

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat berpengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa. Pendidikan di perlukan bagi setiap bangsa dikarenakan untuk mencapai generasi bangsa yang lebih baik lagi dari sebelumnya.¹ Pendidikan juga mencakup lingkungan kognitif, afektif serta psikologis. Pendidikan sangat berperan besar dalam membangun mental setiap peserta didik.

Seharusnya pemerintahan lebih memperhatikan lagi tentang pendidikan agar kedepannya menjadi lebih baik, setiap permasalahan dalam pendidikan seharusnya segera ditangani agar nantinya suatu kesalahan bisa di perbaiki sehingga menjadi baik dari sebelumnya. Pendidikan itu sendiri sangat mempengaruhi maju mundurnya negara. Jadi, sudah jelas bawasannya pendidikan sangat penting demi kemajuan suatu bangsa dengan begitu peserta didik diwajibkan menuntut ilmu setinggi-tingginya. Agar mereka mempunyai wawasan yang luas dan bisa menjadi penerus generasi bangsa yang lebih baik lagi, sehingga kedepannya bisa memajukan negara yang lebih maju lagi. Seperti yang sudah di kemukakan pada Al-quran Al-Alaq ayat 1-5 pentingnya untuk menuntut ilmu, sebagaimana telah di jelaskan di bawah ini:

¹ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyah, *Ilmu Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal.98

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ
الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya” (QS. Al-Alaq: 1-5).²

Dari penjelasan Al-Quran diatas telah disampaikan bahwasannya, Allah itu menuntut manusia untuk menuntut ilmu dengan baik. Oleh karena itu, Allah menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya tidak ada makhluk ciptaan Allah selain manusia yang di berikan akal, pikiran, perasaan dan petunjuk agama. Melalui menuntut ilmu peserta didik akan mendapatkan ilmu lebih luas dan tentunya akan memiliki ide yang baik yang dapat mereka kembangkan. Karena sejatinya pertama kali keluar dari kandungan, manusia tidak tahu apa-apa. Ketika mereka menuntut ilmu dengan tekun, ulet, dan rajin maka pasti mereka akan memiliki banyak ilmu dan wawasan yang luas. Sesuai yang di jelaskan di dalam UUD bahwa pendidikan sangat penting bagi peserta didik

Di Indonesia terdapat Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 yang menjelaskan tentang Pendidikan Nasional yaitu

² Quthb, Sayyid Tafsir Fidzilalil Qur'an, (Jakarta: Gema Insani, 2008)

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.³

Jadi pendidikan dapat berfungsi untuk mendewasakan peserta didik yang lebih mandiri. Tentunya dengan bantuan pendidik yang memiliki kualitas dalam bidang yang baik dan harus mempunyai kreatifitas yang tinggi dalam pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan apa yang di ajarkan oleh guru, dengan begitu peserta didik akan lebih semangat dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif akan menciptakan sebuah media pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi dan lebih bersemangat dalam pembelajaran.

Ketika peserta didik mempunyai semangat yang tinggi maka, akan menimbulkan hasil belajar yang baik begitu pun sebaliknya. Hasil belajar yaitu suatu sikap perubahan yang telah dimiliki peserta didik setelah mereka belajar, dapat pula meningkatkan kognitifnya, afektinya, dan psikomotor. Adanya hasil belajar peserta didik dapat di ukur sampai sejauh mana mereka faham dengan materi yang telah di sampaikan oleh guru. Pencapaian hasil belajar tidak hanya berupa aspek potensi saja yang dialami tetapi juga adanya perubahan prilaku yang lebih baik lagi yang di terima oleh peserta didik.⁴

Peningkatan kualitas pendidikan harus terus dikembangkan, diantaranya penggunaan media yang lebih efektif akan meningkatkan kualitas

³ Undang- Undang RI No 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sisdiknas, (Jakarta: Dirjan pendidikan islam depag RI,2003), hal. 8

⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikai PAIKEM*. (Yogyakarta: Pusaka Belajar,2013), hal. 7

pembelajaran yang lebih tinggi dan meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.⁵ Guru harus mampu memberikan rangsangan yang baik kepada peserta didik agar mereka nantinya mau belajar dengan baik, karena subyek pertama dalam proses belajar adalah peserta didik.⁶ Media penunjang dalam pendidikan sangatlah penting dengan begitu kemajuan lebih pesat lagi di bandingkan dengan yang tanpa menggunakan media yang menarik bagi peserta didik yang akan nantinya di dalam proses pembelajaran sangat efektif ketika dilakukan.⁷ Oleh karena itu, media yang menarik perlu dikembangkan dan di terapkan oleh guru biologi pada proses belajar mengajar agar nantinya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, dimana harus ada komunikasi yang baik antar guru dan peserta didik dengan adanya komunikasi yang baik akan meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran, akan tetapi sering kali kita jumpai komunikasi antar guru dan peserta didik sangat kurang sehingga dalam proses pembelajaran kurang efektif dan tidak menimbulkan gairah kepada peserta didik.⁸ Sering kali pelajaran biologi hanya menggunakan metode ceramah, peserta didik hanya bisa menangkap sebagian pemahaman yang telah di ajarkan oleh guru.⁹ Meningkatkan media yang menarik perlu adanya media yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran yang menarik dan dapat memancing peserta didik.

⁵ Sanaky, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hal. 1-2.

⁶ Usman, Basyirudin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Delia Citra, 2004), hal. 21.

⁷ Hamalik, *Media Pendidikan*. (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1989), hal. 4.

⁸ Nana, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003, Cet. 1), hal. 166.

⁹ Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Pt. Gramedia Widiasarana, 2002), hal. 142.

Media salah satunya sebagai bentuk informasi dalam sebuah proses belajar yang nantiya akan melibatkan mental dari peserta didik. Media yang di gunakan harus menyenangkan dan dapat memenuhi kebutuhan perorangan.¹⁰ Menggunakan media yang baik berarti guru telah membantu peserta didik menumbuhkan unsur psikologis dari setiap peserta didik seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berfikir, fantasi, emosi dan perkembangan kepribadian dari setiap peserta didik.

Media sangat penting untuk proses belajar mengajar akan tetapi, media juga berperan besar bagi peserta didik berguna untuk memahami dengan baik selama proses belajar mengajar. Guru juga harus punya kesadaran bahwa media tidak hanya sebagai alat bantu mengajar melainkan harus terus dikembangkan demi proses belajar yang baik.¹¹ Menerapkan media pembelajaran tidak harus mengeluarkan biaya yang mahal cukup menggunakan media yang sederhana dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan observasi di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang. Lembaga pendidikan ini merupakan lembaga pendidikan formal di bawah naungan kementrian agama yang ada di kota Jombang. Lembaga pendidikan ini menggunakan bahasa pengantar yaitu bahasa Indonesia. Fasilitas, sarana, dan prasarana yang ada di lembaga pendidikan ini termasuk dalam katagori cukup lengkap. Seharusnya semua guru harus bisa memanfaatkan apa yang sudah di sediahkan oleh madrasah akan tetapi pertanyaanya apakah semua guru menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran di setiap pembelajaran.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hal. 21

¹¹ Rosyad, *Media Pengajaran*. (Jakarta: Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 2009), hal. 59

Dari hasil observasi hanya beberapa guru yang menerapkan media pembelajaran yang menarik, bahkan guru biologi sendiri jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik hanya mengandalkan metode ceramah, sehingga peserta didik mudah jenuh di dalam kelas saat pelajaran berlangsung. Hasil observasi dengan guru biologi didapatkan kesimpulan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui media yang menarik yang nantinya bisa dibuat acuan guru biologi dan di kembangkan lagi saat pelajaran biologi.

Dampak dari guru tidak menggunakan media pembelajaran, terlihat kurangnya perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik, terlihat pasif ketika merespon materi pembelajaran yang sedang diberikan. Kedua, suasana belajar mengajar kurang menarik perhatian peserta didik. Terlihatnya selama proses belajar mengajar peserta didik ramai sendiri, jenuh dan bahkan bosan saat guru menyampaikan materi.¹² Ketika pembelajaran perlu adanya melibatkan alat indra peserta didik, guru tidak hanya menggunakan metode ceramah tapi juga perlu variasi dengan menggunakan media yang menarik.

