

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki banyak peranan yang begitu penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan menjadi salah satu faktor yang bertujuan membentuk sumber daya manusia yang lebih unggul, berkualitas, dan cerdas dengan memiliki keterampilan dan daya saing yang tinggi didalam masyarakat dan kebudayaan serta sebagai usaha manusia untuk meningkatkan mutu hidupnya (Kurniawan dkk, 2023). Memasuki abad 21 ini, terdapat banyak keterampilan yang harus dimiliki setiap siswa agar mampu dalam menjalankan hidupnya. Keterampilan yang perlu dipersiapkan oleh siswa untuk menghadapi kehidupan yang semakin kompleks dan persaingan dunia pekerjaan yang semakin ketat di masa depan, terdiri dari empat keterampilan pokok yang dikenal dengan sebutan “The 4Cs”, meliputi, komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical thinking*), dan kreativitas (*Creativity*) (Rismorlita dkk, 2021). Empat kompetensi sebagai kerangka pembelajaran abad 21, tersebut merupakan upaya untuk menyelaraskan praktik pendidikan dengan tuntutan zaman dengan keterampilan komunikasi dan kolaborasi sebagai jembatan penghubungnya (Kivunja, 2015).

Komunikasi adalah keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan di sekolah. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu melatih keterampilan komunikasi yang efektif, berinovasi dan menarik (Akmal, 2024). Namun pada kenyataannya keterampilan komunikasi siswa di sekolah masih rendah. Berdasarkan hasil observasi di 3 sekolah yakni SMAN 1 Kademangan, SMAN 1 Talun dan SMAN 4 Kota Blitar melalui wawancara dengan guru biologi terlihat dalam pembelajaran lebih sering didominasi oleh guru daripada siswa, sehingga hanya terjadi pola komunikasi yang berlangsung satu arah dari guru ke siswa. Guru yang lebih aktif berkomunikasi melalui metode ceramah mengakibatkan siswa cenderung diam dan fokus terhadap penjelasan guru. Selain itu, hanya terdapat satu atau dua siswa yang bertanya atau merespon guru. Ada kecenderungan bahwa siswa kurang berani dalam menyampaikan pendapat karena merasa malu dan takut jika pendapatnya salah. Hal ini

menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran kurang efektif karena siswa pasif dan komunikasi dalam pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Perkembangan keterampilan komunikasi siswa yang baik itu yaitu siswa harus mampu saling memahami, harus mampu mengkomunikasikan pikiran atau perasaannya secara tepat dan jelas serta harus mampu menempatkan diri dengan lawan bicaranya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Arsil (2020) disebutkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan komunikasi siswa. Pertama, percaya diri, tingkat percaya diri menjadi faktor penting dalam berkomunikasi. Rasa percaya diri muncul ketika seseorang merasa yakin akan kemampuan maupun kelemahan yang dimilikinya sehingga mencapai tujuan tertentu. Dengan percaya diri, maka seseorang berkomunikasi untuk menunjukkan kemampuan dirinya. Kedua, penggunaan bahasa, dalam berkomunikasi diperlukan penggunaan tutur bahasa yang baik. Tutur bahasa dengan guru akan berbeda dengan tutur bahasa dengan teman. Namun, hal terpenting dalam penggunaan bahasa adalah jelas. Jelas dalam menyampaikan informasi dan jelas dalam merespon informasi. Kondisi ini berimplikasi langsung terhadap keterampilan komunikasi siswa dan secara tidak langsung berdampak pada hasil belajar mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2017) menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi siswa yang rendah berkaitan erat dengan rendahnya hasil belajar, khususnya dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Pemahaman terhadap konsep-konsep tersebut memerlukan adanya diskusi dan penjelasan secara lisan. Temuan penelitian tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang minim interaksi verbal antar siswa cenderung menyebabkan pemahaman yang kurang mendalam dan menghambat pencapaian hasil belajar yang maksimal. Selanjutnya, Rohani dan Ibrohim (2020) menambahkan bahwa keterampilan komunikasi secara signifikan memengaruhi daya serap terhadap materi pelajaran dan ketuntasan hasil belajar, terutama dalam pembelajaran berbasis sains. Ketika siswa dilatih untuk berdiskusi, menjelaskan konsep, dan menyampaikan ide-idenya secara terstruktur, maka secara tidak langsung mereka juga sedang menguatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Aktivitas komunikasi yang aktif

