) dan guru hanya sebagai fasilitator (Sugihartono, 2007: 108). Jika siswa tidak mengerti, bisa langsung bertanya kepada guru. Dengan menerapkan pembelajaran yang berpusat ke siswa, siswa bisa memiliki keterampilan yang bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa bisa melihat dunia luar dengan lebih nyata atau konkret.

Hal ini juga terjadi di SMA Negeri I Natar Lampung Selatan, berdasarkan hasil observasi pendahuluan dan wawancara dengan guru bidang studi Biologi kelas X pada Desember 2013 didapatkan hasil sebagai berikut: ternyata dari ulangan harian Dunia Tumbuhan, hanya sekitar 20% yang tuntas. Dengan nilai rata-rata 52 di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu  $\geq 70$ . Selain itu proses pembelajarannya masih belum menggunakan variasi metode dan media pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru. Hasil belajar pun masih tergolong kurang dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran juga masih kurang.

Rendahnya rata-rata hasil belajar tersebut disebabkan oleh siswa yang kurang mendengarkan materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Siswa apatis dan kurang semangat terhadap pelajaran. Hasil belajar yang buruk juga dapat

disebabkan oleh motivasi yang dimiliki peserta didik untuk belajar rendah. Hal ini dikarenakan kuat atau lemahnya motivasi belajar seseorang mempengaruhi keberhasilan dan hasil belajarnya (Dalyono, 2009:55). Untuk itu, agar hasil belajar siswa maksimal diperlukan adanya motivasi dari dalam diri sendiri terlebih dahulu, karena menurut Sedarmayanti (2000:66) bahwa motivasi merupakan faktor pendukung dan pendorong yang mempengaruhi seseorang dalam melakukan sesuatu.

Selain itu dimungkinkan bahwa proses pembelajaran biologi di SMAN 1 Natar yang berlangsung selama ini kurang optimal, di antaranya belum sesuai media dengan materi pelajaran. Guru hanya berpanduan dengan buku sebagai media belajar siswa. Begitu pula hasil wawancara kepada beberapa siswa, diketahui bahwa nilai rata-rata mereka rendah karena siswa hanya mendengarkan, menerima informasi yang disampaikan oleh guru mereka, tetapi tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, media pembelajaran pada materi dunia tumbuhan yang dapat menjadi pilihan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah Kartu Kuartet. Peneliti lebih memilih media kartu kuartet pada materi Dunia Tumbuhan ini karena media ini cukup menarik untuk diajarkan kepada siswa-siswa ini. Kartu kuartet ini adalah pengelompokan empat lembar kartu menjadi satu judul dengan tema yang sama.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Materi Pokok Dunia

Tumbuhan di SMA Negeri 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan”. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki pengajaran yang telah ada guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media kartu kuartet berpengaruh terhadap motivasi pada mata pelajaran biologi materi pokok Dunia Tumbuhan kelas X SMA Negeri I Natar Lampung Selatan tahun pelajaran 2013/2014?
2. Apakah penggunaan media kartu kuartet berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi materi pokok Dunia Tumbuhan kelas X SMA Negeri I Natar Lampung Selatan tahun pelajaran 2013/2014?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap motivasi pada mata pelajaran biologi materi pokok dunia tumbuhan kelas X SMA Negeri I Natar Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014.
2. Pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi materi pokok dunia tumbuhan kelas X SMA Negeri I Natar Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi peneliti, memberikan wawasan pengalaman dan bekal sebagai calon guru biologi dengan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi.
- b. Bagi Guru/calon guru, memberikan masukan/informasi kepada siswa dengan menggunakan kartu kuartet.
- c. Bagi Siswa, memberikan suasana belajar yang berbeda dengan menggunakan kartu kuartet, melatih siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan hasil belajarnya baik.
- d. Bagi sekolah, dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran biologi di sekolah, sehingga penggunaan media kartu kuartet dengan metode diskusi dapat diterapkan di kelas.

#### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian, yaitu :

1. Media kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri dari sejumlah kartu bergambar yang di dalamnya tertera deskripsi/penjelasan dari gambar.
2. Hasil belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif yang didapatkan dari nilai Pretes/postes.
3. Motivasi yang diukur dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan angket motivasi dengan indikatornya sebagai berikut: keaktifan siswa,

keingintahuan siswa, pembelajaran yang mudah, sesuatu yang menarik, mengetahui yang harus saya pelajari, materi pembelajaran yang menarik perhatian, manfaat gambar, kesenangan terhadap pembelajaran, pembelajaran sesuai dengan minat, penghargaan terhadap hasil kerja, kepuasan terhadap yang diperoleh dari pembelajaran, bekerja keras agar berhasil dalam pembelajaran, membuat antusias terhadap materi pelajaran, hal-hal yang bermanfaat untuk dipelajari.

4. Materi pokok dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan ciri-ciri divisio dalam Dunia Tumbuhan dan peranannya bagi kelangsungan hidup di bumi yang terdapat pada KD 3.3.
5. Subyek penelitian adalah siswa kelas X7 dan X8 SMA Negeri I Natar Lampung Selatan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
6. Metode diskusi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari langkah-langkah berikut: (1) guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan dan memberi pengarahan, (2) dengan pimpinan guru siswa membentuk kelompok diskusi (ketua, sekretaris/pencatat, pelapor) mengatur tempat duduk, ruang sarana dan sebagainya, (3) para siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing, (4) setiap kelompok diskusi melaporkan hasil diskusinya. Kelompok lain menanggapi. Guru memberi ulasan dan penjelasan (Riadi, 2013).

## **F. Kerangka Pikir**

Media sangat penting karena berguna bagi pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Tentunya hasil pembelajaran yang menggunakan media

dan tidak menggunakan media berbeda hasilnya. Salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah media kartu kuartet. Kartu kuartet sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Keunggulan kartu kuartet ini terletak pada kemampuannya dalam mengelompokkan empat lembar kartu menjadi satu judul dengan tema yang sama.

Pada saat pembelajaran berlangsung, guru membagikan kartu kuartet sehingga siswa dapat memainkannya. Kartu ini diajarkan dengan melihat gambar dan deskripsinya. Dengan begitu siswa akan tertarik dan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Karena kuat atau lemahnya motivasi belajar seseorang mempengaruhi keberhasilan dan hasil belajarnya. Dengan demikian, perlu adanya motivasi dari dalam diri sendiri terlebih dahulu untuk belajar yang kemudian menghasilkan sebuah hasil belajar. Hal ini membuat guru menjadi lebih mudah menyampaikan isi pembelajaran.

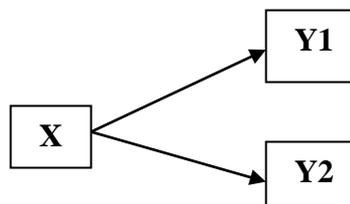
Media kartu kuartet dirasa akan dapat menarik motivasi siswa dalam pembelajaran. Jika seorang siswa memiliki motivasi belajar maka diduga siswa akan menyukai materi yang diajarkan. Hal tersebut berkaitan dengan hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Hasil belajar yang memuaskan harus diimbangi dengan motivasi yang kuat untuk belajar dari dalam diri siswa. Motivasi ini dibentuk oleh seorang guru pada siswanya untuk mendorong dan

mengarahkan siswa agar mulain dapat menyukai pelajaran yang diajarkan terutama biologi.

Pada materi Dunia Tumbuhan, empat kelas tumbuhan disajikan menjadi empat kartu kuartet yang dapat menjelaskan suatu divisi. Penggunaan media ini diharapkan efektif digunakan pada saat pembelajaran. Peneliti lebih memilih media kartu kuartet pada materi Dunia Tumbuhan di SMA Negeri 1 Natar ini karena media ini dirasa cukup menarik untuk diajarkan kepada siswa-siswa ini. Permainan kartu kuartet tersebut diharapkan akan menumbuhkan pengalaman belajar bagi siswa dalam mengelompokkan tumbuhan, sehingga siswa mudah mengingat, menghafal, dan memahami akan materi Dunia Tumbuhan ini.

Pada penelitian ini digunakan media kartu kuartet pada materi pokok Dunia Tumbuhan kelas X SMA N 1 Natar . Dalam penelitian ini yang termasuk variabel bebas adalah media pembelajaran kartu kuartet dan yang termasuk dalam variabel terikat adalah motivasi dan hasil belajar siswa.

Hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas dapat ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hubungan keterkaitan variabel bebas dan variabel terikat

Keterangan : X = Media kartu kuartet; Y1 = Motivasi Y2 = Hasil belajar siswa

## G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Media kartu kuartet berpengaruh terhadap motivasi pada mata pelajaran biologi materi pokok Dunia Tumbuhan kelas X SMA N 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan tahun ajaran 2013/2014.
2.  $H_0$  = Media kartu kuartet tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi materi pokok Dunia Tumbuhan kelas X SMA N 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan tahun ajaran 2013/2014.  
 $H_1$  = Media kartu kuartet berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi materi pokok Dunia Tumbuhan kelas X SMA N 1 Natar Kabupaten Lampung Selatan tahun ajaran 2013/2014.