

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya¹. Peran pendidikan sangat penting untuk memajukan suatu bangsa dan negara. Pendidikan di Indonesia mengacu pada UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya memperbaiki sistem dan struktur pendidikan². Upaya tersebut tercermin dalam penerapan kurikulum 2013 yang bertujuan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif³. Dalam kurikulum tersebut, peran utama dalam kegiatan pembelajaran adalah siswa sedangkan guru berperan sebagai fasilitator⁴. Pemerintah juga telah menerapkan kurikulum 2013 yang mencakup untuk semua mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran yang tercantum yaitu mata pelajaran IPA⁵.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Sains merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang SMP/MTs secara terpadu terdiri dari fisika, kimia dan biologi. Pada pembelajaran IPA kelas VII salah satunya KD 3.2 yaitu mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang diamati, terkait ciri-ciri makhluk hidup dan cara mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan kesamaan ciri yang dimiliki⁶. Klasifikasi makhluk hidup merupakan

¹Nosa Amalia and Dedy Hidayatullah Alarifin, "Development of Mysterious Box and Card Learning Media (KOKAMI) in Class VIII Light Material," *Omega : Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika* 6, no. 2 (2020): 1–8.

²Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD," *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 170–175.

³Andi Permana and Rochmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Sambeng Lamongan," *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi* 4, no. 2 (2020): 162–167.

⁴Jun Surjanti Hidayatul Husniyah, "Pengembangan Media Gamifikasi *Think Card* pada Materi Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar," *Economic Education Analysis Journal* 10, no. 1 (2021): 177–187.

⁵Anil Yusuf, I Nyoman Suardana, and Kompyang Selamat, "Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* IPA SMP Materi Tata Surya," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 4, no. 1 (2021): 69–80.

⁶Susi Prasetyaningtyas, "Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keaktifan Belajar pada Materi Klasifikasi Makhluk

salah satu materi yang cukup sulit dipahami, karena materi ini cakupannya luas dan terdapat bahasa ilmiah, yang mana bahasa ilmiah ini merupakan bahasa baru bagi siswa. Materi klasifikasi makhluk hidup ini diajarkan lebih cenderung menghafal⁷. Proses menghafal tersebut menimbulkan kesan bahwa materi yang diajarkan oleh guru menjadi tidak menarik dan sulit dipahami oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tidak tercapai⁸.

Berdasarkan hasil observasi di SMP 2 Jekulo pada tanggal 9 Februari 2022, dalam pembelajaran konvensional biasanya guru mengajak siswa ke luar kelas untuk mengamati secara langsung makhluk hidup dan ciri-cirinya di lingkungan sekolah. Namun, tidak semua makhluk hidup bisa dijumpai di lingkungan sekolah. Utamanya pada kingdom *monera* dan *protista* tidak bisa diamati secara langsung, sehingga masih ada keterbatasan pada contoh kingdom yang diamati dan informasi nama-nama ilmiahnya. Selain itu, media yang digunakan guru di dalam kelas adalah media video dan media *powerpoint*. Penggunaan media video dan media *powerpoint* yang dimanfaatkan guru sebagai media presentasi sifatnya masih satu arah, yang mana siswa sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Sebelumnya, guru juga pernah menggunakan media kartu dalam menyampaikan pembelajaran IPA. Namun, bersifat non interaktif.

Maka perlu adanya media pembelajaran yang tepat yang dapat menarik minat siswa agar dapat mendukung kegiatan pembelajaran IPA lebih optimal serta mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga diharapkan dapat menghidupkan suasana belajar yang lebih bermakna. Menurut Firmanto (2015) sebuah pembelajaran harus dikemas secara menarik dan menyenangkan agar siswa tidak mudah merasa bosan serta mudah menangkap materi yang diajarkan⁹. Suasana kelas yang dilaksanakan dengan menyenangkan mengakibatkan pembelajaran

Hidup Kelas VII SMP N 1 Semin,” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (2020): 100–108.

⁷Nida Ilmi Amalia, “Pengaruh Penggunaan PBL Berbantuan Media Interaktif *PowerPoint* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Klasifikasi Makhluk Hidup,” *NCOINS: National Conference Of Islamic Natural Science* 1, no. 1 (2021): 49–64.

⁸Sufiani and Marzuki, “*Joyful Learning*: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan,” *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021): 121–141.

⁹Theo Riski Widiyanto, Raharjo, and Laily Rosdiana, “Pengembangan Permainan Kartu UIPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup,” *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains* 5, no. 1 (2017): 21–26.

tidak berlangsung dengan *teacher centered* tetapi *student centered*. Siswa akan menemukan sendiri dan mengetahui konsep materi yang dipelajari¹⁰. Salah satunya dengan media permainan. Media permainan yang dirancang tidak melupakan tujuan utama dalam pembelajaran yakni belajar sambil bermain¹¹.

Menurut Hawlitschek dan Joeckel (2017), permainan penting digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk materi tertentu dalam kegiatan pembelajaran untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitas siswa di lingkungan belajar. Permainan dapat menjadi cara yang efektif untuk menarik perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran untuk materi atau topik tertentu. Dengan cara ini, siswa dapat berkontribusi secara fisik, emosional dan sosial untuk setiap proses pembelajaran¹².

