

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat fisik yang banyak digunakan untuk menyampaikan konten pendidikan. Alat-alat tersebut antara lain buku, tape recorder, kamera video, dan komputer. Media menurut arti lain merupakan alat yang sangat strategis untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaan media pembelajaran secara langsung dapat memberikan semangat dan motivasi kepada para siswa (Junaidi, 2019). Media pembelajaran dalam pengertian lain merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi keterbatasan peserta didik, misalnya keterbatasan dalam hal inteligensi, minat dan gaya belajar, cacat tubuh, daya indra, serta keterbatasan jarak geografis dan waktu. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran (Sadiman, 2014). Media pembelajaran digunakan untuk mengatasi berbagai keterbatasan dalam proses pembelajaran (Azzahra, 2022). Adapun fungsi media pembelajaran ialah untuk memvisualisasikan dan memperjelas informasi yang bersifat abstrak, sehingga dapat meningkatkan pemahaman penerima informasi. Penggunaan media secara optimal dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, karena media dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi. Namun, fungsi media pembelajaran ini hanya dapat tercapai apabila penggunaannya ditunjang dengan pemahaman guru mengenai media yang digunakan (Sumiharso, 2018).

Salah satu mata pelajaran yang perlu penggunaan media dalam pembelajaran adalah biologi. Biologi terdiri dari materi sederhana hingga kompleks. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Rokhima (2019), kontribusi media

pembelajaran dapat memberikan pesan agar pembelajaran menjadi lebih autentik dan menjadikan pembelajaran yang lebih efektif jika:

- a. platform pembelajaran lebih interaktif dan menggunakan konsep pembelajaran.
- b. waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- c. mutu pendidikan dapat ditingkatkan.
- d. pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana diperlukan.

2.1.2 Kartu Uno

Kartu Uno adalah mainan berisi urutan angka dengan masing-masing simbol warna yang dimiliki. Kartu Uno ini yang menjadi ciri khas ialah persamaan warna dan angka (Tutriani dkk, 2023). Kartu Uno ini banyak digemari berbagai kalangan karena cara bermain yang seru dan tidak membosankan. Kartu Uno biasa dimainkan oleh 2-10 orang. Cara bermain kartu Uno yaitu setelah pemain pertama mengeluarkan kartu, urutan pemain setelahnya harus menyamakan angka atau warna pada kartu yang dikeluarkan pada pemain sebelumnya. Permainan ini bersifat kompetitif. Jadi pemenangnya ialah yang berhasil menghabiskan kartu dengan cepat (Ekawati, 2024).

Permainan kartu Uno banyak digemari semua kalangan karena permainannya yang seru dan kompetitif. Namun permainan kartu Uno saat ini sudah banyak disesuaikan menjadi produk media belajar yang dapat dimainkan peserta didik. Manfaat kartu Uno ini adalah untuk media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan inovatif (Rahmawati dkk, 2019). Kartu Uno yang dimodifikasi merupakan media belajar berupa kartu UNO yang berisikan satu set kartu Uno, petunjuk permainan, wadah media dan kunci jawaban. Kartu Uno menyajikan beberapa soal untuk dijawab oleh pemain. Media ini digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan komunikasi dan hasil belajar siswa.

Menurut Anita dkk (2022), secara umum Kartu Uno memiliki komponen utama yang harus diketahui sebagai berikut.

a) Kartu Angka

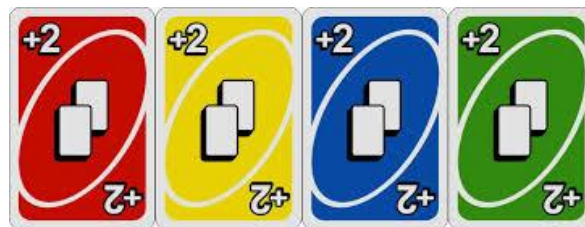
Kartu angka terdiri dari angka 0 sampai 9 dengan masing warna yang beragam yang jumlahnya 4 yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Gambar kartu angka pada kartu uno dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Kartu Angka Pada Uno

