

PENGEMBANGAN *SUPER VOUCHER MOTIVATION* PADA MATERI VIRUS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI SISWA KELAS X

Nungki Lukitasari, Isnawati, Guntur Trimulyono

S-1 Pendidikan biologi, MIPA, Universitas Negeri Surabaya
nungki.lukitasari@yahoo.com

Abstrak-*Young scientist* (peneliti muda) mempunyai rasa keingintahuan (*curiosity*) yang tinggi. Kenyataan di lapangan masih banyak ditemukan keingintahuan anak yang tinggi itu tidak didukung oleh suatu kondisi yang dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk dapat lebih berkembang. Padahal mereka sangat memerlukan pemahaman konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, motivasi belajar siswa sulit ditumbuhkan dan pola belajar mereka cenderung menghafal dan mekanistik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat bantu belajar *super voucher motivation*, mendeskripsikan kelayakan *super voucher*, analisis *super voucher*, aktifitas siswa dan hasil belajar siswa terhadap *super voucher motivation* pada materi virus. Uji coba penelitian pengembangan ini dilakukan pada tanggal 19-20 September 2012. Sasaran penelitian ini adalah kelayakan pengembangan alat bantu belajar berupa kartu *super voucher motivation yang akan* diujikan di kelas X SMAN 4 Sidoarjo yang berjumlah 33 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengambilan data adalah lembar validasi, lembar pengamatan aktivitas siswa. Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data yang diperoleh, rata-rata persentase kelayakan *super voucher* sebesar 84,3%, rata-rata perolehan kartu hijau lebih banyak yaitu sebesar 60,56 % dari keseluruhan siswa, perolehan kartu jingga yaitu sebesar 15,15 % yang berarti lebih sedikit sedangkan untuk kartu warna ungu sebesar 45,45 % dari keseluruhan siswa. Analisis hasil belajar siswa ditunjukkan dengan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebanyak 84,4%. Data aktivitas siswa dalam kelompok belajar setelah dirata-rata diperoleh sebanyak 87,4%. Jadi dapat disimpulkan bahwa alat bantu belajar berupa *super voucher motivation* layak untuk digunakan dalam pembelajaran virus dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: : *Super voucher motivation*, motivasi, virus

Abstract-*Young scientist* (young researchers) have a sense of curiosity (*curiosity*) high. The reality on the ground there are still many children that high curiosity was not supported by a condition that can give them the opportunity to be more developed. Though they are in need of understanding the concepts related to everyday life. As a result, the

motivation to study hard to be grown and learned patterns they tend to memorize and mechanistic. This study aims to develop learning aids *super voucher motivation*, describes eligibility *super voucher*, analyzes *super voucher*, student activities and student learning outcomes of the *super voucher motivation* on viral material. This research is a development that aims to discover and develop a new method or the existing ones in order to improve and development so as to obtain better results, effective than before. Development research trial was conducted on 19-20 September 2012. Objectives of this research is the development of the feasibility study aids such as *super card vouchers motivation* will be tested in class X SMAN 4 Sidoarjo, amounting to 33 students. The research instrument used in data collection are pieces of the validation, observations of student activity sheets. The analysis used is quantitative descriptive analysis. The results of the analysis of the data obtained, the average percentage of the feasibility of *super voucher* of 84.3%, an average gain more green cards in the amount of 60.56% of the total student acquisition orange card in the amount of 15.15%, which means less while for the purple card for 45.45% of the total students. Analysis of student learning outcomes indicated by the classical mastery learning is as much as 84.4%. Student activity data in the study group after acquired averaged as much as 87.4%. So it can be concluded that the learning aids in the form of *super voucher motivation* feasible for use in learning virus and create a pleasant atmosphere for learning.

Keywords: *super voucher motivation*, motivation, virus

I. PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar di Indonesia pada umumnya masih dilaksanakan secara klasikal yaitu belajar siswa hanya bergantung pada guru sebagai sumber satu-satunya dengan menyamaratakan semua individu di dalam kelas (Suharsimi, 2006). Jika pembelajaran dilaksanakan secara *teacher centered*, maka yang ada hanya pembelajaran yang berhenti di kelas saja dan Pemrosesan informasi hanya dalam jangka pendek, sehingga tujuan pembelajaran biologi dari proses afektif, kognitif dan psikomotorik tidak dapat tercapai (Sardiman, 2008).