Science Uno Card (SUC) merupakan permainan yang diadopsi dari kartu UNO yang dimodifikasi kedalam pembelajaran IPA khususnya pada topik klasifikasi makhluk hidup. Kartu UNO merupakan permainan kartu empat warna yang dicetak khusus. Permainan kartu ini terlihat sederhana, tetapi penuh taktik dan strategi untuk mencapai kemenangan dengan mengutamakan persamaan warna dan angka yang tertera dikartu. Melalui permainan kartu UNO suasana belajar yang ditimbulkan lebih menyenangkan, membangkitkan minat dan antusias siswa serta siswa bisa saling bertukar pikiran dengan temannya¹³. Media permainan kartu UNO tersebut digunakan untuk menunjang pembelajaran agar berlangsung secara efektif dan efisien serta dapat melatih perkembangan motorik anak saat bermain¹⁴.

Berdasarkan latar belakang yang ada maka perlu adanya pengembangan *Science Uno Card* (SUC) sebagai media

¹⁰Wahyu Estiani, Arif Widiyatmoko, and Sarwi, "Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik," *Unnes Science Education Journal* 4, no. 1 (2015): 711–719.

¹¹Erlын Rohmani and Joni Susilowibowo, "Pengembangan Game UCC (*Uno Coins Card*) Sebagai Media Pengayaan Mata Pelajaran Akuntansi Dasar," *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 20, no. 3 (2020): 245–253.

¹²Rona Tiara Sajati and Wahyu Budi Sabtiawan, "Pengaruh Permainan Domino dalam Pembelajaran *Peer Teaching* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pencemaran Air," *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains* 8, no. 3 (2020): 334–339.

¹³Yunita Sari, Gusti Hadiatus Solehah, and Mohan Taufiq Mashuri, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno pada Materi Senyawa Hidrokarbon terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Vidya Karya* 33, no. 1 (2018): 35–41.

¹⁴Widianto, Raharjo, and Rosdiana, "Pengembangan Permainan Kartu UIPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup."

pembelajaran IPA berbasis permainan pada topik klasifikasi makhluk hidup siswa SMP.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penelitian ini dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan pada topik klasifikasi makhluk hidup siswa SMP?
2. Bagaimana kelayakan *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan pada topik klasifikasi makhluk hidup siswa SMP?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan pada topik klasifikasi makhluk hidup siswa SMP.
2. Menganalisis kelayakan *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan pada topik klasifikasi makhluk hidup siswa SMP.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan dan manfaat praktis yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini sebagai pengembangan *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan pada topik klasifikasi makhluk hidup siswa SMP menjadi salah satu alternatif media pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi siswa, guru, dan sekolah yakni sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, mempermudah siswa dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup melalui *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan dan menjadikan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Menjadi motivasi guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran serta sebagai pendukung guru dalam proses pembelajaran IPA.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bentuk kontribusi dan bahan referensi media pembelajaran dalam upaya perbaikan proses pembelajaran IPA di SMP .

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran *Science Uno Card* (SUC) berupa Kartu UNO yang dimodifikasi kedalam pembelajaran IPA serta produk yang dihasilkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan produk yang lebih bervariasi.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran IPA berupa “*Science Uno Card* (SUC)” berbasis permainan pada pada topik klasifikasi makhluk hidup dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran IPA berupa *Science Uno Card* (SUC) ini didesain melalui website canva.com. *Science Uno Card* (SUC) berbasis permainan ini dengan penyajian berupa kartu yang *flexible* dan menarik.
2. Media pembelajaran IPA berupa *Science Uno Card* (SUC) terdiri dari 108 kartu meliputi 76 kartu angka dan 32 kartu aksi (*action card*).
3. Sasaran produk media pembelajaran IPA berupa *Science Uno Card* (SUC) yaitu siswa SMP/MTs.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini pengembangan *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan mengacu pada beberapa asumsi yaitu :

- a. Pengembangan *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan mengacu pada langkah – langkah penelitian pengembangan 4D yang disederhanakan menjadi 3D dengan tahapan pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

- b. Media pembelajaran IPA berupa *Science Uno Card* (SUC) ini sebagai alternatif media belajar siswa SMP/MTs Kelas VII.
- c. Permainan UNO pada mata pelajaran IPA, siswa dapat memiliki variasi dalam belajar dan dapat meningkatkan komunikasi dan interaksi siswa¹⁵.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini pengembangan *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan terdapat keterbatasan pengembangan sebagai berikut :

- a. *Science Uno Card* (SUC) yang dikembangkan hanya pada topik klasifikasi makhluk hidup.
- b. Pengembangan *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan dilaksanakan terbatas sampai pada tahap pengembangan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis serta mudah dipahami, maka penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Pada bagian awal meliputi halaman judul skripsi, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, abstrak, halaman motto penulis, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Pada bagian isi memuat lima bab meliputi sebagai berikut :

- BAB I : PENDAHULUAN**
 Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan sistematika penulisan.
- BAB II : LANDASAN TEORI**
 Bab ini memuat tentang dasar teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.
- BAB III : METODE PENELITIAN**

¹⁵Ira Mahartika et al., “A Modification of UNO Games: ‘Chemuno Card Games (CCG)’ Based on ‘Chemistry Triangle’ to Enhance Memorization of the Periodic Table,” *Universal Journal of Educational Research* 8, no. 12B (2020): 8411–8419.

Bab ini menjelaskan tentang model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, subjek uji coba, jenis data, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian, pembahasan, dan rekomendasi dan perbaikan produk yang dikembangkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan saran sesuai dengan permasalahan yang diteliti dalam penelitian.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup penulis, dan dokumen yang mendukung terkait penelitian.