b) Kartu +2

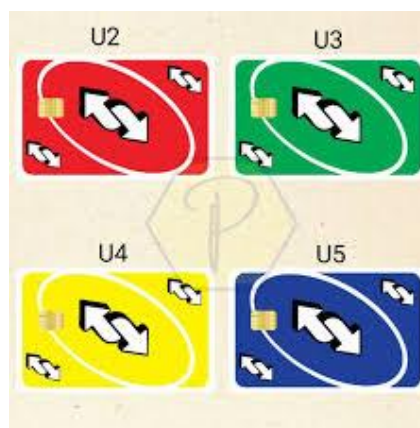
Kartu ini memiliki warna sama pada kartu angka dan memiliki ikon tanda (+2) pada pojok atas bawah kartu. Gambar kartu (+2) pada kartu uno dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Kartu (+2) Pada Uno

c) Kartu (↻) reverse

Kartu reverse memiliki ikon tanda putar balik dua arah (↻) yang warnanya sama, ketika kartu tersebut dimainkan, maka arah permainan menjadi berubah sebaliknya. Gambar kartu reverse pada kartu uno dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2. 3 Kartu Reserve (↻) Pada Uno

d) Kartu (Ø) lewati

Kartu stop pada kartu uno memiliki ikon (Ø) yang berada di tengah dan pojok atas bawah, ketika dimainkan, pemain berikutnya akan kehilangan giliran main dan dilewati. Gambar kartu stop pada kartu uno dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2. 4 Kartu Stop (Ø) Pada Uno

e) Kartu Bebas Warna

Kartu bebas warna pada uno berwarna hitam yang memiliki semua unsur warna pada uno (merah, kuning, biru dan hijau). Kegunaan kartu aksi ini, pemain dapat memilih warna apapun yang ingin mereka mainkan. Ketika kartu dimainkan, pemain yang memainkan harus menyatakan warna yang akan dipilih. Gambar kartu bebas warna pada kartu uno dapat dilihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2. 5 Kartu Bebas Warna Pada Uno

f) Kartu +4

Kartu berwarna hitam yang memiliki ikon tanda (+4) jika dimainkan, pemain memilih warna baru seperti kartu luar biasa. Dan pemain berikutnya

harus mengambil empat kartu dari tumpukan kartu. Gambar kartu (+4) pada kartu uno dapat dilihat pada Gambar 2.6 berikut.



Gambar 2. 6 Kartu (+4) Pada Uno

Partisipasi aktif dalam permainan kartu Uno ini adalah salah satu kunci penciptaan pada kegiatan belajar. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik kartu Uno yang dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga mampu menstimulasi keaktifan siswa serta dapat meningkatkan jiwa sosial siswa. Selain itu media pembelajaran kartu Uno ini sangat bagus untuk merangsang kegiatan otak supaya dapat fokus, perhatian dan konsentrasi. Media pembelajaran kartu Uno memiliki kelebihan yakni kartu Uno dapat meningkatkan interaksi sosial siswa (Harlin dkk, 2023). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu Uno berdampak baik pada proses belajar siswa.

2.1.3 Model Pembelajaran TGT *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran merupakan gambaran lingkungan belajar, termasuk perilaku guru dalam pelaksanaan pembelajaran (Varsono, 2017). TGT (*Team Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kolaboratif yang mencakup turnamen akademik dan pertanyaan kuis seputar topik pelajaran yang ditentukan, sehingga siswa bersaing atas nama tim dengan perwakilan tim yang lain dengan kinerja akademik yang sebanding sebelumnya, sehingga interaksi dalam pembelajaran berjalan maksimal dan efektif (Slavin, 2016). Model ini merupakan latihan akademik dengan menggunakan permainan antar tim untuk memperoleh poin dalam tim. Model TGT dapat meningkatkan keterampilan dasar, kemajuan peserta didik, menumbuhkan interaksi positif antar siswa,

menumbuhkan harga diri, dan menerima siswa lain sebagai rekan dalam team (Hairunnisa, 2024).