Tidak bisa dipungkiri bahwasannya di era globalisasi saat ini, telah banyak jenis media pembelajaran. Media pembelajaran dari mulai yang sederhana sampai yang berteknologi.¹³ Semakin lengkap media yang telah di sampaikan dalam materi maka semakin baik dalam proses belajar mengajar yang akan di terima oleh peserta didik. Setidaknya dari berbagai macam

¹² Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Teras, 2012), hal.90

¹³ *Ibid*, hal. 93

bentuk media pembelajaran, guru bisa mempertimbangkan dengan mencari media yang tepat yang bersangkutan dengan materi yang akan diajarkan.

Media pembelajaran yang akan di terapkan tidak harus mahal, menggunakan media yang sederhana juga bisa diterapkan oleh guru, tinggal bagaimana guru tersebut mengaplikasikannya. Media pembelajaran sangat membantu untuk penyaluran informasi yang akan disampaikan oleh peserta didik.¹⁴ Jadi, untuk menerapkan media pembelajaran tidak harus dengan paksaan sehingga mempersulit guru, tapi harus sebaliknya, media pembelajaran dapat mempermudah guru selama proses pembelajaran.

Dari kenyataan diatas maka peneliti melakukan uji coba menggunakan bentuk media visual berupa kartu pintar dalam materi dunia tumbuhan (*plantae*) pada pelajaran biologi. Sering kali kita jumpai ketika peserta didik sulit untuk menghafal atau memahami materi dunia tumbuhan (*plantae*), materinya yang cukup banyak, dengan adanya trobosan media pembelajaran di dalam materi dunia tumbuhan (*plantae*) diharapkan peserta didik agar mudah mengingat, menghafal, memahami dengan baik materi dunia tumbuhan (*plantae*) yang telah di sampaikan oleh guru. Menggunakan media kartu pintar dikarenakan mudah di terapkan apalagi dalam materi dunia tumbuhan (*plantae*), dengan harga terjangkau, dan menarik ketika di terapkan pada mata pelajaran biologi. Media kartu itu sendiri alat yang berisi gambar, kosakata, atau bahkan kalimat. Media kartu ada tiga macam *short card*, *index card match*, dan *picture card*. Kartu tersebut telah memiliki pasangan masing-masing dan peserta didik harus mencocokkan dari kunci jawaban yang

¹⁴ Uno, Hamzah. B. *Perencanaan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi aksara, 2009), hal.17

tepat, media kartu pintar ini juga bisa dijadikan alat permainan sambil belajar.¹⁵

Media kartu pintar ini sangat cocok sekali diterapkan di mata pelajaran biologi berguna untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar, karena media karu pintar ini sangat menarik dari segi warnanya, bentuk, dan juga kegunaanya. Media kartu pintar ini juga sangat praktis dibuatnya dengan harga yang terjangkau sehingga mudah di aplikasikan oleh guru biologi.¹⁶ Secara tidak langsung peserta didik belajar dan sambil bermain sehingga materi yang di dapat oleh peserta didik lebih mudah ditangkap dan dimengerti dengan baik apa yang telah disampaikan kepada guru.

Sekali mengujikan efektifitas dari media kartu pintar itu sendiri dalam mata pelajaran biologi di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang apakah ada pengaruh atau tidak dalam uji coba media kartu yang akan diterapkan nantinya dalam motivasi dan hasil peserta didik, untuk itu penulis mengangkat permasalahan dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Media Kartu Pintar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Tumbuhan (*Plantae*) Kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang.”**

¹⁵ Anggi Ariestantya,.dkk,“*Efektifitas Permainan Kartu Pintar dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*”. (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra), hal. 4

¹⁶ Arief Sadirman, *Media Pendidikan*. (Jakarta: Pustekom Dikbud dan CV. Rajawali, 1990), hal. 20

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah ada maka adapun identifikasi masalah berikut ini:

- a. Media yang diterapkan kurang menarik perhatian peserta didik sehingga dikembangkan media pembelajaran yang lebih menarik
- b. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik masih rendah terlihat banyak peserta didik yang tidak antusias dalam pelajaran biologi.
- c. Hasil belajar peserta didik kurang begitu baik dapat dilihat dari hasil ulangan harian pelajaran Biologi.
- d. Materi yang diambil terkait dengan dunia tumbuhan (*Plantae*) dikarenakan materi ini sepertinya cocok di terapkan dalam media kartu pintar

2. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi pelebaran pembahasan maka peneliti memberikan batasan masalah diantaranya yaitu:

- a. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang.
- b. Variable bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah Media Kartu Pintar.
- c. Variable terikat (*dependent variable*) adalah dalam penelitian ini adalah Motivasi dan hasil belajar peserta didik.

- d. Proses pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran kartu pintar pada materi dunia tumbuhan (*plantae*).
- e. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dunia tumbuhan (*Plantae*)

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*plantae*) kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang?
2. Adakah pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap hasil belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*plantae*) kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang?
3. Adakah pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*plantae*) kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*plantae*) kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang

2. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap hasil belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*plantae*) kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang
3. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*plantae*) kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini terdapat dua segi dari segi teoritis dan segi praktis. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dengan sebaik-baiknya. Kegunaannya penelitaian ini diantara lain adalah :

1. Secara teoritis

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai acuan teoritis, dapat tergambarkan mengenai penggunaan kartu pintar ini sehingga dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan motivasi peserta didik serta hasil belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*plantae*). Salah satunya sebagai acuan secara teoritis maka dapat di jadikan pedoman untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik

2. Secara praktis

Penelitaina ini diharapkan dapat digunakan bagi:

- a. Bagi kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan kurikulum sekolah serta

sebagai acuan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih efektif sehingga dapat disesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman.

- b. Bagi guru Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang.

Sebagai acuan untuk meningkatkan motivasi dan Hasil belajar peserta didik agar lebih meningkat lagi, selama proses pembelajaran.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini di harapkan dapat menambah ilmu dan wawasan lebih luas lagi di jadikan sebagai bahan pertimbangan penelitian lebih lanjut.

F. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dari hasil telah teoritis maka dapat diambil hipotesis diantaranya yaitu:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*Plantae*) mata pelajaran Biologi kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang
 H_a : Ada pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*Plantae*) mata pelajaran Biologi kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang
2. H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap hasil belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*Plantae*) mata pelajaran Biologi kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang

H_a : Ada pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap hasil belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*Plantae*) mata pelajaran Biologi kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang

3. H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*Plantae*) mata pelajaran Biologi kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang

H_a : Ada pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*Plantae*) mata pelajaran Biologi kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang

G. Penegasan Istilah

Peneliti memberikan penegasan istilah bertujuan agar pembaca tidak terjadi kesalah fahaman ketika mencermati judul penelitian ini oleh karena itu, peneliti memberikan penegasan istilah secara singkat dan jelas dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Secara konseptual

a. Media pembelajaran kartu

Media pembelajaran kartu itu sendiri termasuk media visual. Adanya media kartu maka dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang telah di sampaikan oleh guru. Begitu pula guru dapat menerapkan media kartu ini dengan memadukan

permainan yang menarik sehingga dalam proses belajar peserta didik tidak mudah bosan.¹⁷

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar itu sendiri termasuk sikap mental yang dimiliki di setiap individu yang meliputi perasaan, kecemasan, prasangka dan lain sebagainya. Ketika peserta didik memiliki motivasi yang baik maka akan menimbulkan peserta didik menjadi lebih baik untuk melakukan sebuah tindakan yang positif.¹⁸

c. Hasil Belajar

Selama mengikuti proses belajar maka nantinya peserta didik akan mendapatkan hasil belajar, hasil belajar dapat diketahui setelah peserta didik melakukan tes yang telah diberikan kepada guru.¹⁹

d. Dunia Tumbuhan (*Plantae*)

Dunia tumbuhan (*Plantae*) dapat dijelaskan bahwasannya tumbuhan (*Plantae*) memiliki organisme eukariotik dan juga memiliki klorofil sehingga tumbuhan (*Plantae*) ini bersifat autotrof (mampu membuat makanannya sendiri). Tidak hanya itu tumbuhan (*Plantae*) juga termasuk dalam katagori multiseluler (memiliki sel banyak). Di dalam sel-selnya tersusun dinding sel, dinding sel itu sendiri mengandung selulosa.