Suatu tantangan besar bagi guru biologi yaitu, harus mampu membawa siswanya untuk mempelajari semua yang berkaitan dengan makhluk hidup. Guru harus dapat memberikan stimulus dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi siswa, sehingga akan terjadi dinamika dalam proses belajar mengajar (Sardiman, 2008).

Upaya pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar. Mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Untuk mencapai tujuan belajar tertentu harus diciptakan sistem lingkungan yang tertentu pula (Sardiman, 2008)

Pencapaian tujuan pendidikan sebagian besar ditentukan oleh keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktornya adalah interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran.. Selama ini pemahaman siswa hanya terpaku pada jabaran konsep biologi yang ada dalam buku tanpa memahami segala makna yang terkandung dalam konsep tersebut (Sardiman, 2001).

Young scientist (peneliti muda) mempunyai rasa keingintahuan (*curiosity*) yang tinggi. Kenyataan di lapangan masih banyak ditemukan keingintahuan anak yang tinggi itu tidak didukung oleh suatu kondisi yang dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk dapat lebih berkembang. Padahal mereka sangat memerlukan pemahaman konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, motivasi belajar siswa sulit ditumbuhkan dan pola belajar mereka cenderung menghafal dan mekanistik.

Berdasarkan kenyataan tersebut, dapat dikatakan guru terlalu sering meminta anak untuk belajar, namun jarang sekali mengajari anak cara belajar, padahal pengajaran yang baik meliputi mengajarkan siswa cara belajar, cara mengingat, cara berpikir, dan cara memotivasi diri mereka sendiri. Sehingga dengan perubahan cara guru dalam mengajar dengan metode yang lebih menarik dengan tingginya motivasi akan mendapat hasil prestasi belajar yang memuaskan pada ulangan harian mereka (Nur, 2011).

Siswa cenderung merasa bahwa materi virus tersebut sulit dan siswa kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Kesulitan tersebut berdasarkan alasan bahwa materi virus sebagian besar adalah pelajaran menghafal sehingga mewajibkan siswa untuk menguasainya, selain itu materi virus dianggap sulit karena virus sangat sulit untuk dilihat tanpa menggunakan alat bantu. Hal inilah yang menjadikan kendala bagi siswa kelas X untuk

mengikuti pelajaran pada materi virus dengan semangat dan aktif.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penelitian dengan pengembangan kartu *super voucher motivation* sebagai alat bantu untuk belajar pada mata pelajaran biologi materi virus yang akan dikembangkan dan diuji pada siswa kelas X diharapkan mampu menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih aktif dalam memahami materi. Selain itu siswa dapat lebih mudah menyerap materi pelajaran serta kematangan pemahaman materi pelajaran, sehingga menjadikan *super voucher motivation* ini bermanfaat untuk meningkatkan motivasi siswa agar mendapatkan nilai yang baik mata pelajaran biologi pada materi virus.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah kelayakan pengembangan *super voucher motivation* pada materi virus kelas X?

Tujuan penelitian pengembangan *super voucher motivation* ini adalah :

1. Mengembangkan alat bantu belajar *super voucher motivation* dalam pembelajaran biologi materi virus.
2. Mendeskripsikan kelayakan *super voucher motivation* yang dikembangkan pada materi virus.
3. Mendeskripsikan aktifitas siswa pada saat pembelajaran menggunakan *super voucher motivation*.

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan gambaran bagaimana mengaplikasikan kartu *super voucher* motivasi pada pelajaran biologi
2. Bagi guru biologi, semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar
3. Bagi kepala sekolah, penelitian ini digunakan untuk menyarankan kepada guru-guru di sekolah bahwa penggunaan *super voucher* motivasi dapat digunakan sebagai alternatif dalam upaya mengaktifkan siswa dalam belajar
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
5. Bagi siswa, meningkatkan motivasi siswa karena metode ini mampu menarik minat siswa untuk belajar serta meningkatkan ketrampilan berpikir dan ketrampilan memecahkan masalah melalui interaksi antar sesama.

Untuk melaksanakan pembelajaran melalui pengembangan *super voucher* motivasi ini serta untuk menghindari pembahasan yang lebih luas terkait proses kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan media super

voucher motivasi pada materi virus, maka penelitian ini hanya ditekankan pada ruang lingkup yang kecil, yaitu:

1. Uji coba penelitian ini dilakukan di kelas X sebanyak 33 siswa sekolah menengah atas pada semester ganjil dalam 2 kali pertemuan
2. Pokok bahasan yang dijadikan obyek penelitian adalah virus yang meliputi: ciri virus, struktur virus, replikasi virus dan peran virus dalam kehidupan.
3. Pengembangan alat bantu yang berupa kartu *super voucher motivation* ini untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar.

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menemukan dan mengembangkan suatu metode baru atau yang sudah ada dalam rangka penyempurnaan dan pengembangan sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik, efektif dari sebelumnya. Sasaran penelitian yaitu kelayakan pengembangan alat bantu belajar berupa kartu *super voucher motivation* yang akan dikembangkan di siswa kelas X Sekolah menengah atas di Sidoarjo. Adapun tempat pengembangan penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Surabaya, Uji coba penelitian pengembangan ini dilakukan di kelas X yang melibatkan 33 orang siswa Sekolah menengah atas. Kemudian Waktu pengembangan penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 januari 2012. Uji coba penelitian pengembangan ini dilakukan pada tanggal 19-20 September 2012.

Dari uji coba alat bantu belajar *super voucher* akan dilakukan penilaian kelayakan dan keefektifan melalui:

1. Validasi kelayakan media *super voucher motivation*
 Peneliti menggunakan lembar penilaian kelayakan alat bantu *super voucher motivation* yang dimodifikasi untuk mendapatkan validasi kelayakan dari ahli media, materi dan guru biologi
 Berdasarkan hasil penilaian penelaah kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan persentase, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah nilai hasil pengumpulan data}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100$$

2. Analisis Kartu *super voucher motivation*

Setelah selesai kegiatan diskusi, maka setiap kelompok yang mengikuti diskusi dengan baik, mampu menjawab pertanyaan, menanggapi dengan baik dan benar akan memperoleh kartu *super voucher motivation* yang telah berisikan skor di setiap aspek. Masing-masing siswa yang mendapat kartu akan dijumlahkan skor keseluruhan yang diperoleh untuk kemudian diurutkan berdasarkan berapa banyak skor yang di dapat masing-masing siswa.

3. Analisis Tes hasil belajar

Hasil belajar siswa yang menggunakan tes formatif dinilai secara individu. Analisis data hasil belajar siswa ini digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dengan tes hasil belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif digunakan rumus :
 Ketuntasan belajar individu (Nuning, 2010) :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat siswa}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100$$

Hasil belajar menurut kesatuan tingkat pendidikan secara individual maupun klasikal adalah 75%. Untuk menghitung ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan rumus:

$$\text{TK} = \frac{\text{Jumlah yang bernilai } \geq 75}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Nuning (2010)

4. Pengamatan aktivitas siswa

Pengamatan terhadap aktivitas siswa ketika menggunakan alat bantu belajar berupa *super voucher motivation* dilakukan oleh seorang guru biologi dan 4 pengamat dari mahasiswa biologi UNESA terhadap 30 siswa kelas X SMAN 1 Sidoarjo.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil nilai rata-rata kelayakan *super voucher* yang diberi penilaian oleh ahli yang merupakan ahli media pada beberapa aspek memberikan nilai 3 yang berarti cukup baik, nilai 4 yang berarti baik dan nilai 5 yang berarti sangat baik. Dari seluruh respon tersebut diperoleh rata-rata nilai kelayakan *super voucher* yang dinilai oleh ahli 1 sebesar 90%. Nilai rata-rata yang diberikan penilaian oleh ahli 2 pada beberapa aspek diberikan nilai 4 yang berarti baik dan nilai 5 yang berarti sangat baik. Dari seluruh aspek-aspek tersebut diperoleh rata-rata nilai kelayakan *super voucher* yang telah dinilai oleh ahli 2 yaitu ahli materi sebesar 92 %. Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi

sehingga di dapatkan revisi *super voucher* I, langkah selanjutnya dalam penelitian ini dilaksanakan validasi II *super voucher* motivation oleh guru biologi SMAN 4 Sidoarjo yang berjumlah 1 orang dengan menggunakan tabel kelayakan *super voucher* (lampiran 1). Guru biologi tersebut adalah Dra Arini Munawaroh.

Aspek yang diukur dengan menggunakan tabel kelayakan *super voucher* oleh guru biologi meliputi parameter pencapaian keberhasilan siswa, ukuran *super voucher*, kedalaman materi soal *super voucher*, serta pemecahan masalah. Penilaian kelayakan *super voucher* oleh guru biologi menunjukkan bahwa *super voucher* layak untuk digunakan dalam pembelajaran biologi pada materi virus, hal ini ditunjukkan dari hasil telaah guru biologi SMAN 4 Sidoarjo yang memberikan nilai 3 yang berarti cukup baik dan nilai 4 yang berarti baik pada beberapa aspek dengan rata-rata persentasi nilai sebesar 70,8 %.



Berdasarkan hasil perolehan *super voucher* selama kegiatan tanya jawab dengan menggunakan kartu *super voucher* diperoleh data sebanyak 20 siswa yang mendapatkan kartu berwarna hijau dengan aspek menjawab pertanyaan dengan benar yaitu sebanyak 55,5% dari jumlah keseluruhan siswa, siswa yang mendapatkan kartu jingga dengan aspek menanggapi pertanyaan dengan benar sebanyak 5 siswa yaitu 10% dari seluruh siswa, dan siswa yang mendapatkan kartu berwarna ungu yaitu 15 siswa dalam persentasi sebesar 34,5% dari keseluruhan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa benar-benar antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *super voucher motivation*. Dengan kata lain meningkatnya motivasi dari siswa untuk mengikuti kegiatan dengan menggunakan *super voucher* berarti siswa yang mempunyai motivasi berarti dia telah mempunyai kekuatan untuk memperoleh keberhasilan terutama keberhasilan yang ditunjukkan dalam kegiatan belajar di sekolah (Sardiman, 2008)

Gambar dan Tabel

Tabel 3.1 kriteria persentase dari lembar validasi dari para ahli

Persentase	Kriteria
13%-20%	Sangat kurang efektif
21%-40%	Kurang efektif
41%-60%	Cukup efektif
61%-80%	Efektif
81%-100%	Sangat efektif

Tabel 4.1 Saran perbaikan *super voucher motivation*

No	Saran / masukan	Hasil	
		Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Ukuran lembar kartu <i>super voucher motivation</i>	Ukuran kartu terlalu kecil tidak ada bedanya dengan kartu biasa	Ukuran kartu dibuat lebih bsar dan panjang untuk lebih menunjukkan kartu <i>super voucher</i>
2.	Desain <i>super voucher motivation</i>	Desain kartu kurang menarik, warna kurang terang 	Desain diperbaiki dengan menambahkan gambar kartun dan warna dibuat cerah 
3.	Kesesuaian poin-poin di kartu	Poin yang ada di kartu tidak sesuai dengan aspek yang tertera di kartu	Menyesuaikan poin dengan aspek yang tertera di kartu <i>super voucher</i>
4.	Kartu <i>super voucher</i> mempermudah siswa dalam kegiatan belajar di kelas	Waktu yang diperlukan cukup lama untuk kegiatan belajar menggunakan <i>super voucher</i> sehingga waktu yang disediakan tidak mencukupi	Karena waktu yang dibutuhkan banyak, maka dibagi ke dalam 2 kali pertemuan

a

Kutipan dan Acuan

Motivasi juga bisa dikatakan sebagai perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2010). Dengan kata lain motivasi adalah sebuah proses untuk tercapainya suatu tujuan. Seseorang yang mempunyai motivasi berarti ia telah mempunyai kekuatan untuk memperoleh kesuksesan dalam kehidupan (Sardiman, 2008). Menurut Sardiman (2008) ada 2 jenis motivasi yang dapat dikaitkan dengan kegiatan belajar yakni motivasi *intrinsik* dan *ekstrinsik*.

Penggunaan *super voucher motivation* bertujuan untuk membantu para siswa untuk membangkitkan sekaligus meningkatkan motivasi sehingga meningkatkan kemauan untuk belajar dan mempengaruhi hasil belajar terutama pada proses pembelajaran di dalam kelas karena dengan mendapatkan *super voucher motivation* sesuai dengan hasil yang didapatkan maka siswa akan mendapatkan nilai tersendiri dari guru, oleh karena itu cara ini digunakan untuk lebih meningkatkan kemauan, aktivitas dan hasil belajar siswa (Anis, 2005).

Ucapan terimakasih

1. Dra. Isnawati, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan penuh kesabaran membimbing, yang selalu memberi masukan, dorongan dan dukungan kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
2. Guntur Trimulyono, S.Si, M.Sc selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan penuh kesabaran membimbing, yang selalu memberi masukan, dorongan dan dukungan kepada penulis untuk segera menyelesaikan proposal skripsi ini.
3. Drs. J. Djoko Budiono M.Si, Novita Kartika Indah S.Pd, M.Si dan Muji Sri Pratiwi, S.Pd, M.Pd selaku dosen penyanggah.
4. Dra. Arini Munawaroh selaku Guru biologi SMAN 4 Sidoarjo yang telah membantu dalam memberi masukan untuk kelayakan *Super voucher motivation* dan mengizinkan untuk mengambil data di kelas beliau.
5. Drs. H. Abdul Madjid, M.Pd selaku kepala sekolah SMAN 4 Sidoarjo yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian di SMAN 4 Sidoarjo
6. Semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan dan do'a dalam penyelesaian skripsi ini.

IV. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan *super voucher motivation* dalam pembelajaran virus yang meliputi ciri-ciri virus, struktur

virus, cara berkembangbiak dan perana virus dalam kehidupan sehari-hari dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata hasil validasi ahli media, ahli materi dan guru biologi sebesar 84,3%, dan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 84,8%. Sehingga alat bantu belajar *super voucher* layak digunakan dalam pembelajaran biologi pada materi virus
2. Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran menggunakan *super voucher motivation* siswa melaksanakan semua kegiatan dengan baik, antusias dan senang dalam menggunakan *super voucher*
3. Rata-rata hasil aktivitas kelompok siswa adalah 87,4% siswa melaksanakan semua kegiatan dengan baik siswa antusias dan senang dalam menggunakan alat bantu belajar *super voucher*

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya, sebagai berikut:

Untuk menyempurnakan penelitian ini, sebaiknya ditambahkan aspek dalam kartu *super voucher* sehingga dapat diperoleh data yang cukup untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa. Soal *super voucher* perlu ditambahkan agar siswa bisa lebih mendapat informasi tentang materi virus. Desain *super voucher* dibuat lebih menarik untuk dapat meningkatkan minat siswa untuk menggunakan *super voucher motivation*

V. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, O. 2010. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Kardi, S. 2003. *Pengantar Pada Pengajaran dan Pengelolaan Kelas*. Surabaya: Unesa Press
- Kardi, S. 2004. *Pengembangan Sistem Instruksional*. Surabaya: Unesa Press
- Kusnadi, Peristiwati, Syulasmu, M. Purwaningsih, W. 2003. *Mikrobiologi*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia
- Nuning, A. 2010. Pengembangan media torso struktur virus untuk meningkatkan penguasaan konsep. *Skripsi* tidak dipublikasikan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Nur, M. 2001. *Pemotivasian Siswa Untuk Belajar*. Surabaya : IKIP Surabaya
- Pelczar, M & E. Chan. 1986, Penterjemah, Ratna Siri Hadioetomo. *Dasar-Dasar Mikrobiologi*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Pratiwi, S. 2008. *Mikrobiologi Farmasi*. Jakarta: Erlangga

- Sardiman, A.M. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sumarsih. S. 2003. *Mikrobiologi*. Yogyakarta: Universitas Pembangunan Nasional
- Smaldino, S. Lowter & D. Russel, J. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning 8th Ed*. New Jersey : Pearson Merrill Prentice Hall.
- Uno, H. 2012. *Teori Motivasi & Pengukurannya: analisa di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widayati, S. 2009. *Biologi kelas X*. Jakarta: Pusat perbukuan Departemen Pendidikan Nasional