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam permainan dan turnamen akademik dengan sistem kemajuan skor individu (Slavin, 2016). Model TGT melibatkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status karena model TGT dijalankan secara heterogen sehingga siswa dapat melaksanakan turnamen akademik dengan kelompok lain yang berkemampuan setara secara akademik. Konsep pembelajaran ini dapat dijalankan dengan lebih adil daripada pembelajaran konvensional. Model TGT pada konsepnya menggabungkan pembelajaran kelompok dengan diskusi serta games yang mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam semua proses pembelajaran baik secara fisik maupun mental (Setiawan dkk, 2021). TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan ras atau suku yang berbeda, dengan harapan siswa dapat saling bekerja sama dengan kelompoknya sehingga semua siswa dalam kelas bisa aktif (Seran, 2019).

Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang populer dan efektif. Model ini menekankan pada kerja sama tim, kompetisi akademik, dan penghargaan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan, adapun kelebihanannya yaitu (Susanna, 2018).

- a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f) Motivasi belajar lebih tinggi.
- g) Hasil belajar lebih baik.
- h) Meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan dan toleransi

Namun dalam pelaksanaannya TGT juga memiliki kekurangan, adapun kekurangannya adalah sebagai berikut (Susanna, 2018).

a) Bagi guru

Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru menguasai kelas secara menyeluruh.

b) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Terdapat sintaks dalam pembelajaran TGT yang dapat diuraikan dalam tabel 2.1 berikut (Slavin, 2016).

Tabel 2. 1 Tahapan Pembelajaran TGT

Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi pelajaran yang dipelajari	Siswa mengamati dan memberikan perhatian penuh terhadap instruksi guru
Tahap 1 (Class Presentation) Presentasi Kelas	Guru menyampaikan mata pelajaran baik secara demonstrasi maupun bahan bacaan	Siswa secara individu maupun kelompok mengamati dan memahami presentasi agar mampu mengerjakan tugas

Tabel dilanjutkan...

Lanjutan Tabel 2.1...

Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
		yang diberikan pada tahap selanjutnya
Tahap 2 (<i>Teams</i>) Tim	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan kerjasama dalam kelompok agar terjadi perubahan yang efisien	Siswa berkumpul untuk memastikan semua anggotanya benar-benar belajar dan lebih terfokus untuk mempersiapkan diri agar mampu mengerjakan tugas dengan baik
Tahap 3 (<i>Games</i>) Game	Guru mengamati, mendorong dan membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan berupa game atau permainan	Siswa diuji kemampuannya melalui game yang dimainkan dengan menjawab pertanyaan dengan baik dan benar sesuai perintah
Tahap 4 (<i>Tournament</i>) Turnamen	Guru menunjuk siswa untuk berada pada meja yang digunakan pertama, berikutnya pada meja selanjutnya dan seterusnya	Siswa ditunjuk untuk menempati meja turnamen awal, berikutnya pada meja selanjutnya dan seterusnya
Tahap 5 (<i>Team recognition</i>) Rekognisi Tim	Guru memberikan review dan penghargaan.	Siswa diberi penghargaan dengan urutan terbaik pertama dan seterusnya.

2.1.4 Keterampilan Komunikasi

Keterampilan komunikasi ialah pengetahuan yang dipakai pada teknik komunikasi non-verbal, verbal, serta via media komunikasi guna menunjukkan keaktifan dalam berinteraksi, berkolaborasi, serta bertanya secara efektif (Eggen dkk, 2016). Pendapat lain mengenai keterampilan komunikasi ialah keterampilan untuk mendengar, bicara, mengatasi masalah pada komunikasi verbal, komunikasi non-verbal serta mampu mencari solusi masalah secara konstruktif (Santrock, 2014). Disimpulkan dari pendapat tersebut, maka keterampilan komunikasi ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang baik secara non-verbal maupun verbal untuk menyampaikan pesan ke khalayak atau sebaliknya (menerima pesan) kemudian disampaikan serta tidak miskomunikasi. Komunikasi yang baik akan memfasilitasi proses pembelajaran menjadi baik, karena proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari komunikasi (Iriantara, 2014).

Keterampilan berkomunikasi sangat diperlukan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Komunikasi yang baik antara guru dan siswa harus dilandasi sikap saling menghargai. Siswa menghargai pendapat rekan sesama siswa dan guru pun menghargai pendapat para siswa (Aunurrahman, 2014). Keterampilan komunikasi, memudahkan siswa untuk mengkomunikasikan berbagai hal yang menyangkut materi pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik dilatih dan diberdayakan keterampilan komunikasinya agar membentuk luaran dengan kompetensi yang baik (Hamia dkk, 2021).

Penerapan keterampilan komunikasi dapat dilakukan pada pembelajaran biologi. Mengkomunikasikan secara lisan dengan berdiskusi di dalam kelas atau dalam melakukan percobaan, maupun digital dengan kegiatan pemahaman masalah yang dilanjutkan dengan pencarian informasi terkait masalah yang diberikan. Melalui berbagai bentuk kegiatan pembelajaran dapat memberikan dampak positif pada kemampuan berkomunikasi siswa secara individu maupun kelompok (Hamia dkk, 2021). Terdapat lima indikator dalam mengukur kemampuan komunikasi siswa yakni, representasi, mendengar, membaca, diskusi, menulis (Sihombing, 2018). Keterampilan komunikasi pada

pembelajaran Biologi diperlukan untuk dapat membentuk siswa sebagai individu yang mampu bersikap dewasa, ditandai dengan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain dengan baik. Oleh karena itu, siswa perlu difasilitasi untuk mengungkapkan pemahaman dan perasaannya secara jelas, efektif, dan kreatif. Siswa juga hendaknya diberi motivasi agar dapat menjadi pembicara dan pendengar yang baik. Siswa harus diberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan komunikasinya yang ditunjukkan dengan menyatakan ide-ide dengan jelas, mendengarkan orang lain, merespon orang lain dengan cara yang baik, dan mengajukan pertanyaan dengan baik (Arends, 2015). Siswa diberikan kesempatan untuk belajar dan beraktivitas secara luas, berdiskusi, dan melakukan penyelidikan mandiri bersama kelompok. Melalui kegiatan yang dilakukan, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat membantu siswa lebih baik lagi dalam berkomunikasi (Putra dkk, 2021).

2.1.5 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah salah satu kriteria untuk dijadikan sebagai acuan dalam membenahi kinerja seorang pendidik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar akan tercermin di setiap perubahan pada aspek perilaku, pengetahuan, emosi, norma atau bahkan pada korelasi social (Abdulloh dkk, 2022). Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh suatu individu setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, yang mencakup aspek kognitif, afektif serta aspek psikomotorik, baik itu yang dinyatakan dalam bentuk angka-angka, simbol, huruf ataupun kalimat yang dapat digunakan untuk menggambarkan kualitas dari seseorang selama dalam kegiatan tertentu. Hasil belajar yang dicapai oleh seseorang dapat diukur dengan membandingkan tingkah lakunya sebelum mendapatkan pembelajaran dan sesudah mendapatkan pembelajaran (Endang, 2020). Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar ialah terdiri dari factor internal dan juga faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang asalnya dari dalam diri seseorang. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Irwan Ramadhan (2021) adalah sebagai berikut:

1. Beberapa faktor internal yaitu:

a) Faktor Fisiologis. Kebugaran jasmani akan berpengaruh positif terhadap prestasi akademik seseorang. Apabila keadaan fisik lemah, maka dapat mengganggu pencapaian prestasi akademik yang maksimal. Kemudian adanya keadaan fungsi fisik/fisiologis, fungsi fisiologis dalam tubuh manusia sangatlah penting, karena dapat mempengaruhi hasil belajar suatu individu terutama pada bagian panca indra. Apabila kelima indra bekerja dengan baik, maka dapat memudahkan suatu individu selama kegiatan belajar berlangsung.

b) Faktor Psikologis.

- 1) Kecerdasan peserta didik. Faktor Psikologis yang terpenting pada kegiatan belajar peserta didik ialah kecerdasan, karena kecerdasan menentukan kualitas belajar siswa. Apabila semakin tinggi kecerdasan suatu individu, maka akan semakin tinggi pula kemungkinan suatu individu tersebut berhasil dalam pembelajaran, begitu pula sebaliknya.
- 2) Motivasi. Motivasi dapat mempengaruhi efektifitas kegiatan belajar siswa. Yang mendorong siswa untuk melakukan suatu kegiatan belajar ialah motivasi.
- 3) Minat. Minat dapat diartikan sebagai kecondongan terhadap sesuatu ataupun kegembiraan serta harapan yang besar terhadap suatu hal.
- 4) Sikap. Sikap ataupun perilaku memiliki dimensi afektif berupa kecenderungan bereaksi secara positif ataupun negatif terhadap suatu objek atau peristiwa. Sikap ataupun perilaku peserta didik selama pada saat proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perasaan yang senang maupun tidak senang terhadap pendidik, pelajar lainnya bahkan dengan lingkungannya.
- 5) Bakat. Bakat dapat diartikan sebagai suatu kemampuan terpendam suatu individu untuk mencapai kesuksesan di masa depan.

2. Faktor Eksternal, yaitu:

a) Lingkungan Sosial

- 1) Lingkungan sosial masyarakat. Lingkungan sosial masyarakat sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Apabila peserta didik bermukim di

daerah yang masyarakatnya tidak berpendidikan, maka paling tidak hal tersebut akan berdampak kepada sulitnya peserta didik saat berdiskusi atau bahkan untuk mencari teman belajar.

- 2) Lingkungan sosial keluarga. Hubungan yang harmonis antara orang tua, saudara kandung dan lainnya, akan membantu peserta didik dalam melakukan aktivitas belajarnya secara baik, begitu pula sebaliknya. Apabila hubungan yang dibina dalam suatu keluarga tidak harmonis, akan berdampak buruk bagi peserta didik dalam melakukan aktivitas belajarnya.
- 3) Lingkungan sosial sekolah. Hubungan yang terjalin harmonis antara pendidik dengan siswanya dan siswa dengan sesamanya, akan memberikan motivasi bagi peserta didik agar dapat belajar dengan baik di sekolahnya.

b) Lingkungan Non-Sosial

- 1) Lingkungan alamiah. Misalnya, keadaan udara yang segar serta suasana sejuk dan nyaman dan sebagainya. Hal tersebut juga akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.
- 2) Instrumental/perangkat belajar. Perangkat belajar terdiri dari hardware dan software. Hardware, contohnya seperti perlengkapan sekolah, sarana belajar dan lainnya. Sedangkan contoh dari software ialah seperti kurikulum disekolah, silabus, peraturan yang berlaku disekolah tersebut, dan lainnya.

2.2 Materi Sistem Reproduksi Manusia

Materi sistem reproduksi manusia merupakan salah satu materi yang diberikan di kelas XI SMA dan dipelajari pada semester genap atau semester 2. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pembelajaran ini adalah, menyebutkan dan menjelaskan organ sistem reproduksi pria dan wanita, mengidentifikasi gangguan kesehatan pada sistem reproduksi pria dan wanita beserta pencegahannya dan menjelaskan siklus menstruasi, hamil dan melahirkan. Materi sistem reproduksi termasuk dalam materi yang abstrak dan membutuhkan pemahaman yang tinggi, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu memudahkan siswa dalam mempelajari materi sistem reproduksi.

2.3 Penelitian Relevan

Pengembangan media kartu telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berupa kartu yakni pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

No	Nama Penulis	Tahun	Judul Penelitian	Hasil	Spesifikasi Media Yang Telah dikembangkan	Kebaruan Media Yang Akan dikembangkan
1.	Eka Rosita Sari, Fatkhur Rohman, Effendi	2022	Pengembangan media pembelajaran <i>uno physics card</i> menggunakan model pembelajaran <i>team games tournament</i> materi gaya dan hukum newton	Hasil penelitian menunjukkan nilai validitas tinggi dengan hasil uji praktikalitas siswa sebesar 83% dan guru 80% termasuk dalam kategori praktis.	a) Media yang sudah dikembangkan untuk materi Gaya dan Hukum Newton b) Untuk mengetahui kepraktisan media ketika digunakan dalam pembelajaran	a) Media yang akan dikembangkan untuk materi system reproduksi manusia b) Untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi.
2.	Rizki Kurniawan, Triani Ratnawuri, M.Pd, Dra. Hj. Ningrum, MTA	2023	Pengembangan media pembelajaran kartu <i>uno</i> pada materi pendapatan nasional kelas xi di sma negeri 1 pekalongan tahun pelajaran 2021/2022	Hasil penelitian menunjukkan nilai validasi ahli sebesar 90,7% dengan kriteria “sangat layak”. Pada validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 93% dengan kriteria “sangat	a.) Media yang dikembangkan digunakan untuk materi Pendapatan Nasional b) Menekankan pada kepraktisan dan kevalidan media Tabel dilanjutkan...	a) Media yang akan dikembangkan untuk materi system reproduksi manusia b) Untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. n media kartu uno

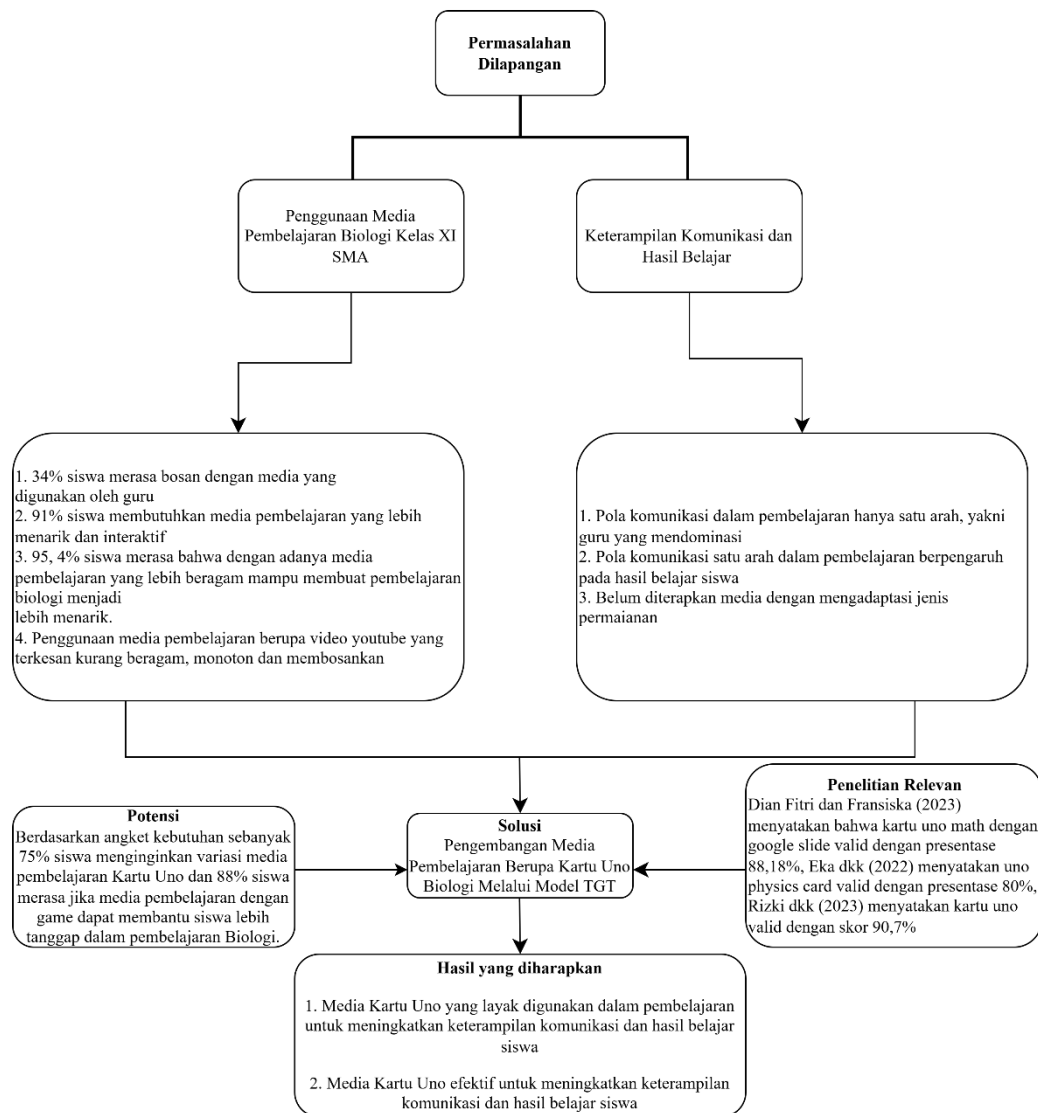
No	Nama Penulis	Tahun	Judul Penelitian	Hasil	Spesifikasi Media Yang Telah dikembangkan	Kebaruan Media Yang Akan dikembangkan
				layak”. Pada respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria “sangat baik”.		menggunakan model TGT
3.	Dian Fitri Fransiska	2023	Pengembangan kartu uno math dengan <i>google slide</i> dalam model pembelajaran tgt terhadap kemampuan penalaran matematis	Hasil penelitian menunjukkan nilai kevalidan 88,18%, nilai angket kepraktisan siswa 86,25%, angket kepraktisan guru 78,75% dan angket kepraktisan pembelajaran 100%.	a) Media yang dikembangkan digunakan untuk efektifitas terhadap kemampuan penalaran matematis b) Menggunakan media digital berupa <i>google slide</i>	a) Media yang akan dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. b) Materi pada sistem reproduksi manusia kelas XI SMA c) Media yang dikembangkan tidak menggunakan aplikasi digital berupa <i>google slide</i>

2.4 Kerangka Berpikir

Pembelajaran Biologi pada siswa kelas XI SMA, khususnya pada materi sistem reproduksi manusia, masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan data awal, diketahui bahwa 34% siswa merasa bosan dengan media yang digunakan oleh guru, dan 91% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Bahkan, 95,4% siswa menyatakan bahwa penggunaan media yang beragam dapat membuat pembelajaran Biologi menjadi lebih menyenangkan. Media yang selama ini digunakan, seperti video Youtube, dinilai kurang bervariasi, monoton, dan cenderung membosankan. Selain itu, keterampilan komunikasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Hal ini disebabkan karena pola komunikasi di kelas cenderung satu arah, di mana guru lebih dominan. Pola komunikasi seperti ini terbukti mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Pada kenyataannya, media yang mampu mendorong komunikasi dua arah, seperti permainan edukatif, belum diterapkan secara optimal dalam pembelajaran. Hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 75% siswa menginginkan variasi media berupa Kartu Uno, dan 88% merasa bahwa media berbasis game dapat membantu mereka lebih tanggap dalam memahami materi Biologi. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa Kartu Uno Biologi (Kaubi) melalui pendekatan model Teams-Games-Tournament (TGT).

Melalui pengembangan media Kaubi ini, diharapkan dapat tercipta sebuah media pembelajaran yang layak dan menarik, yang tidak hanya membantu siswa memahami materi sistem reproduksi secara lebih efektif, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dalam proses pembelajaran. Media Kaubi diharapkan menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Biologi yang lebih partisipatif, menyenangkan, dan bermakna

Gambar 2.7.



Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan berupa Kartu Uno Biologi (Kaubi) dan mengintegrasikannya ke dalam strategi pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini tidak hanya bertujuan mengukur keefektifan media dalam konteks hasil belajar, tetapi juga dampaknya terhadap keterampilan komunikasi siswa, yang merupakan salah satu dimensi penting dalam kompetensi abad ke-21. Oleh karena itu, dirumuskan dua hipotesis utama yang akan diuji, sebagai berikut.

Ha (Hipotesis Alternatif):

Penggunaan media pembelajaran Kartu Uno Biologi (Kaubi) melalui model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi kelas XI SMA.

H₀ (Hipotesis Nol):

Penggunaan media pembelajaran Kartu Uno Biologi (Kaubi) melalui model *Team Games Tournament* (TGT) tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi kelas XI SMA.