dan reflektif memungkinkan siswa mengkonstruksi pengetahuannya secara lebih mendalam, memperkuat ingatan, dan menumbuhkan rasa percaya diri dalam belajar. Dengan kata lain, komunikasi yang efektif bukan hanya sarana penyampaian informasi, melainkan juga bagian integral dari proses belajar itu sendiri.

Pada kenyataan praktik pembelajaran di sekolah sering dijumpai kendala pada saat guru mengajar, menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional dan minim inovasi atau bahkan tidak menggunakan media sama sekali, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan siswa menjadi bosan. Saat melakukan pembelajaran biologi di SMAN 1 Kademangan, SMAN 1 Talun dan SMAN 4 Blitar, guru masih berfokus pada penggunaan media pembelajaran berupa PPT dan video youtube yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan cepat bosan kemudian berpengaruh pada respon timbal balik siswa dalam kelas yang menjadi pasif (Sarwinda, 2023). Dalam hal ini, proses pembelajaran setiap satuan pendidikan harus interaktif, merangsang dan menyenangkan, dan media pembelajaran diperlukan dan memegang peranan penting. Hal ini didukung hasil angket 108 siswa yang menunjukkan bahwa, 34% siswa merasa bosan dengan media yang digunakan oleh guru, 91% siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, dan 95,4% siswa merasa dengan adanya media pembelajaran yang lebih beragam mampu membuat pembelajaran biologi menjadi lebih menarik. Kurangnya media pembelajaran interaktif berdampak negatif pada keterampilan komunikasi dan hasil belajar siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi, minimnya kesempatan untuk berlatih, serta dampak pada motivasi dan kepercayaan diri mereka. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses belajar-mengajar agar siswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi dan berdampak pada hasil belajar secara efektif (Maharani dkk, 2016).

Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada siswa. Kartu Uno merupakan salah satu media pembelajaran dengan

permainan yang cukup mudah untuk digunakan. Permainan kartu “Uno” berasal dari bahasa Spanyol dan bahasa Italia yang artinya “satu”, kartu Uno ini merupakan sebuah permainan kartu yang dicetak. Kartu Uno dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai langkah mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran (Kurniawan dkk, 2023). Menggunakan media kartu Uno, membuat siswa tidak hanya diberikan situasi atau masalah yang terkait dengan pelajaran mereka, tetapi juga diajak untuk secara aktif terlibat dalam diskusi yang memerlukan kemampuan komunikasi yang efektif (Himawati, 2022). Selama diskusi ini, siswa harus mampu menyampaikan ide mereka dengan jelas, mendengarkan orang lain dengan menghormati, dan mengartikulasikan argumen mereka dengan cara yang logis dan persuasif. Selain itu, kartu Uno dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam mencari solusi. Siswa diajari untuk bekerja sama, saling mendukung, dan membangun pemahaman bersama saat menyelesaikan masalah yang sulit (Jufri dkk, 2023). Media semacam ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pencapaian akademik siswa. Penelitian oleh Hasanah dan Hidayatullah (2021) menunjukkan bahwa permainan kartu edukatif dalam pembelajaran Biologi dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus kemampuan komunikasi interpersonal siswa melalui interaksi yang bermakna.

Dengan mengadopsi pendekatan bermain sambil belajar, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga terlatih dalam menyampaikan ide, bernegosiasi, mendengarkan pendapat orang lain, dan membangun argumen. Aktivitas ini sejalan dengan temuan Wijayanti dkk (2021) yang menyatakan bahwa integrasi komunikasi aktif dalam media permainan terbukti meningkatkan hasil belajar dan membentuk keterampilan sosial yang lebih baik. Pembelajaran model TGT (*Team Games Tournament*) adalah satu tipe atau model yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa belajar rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Erviani dkk, 2022). Model pembelajaran kooperatif TGT dengan kartu UNO dapat melatih keterampilan komunikasi dan meningkatkan hasil belajar

siswa karena masing-masing siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok belajar yang kemudian mereka saling bekerja sama untuk mendapatkan point (Dewi dkk, 2023). Model TGT juga menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa melalui interaksi, mengemukakan gagasan, dan juga menumbuhkan rasa kerja sama peserta didik melalui pembelajaran yang dibentuk secara tim (Toifur, 2022)

Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang melibatkan konsep, teori, dan prinsip yang kompleks dan saling terkait. Jika siswa tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang konsep ini, mereka mengalami kesulitan dalam berkolaborasi dengan kelompoknya (Dewi dkk, 2023). Sistem reproduksi manusia adalah salah satu konsep di dalam biologi yang membutuhkan tingkat pemahaman konsep tinggi dan sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Materi ini mempunyai sub konsep yang saling berkaitan yang memungkinkan siswa untuk memahaminya diperlukan pemahaman awal terhadap materi organ-organ reproduksi, jika pemahaman awal siswa tidak kuat, maka untuk memahami sub konsep berikutnya akan rentan mengalami miskonsepsi. Pemberian materi yang mendalam mengenai sistem reproduksi diharapkan dapat menjadikan siswa mampu menghubungkannya dengan berbagai kejadian yang biasa ditemui di lingkungan sekitar mereka (Wafiroh, 2020). Menurut hasil wawancara dengan guru, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran materi sistem reproduksi manusia. Hal ini terjadi karena pada materi yang disajikan mengandung beberapa penjelasan yang sukar dipahami seperti organ yang terlibat, hormon, dan juga proses yang terjadi pada sistem reproduksi. Materi sistem reproduksi dikenal mempunyai bahasan yang vulgar yang mengakibatkan sering terjadi miskonsepsi yang terjadi antara guru dan siswa. Materi yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui, dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir (Kemdikbud, 2015). Siswa kesulitan dalam materi sistem reproduksi karena bersifat abstrak dan banyak terdapat istilah asing yang

belum pernah mereka ketahui sebelumnya, sehingga pemahaman siswa terhadap materi kurang

Mempertimbangkan beberapa faktor diatas, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu alternatif menarik adalah permainan kartu Uno, yang dapat diintegrasikan dengan penggunaan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) TGT. Melalui model ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga dapat lebih mudah memahami materi sistem reproduksi manusia serta melatih keterampilan komunikasi dengan baik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Biologi (KAUBI) Melalui Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Dan Hasil Belajar Siswa”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kelayakan media pembelajaran Kartu Uno Biologi (Kaubi) melalui model TGT pada materi sistem reproduksi manusia?
- 2) Bagaimana efektifitas penerapan media Kartu Uno Biologi (Kaubi) melalui model TGT dalam peningkatan keterampilan komunikasi dan hasil belajar siswa?

1.3. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

- 1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Kartu Uno Biologi (Kaubi) melalui model TGT pada materi sistem reproduksi manusia
- 2) Untuk mengetahui efektifitas media Kartu Uno Biologi (Kaubi) dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan hasil belajar siswa melalui model TGT.

1.4. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran Kartu Uno Biologi (Kaubi) terhadap keterampilan komunikasi dan hasil belajar siswa SMA.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- a) Media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dan hasil belajar siswa serta pengalaman belajar yang menyenangkan.
- b) Media yang dikembangkan bisa menjadi alternatif pembelajaran pada materi sistem reproduksi manusia kelas XI SMA.

b. Bagi Guru

Media yang dikembangkan dapat dijadikan alternative pembelajaran biologi pada materi sistem reproduksi manusia kelas XI SMA, guna meningkatkan keterampilan komunikasi dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Media yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia kelas XI SMA.

1.5. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

1.5.1 Ruang Lingkup Penelitian

Beberapa ruang lingkup penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.

- a) Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media kartu uno biologi
- b) Kartu uno biologi yang dikembangkan memuat materi sistem reproduksi manusia kelas XI SMA

- c) Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut ADDIE dengan 5 tahap yakni, *analyze, design, develop, implement* dan *evaluate*, yang setiap tahapnya melewati tahap revisi.
- d) Pengembangan media Kartu Uno Biologi materi sistem reproduksi manusia dikembangkan menggunakan kurikulum merdeka dengan dilengkapi Capaian Pembelajaran (CP) berdasarkan elemen pemahaman biologi dan keterampilan proses. “Pada akhir fase F, peserta didik memiliki kemampuan mendeskripsikan struktur sel serta bioproses yang terjadi seperti transpor membran dan pembelahan sel; menganalisis keterkaitan struktur organ pada sistem organ reproduksi dengan fungsinya serta kelainan atau gangguan yang muncul pada sistem organ tersebut; memahami fungsi enzim dan mengenal proses metabolisme yang terjadi dalam tubuh; serta memiliki kemampuan menerapkan konsep pewarisan sifat, pertumbuhan dan perkembangan, mengevaluasi gagasan baru mengenai evolusi, dan inovasi teknologi biologi”
- e) Pengembangan media Kartu Uno Biologi materi sistem reproduksi manusia dikembangkan menggunakan kurikulum merdeka mencakup 3 Tujuan Pembelajaran (TP). Pertama, Peserta didik mampu menjelaskan dan mendeskripsikan tentang organ reproduksi manusia beserta fungsinya. Kedua, Peserta didik mampu menjelaskan, hormone pada sistem reproduksi, fertilisasi, menstruasi dan kehamilan. Ketiga, Peserta didik mampu menjelaskan tentang dampak pergaulan bebas, penyakit dan kelainan pada struktur dan fungsi organ yang menyebabkan gangguan sistem reproduksi manusia

1.5.2 Batasan Penelitian

Beberapa batasan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.

- a) Keterampilan komunikasi yang diukur dibatasi dengan indikator keterampilan komunikasi lisan berdasarkan Hutagalung (2007) yakni, menyampaikan pemahaman secara lisan, menggunakan tata bahasa yang baik, mampu menghargai lawan bicara, mampu memberikan pemahaman yang jelas dan mudah dimengerti.
- b) Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar kognitif siswa.

1.6. Definisi Operasional

Menghindari adanya kesalahpahaman dan tumpang tindih informasi, berikut adalah istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini.

- 1) Media Pembelajaran Kartu Uno Biologi (Kaubi), merupakan media pembelajaran berupa kartu permainan yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi biologi mengenai sistem reproduksi manusia dengan desain yang menarik, dengan mengadopsi permainan kartu Uno.
- 2) Model TGT (*Teams Games Tournament*), merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama antar siswa melalui kelompok kecil dengan latar belakang kemampuan yang beragam. Model pembelajaran ini terdiri dari 5 tahapan yaitu, tahap presentasi kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).
- 3) Keterampilan Komunikasi merupakan kemampuan dalam mengutarakan ide atau gagasan baik dalam bentuk tulisan maupun lisan kepada orang lain, pengukuran keterampilan komunikasi siswa secara lisan dilakukan dengan cara observasi oleh observer selama pembelajaran dalam kelas eksperimen.
- 4) Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku serta kemampuan peserta didik setelah menerima pembelajaran berupa keterampilan kognitif, afektif serta psikomotorik. Hasil belajar dalam penelitian ini ialah mengacu pada siswa agar mampu memahami dan menguasai materi pembelajaran Sistem Reproduksi dengan mengerjakan soal pre-test dan post-test.