Tumbuhan (*Plantae*) terdiri dari tiga tumbuhan diantaranya, tumbuhan lumut (*Bryophyta*), tumbuhan paku (*Pterydophyta*), dan

¹⁷ Haris Budiman, *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*. (At-Tadziyya: Jurnal Pendidikan Islam, volume 7, november 2016), hal. 11

¹⁸ Sukardi, *Bimbingan dan Penyuluhan*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1987), hal. 25

¹⁹ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 15

tumbuhan biji (*Spermatophyta*). Tumbuhan biji (*Spermatophyta*) terbagi menjadi dua, tumbuhan berbiji terbuka (*Gynospermae*) dan tumbuhan biji tertutup (*Angiospermae*).²⁰

2. Penegasan Secara Operasional

Secara oprasional peneliti akan mengukur media pembelajaran, yang berkaitan dengan media kartu pintar terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti ini mencakup semua materi-materi yang penting secara singkat dan jelas. Media yang akan di pakai ini tentunya akan menarik perhatian peserta didik dengan desain yang menarik sehingga mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Media kartu pintar ini dapat mempermudah peserta didik untuk memahami suatu materi yang akan di sampaikan dengan guru. Peneliti akan memberikan angket kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik. Sedangkan untuk melihat hasil belajar peneliti menggunakan *posttest* yang nantinya diberikan kepada peserta didik setelah peneliti memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen. Dapat dilihat ada pengaruh atau tidaknya dalam penelitian ini rata-ratanya menunjukkan signifikan diantara kelas kontrol (yang tidak diberikan media kartu) dan kelas eksperimen (yang akan diberikan media kartu). Setelah menerapkan media kartu pintar ini maka akan

²⁰ Pipit Pitriana dan Diah Rahmatia, *Bioekspo Menjelajah Alam dengan Biologi*. (Solo: PT Wangsa Jatra Lestari, 2008), hal. 86

menimbulkan motivasi yang tinggi tentunya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang lebih baik.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk melakukan sebuah penelitian kuantitatif maka perlu pedoman sistematika pembahasan bertujuan, untuk mendapatkan data yang sesuai dengan harapan peneliti yang nantinya akan diperoleh data yang runtut dan jelas. Dapat dijabarkan secara singkat diantaranya sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Didalam BAB I ini yang nantinya meliputi tentang :

- a) Latar Belakang Masalah
- b) Identifikasi dan Pembatasan Masalah
- c) Rumusan Masalah
- d) Tujuan Penelitian
- e) Hipotesis Penelitian
- f) Kegunaan Penelitian
- g) Penegasan Istilah
- h) Sistematika Pembahasan

BAB II LANDASAN TEORI

Didalam BAB II ini yang nantinya meliputi tentang :

- a) Deskripsi Teori
- b) Penelitian Terdahulu

c) Kerangka Berfikir Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

Didalam BAB III ini yang nantinya meliputi tentang :

a) Rancangan Penelitian

1. Pendekatan penelitian
2. Jenis penelitian

b) Variabel Penelitian

c) Populasi, Sampel dan Sampling Penelitian

d) Kisi-kisi Instrumen

e) Instrumen Penelitian

f) Sumber Data

g) Teknik Pengumpulan Data

h) Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN

Didalam BAB IV ini yang nantinya meliputi tentang :

a) Deskripsi Data

b) Pengujian Hipotesis

c) Rekapitulasi Hasil Penelitian

BAB V PEMBAHASAN

Didalam BAB V ini yang nantinya meliputi tentang :

a) Pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*Plantae*) kelas X MIPA Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang.

- b) Pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap hasil belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*Plantae*) kelas X MIPA Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang.
- c) Pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia tumbuhan (*Plantae*) kelas X MIPA Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang.

BAB VI PENUTUP

Didalam BAB VI ini yang nantinya meliputi tentang :

- a) Kesimpulan
- b) Saran

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN