

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Pembahasan mengenai pengertian, fungsi, dan manfaat media pembelajaran perlu dipahami terlebih dahulu sebagai dasar dalam pengembangan media pada penelitian ini.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *medium* berasal dari bahasa latin di mana secara harfiah bermakna "perantara" atau "pengirim pesan". Pada penelitian Fadilah & Kanya (2023) Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk mempermudah proses belajar agar lebih efektif dan maksimal. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai rangkaian alat dan strategi yang memungkinkan pertukaran informasi serta hubungan antara guru dan siswa untuk memaksimalkan hasil belajar. Menurut penelitian Daniyati et al. (2023) Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga mampu merangsang perasaan, pikiran, dan minat belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Guru pada saat ini dituntut untuk lebih berinovasi dalam proses pembelajaran dikelas. Seiring dengan itu, siswa didorong untuk ambil bagian aktif demi menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih

komunikatif, bermakna, dan melibatkan mereka secara langsung. Hal ini langsung mempengaruhi bagaimana media diterapkan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Media dalam pendidikan memfasilitasi penyebaran isi materi, terutama pada pelajaran baru yang masih menimbulkan kesulitan bagi siswa dalam memahaminya (Nurfadhillah et al., 2021). Kesimpulannya media pembelajaran merujuk pada segala macam alat, sarana atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau materi pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung secara efektif.

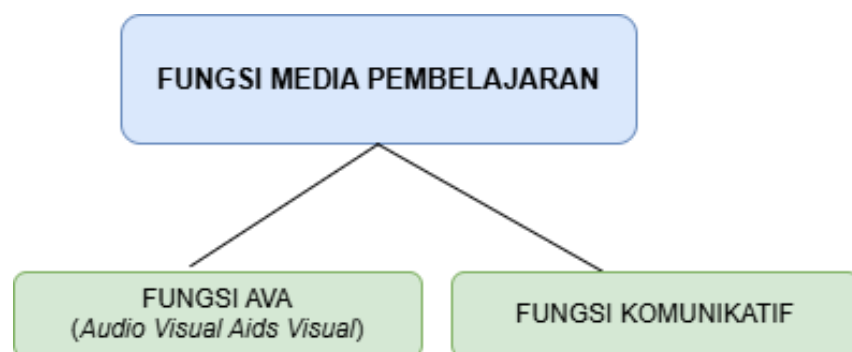
b. Manfaat dan fungsi Media Pembelajaran

Keberhasilan kegiatan pembelajaran sangat terbantu oleh media pembelajaran. Pada dasarnya, media pembelajaran memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa sehingga memungkinkan penyampaian informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami, menarik, dan jelas. Menurut Murti et al. (2025) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Motivasi siswa untuk belajar meningkat seiring dengan semakin menariknya proses pembelajaran.
- 2) Materi yang disampaikan secara jelas dan bermakna memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

- 3) Guru tidak harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan lisan sebagai satu-satunya teknik pengajaran. Ini bisa membuat guru lebih efisien dalam hal energi terutama selama setiap jam pelajaran dan membantu mengatasi kebosanan siswa.
- 4) Pembelajaran tidak hanya tentang mendengarkan penjelasan dari instruktur, siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk ikut serta dalam kegiatan belajar seperti mempraktikkan, mengamati, mendemonstrasikan, dan mempresentasikan.

Penggunaan media dalam pembelajaran memungkinkan proses belajar menjadi lebih terfokus, dikelola secara efektif, terstruktur, dan didukung oleh panduan yang sejalan dengan objektif pendidikan sehingga media berperan esensial dalam implementasi pendidikan (Indriyanti, 2019). Proses pembelajaran dapat dipandu dengan penggunaan media yang tepat, yang membuatnya lebih konkret dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat membantu menjembatani kesenjangan antara isi materi yang disampaikan guru dan kemampuan siswa memahaminya.



Gambar 2.1 Fungsi media pembelajaran (Rosmana et al., 2024)

Menurut penelitian Rosmana et al. (2024) secara historis media pembelajaran di bidang pendidikan mempunyai dua fungsi utama yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Pertama, AVA (*Audio Visual Aids Visual*) berkontribusi dalam memberikan kesempatan belajar yang nyata dan langsung kepada siswa.
- 2) Kedua, fungsi komunikasi. Fungsi ini menjadi penghubung antara pihak yang menyampaikan pesan, baik melalui tulisan maupun media pembelajaran (komunikator atau sumber), dengan pihak penerima pesan yang memperoleh informasi melalui aktivitas membaca, melihat, atau mendengarkan.

Hal tersebut dapat dipahami sebagai fungsi media pembelajaran jika ditinjau dari perspektif historis. Pada intinya, media pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk mengkomunikasikan konten pendidikan sekaligus mendorong interaksi siswa, yang menciptakan proses pembelajaran dan menjadikannya alat pembelajaran yang penting.

Media pembelajaran berfungsi sebagai bantuan yang meningkatkan informasi, sehingga siswa lebih baik dalam memahami pokok bahasan yang diberikan. Dalam penelitian (Tafonao, 2018) juga mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dipandang dapat menciptakan interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berkontribusi terhadap penguatan pemahaman konsep siswa. Hal tersebut mengindikasikan

bahwa penggunaan media pembelajaran membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik pada kegiatan belajar selain membuat pemahaman konsep lebih jelas.

Penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta menyenangkan. Kondisi tersebut dapat mendorong meningkatnya motivasi siswa sehingga mereka lebih aktif, bersemangat, dan antusias dalam mengikuti setiap tahapan proses pembelajaran. Penelitian Aroyandini et al. (2021) juga mengemukakan bahwa Pemanfaatan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan untuk mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Upaya menghasilkan proses belajar yang mendalam dan fokus pada siswa, media pembelajaran dapat diterapkan baik sebagai instrumen utama maupun sebagai pendukung.

2. Kartu UNO

Permainan kartu UNO dikenal luas sebagai salah satu yang populer di berbagai kalangan dan dimainkan menggunakan seperangkat kartu khusus yang dirancang untuk menghadirkan aktivitas bermain yang menarik serta melibatkan strategi. Arti kata UNO sendiri dalam kamus bahasa indonesia adalah “SATU” (Larassati & Nurseto, 2019). Pada tahun 1971, Merle Robbins pemilik toko pangkas rambut di Ohio menciptakan permainan kartu yang dikenal sebagai kartu UNO. Permainan ini muncul

dari gagasan untuk menyederhanakan aturan Crazy Eights agar lebih mudah dimainkan dan tetap memberikan kesenangan bagi anggota keluarganya.

Media permainan kartu UNO tergolong sebagai media visual cetak karena kartu tersebut diproduksi melalui pencetakan teks, gambar, dan komponen visual lainnya (Harlin & Arini, 2023). Tujuan utama dalam permainan kartu UNO adalah menjadi pemain pertama yang berhasil menghabiskan semua kartu di tangan. Kartu UNO merupakan permainan yang cara bermainnya didasarkan pada kesamaan angka dan warna yang tertera pada kartu (Larassati & Nurseto, 2019).



Gambar 2.2 Jenis simbol Kartu UNO

Permainan kartu ini aktivitas interaktif yang melibatkan lebih dari satu individu, dengan setiap pemain berpartisipasi secara bergantian dalam menjalankan peran permainan (Dona & Irawan, 2025). Kartu UNO dilengkapi dengan *action card* yang memiliki aturan tertentu saat dimainkan. Keunikan kartu UNO dibandingkan dengan kartu lainnya terdapat pada penggunaan simbol-simbol khusus, antara lain angka, +2, +4, *reverse*, *skip* dan *wild* di samping itu, pemain diwajibkan mengucapkan “UNO” apabila hanya tersisa satu kartu di tangannya (Aulya, 2021). Permainan kartu UNO tampak sederhana, namun pada pelaksanaannya

pemain dituntut memiliki taktik dan strategi tertentu untuk meraih kemenangan.

3. Pembelajaran Berbasis *Teams Game Tournament* (TGT)

Pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama peserta didik. Sebelum membahas penerapannya dalam penelitian ini, perlu dipahami terlebih dahulu mengenai pengertian, tujuan, dan tahapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

a. Pengertian Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Pendekatan pembelajaran kooperatif yang disebut *Teams Games Tournament* (TGT) menggabungkan aktivitas permainan, kompetisi akademik dan kolaborasi antar siswa dalam kelompok untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui pelaksanaan turnamen, siswa didorong untuk meningkatkan penguasaan materi, motivasi belajar, sikap kerja sama, serta rasa tanggung jawab dengan cara setiap anggota tim mewakili kelompoknya dalam pertandingan untuk memperoleh skor yang berkontribusi terhadap nilai tim. Menurut penelitian Nugraha & Subroto (2020) menyatakan bahwa dengan menggunakan sistem kompetitif antar kelompok, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memusatkan kegiatan pembelajaran pada siswa.

Penerapan model TGT pada proses pembelajaran menampilkan interaksi antar kelompok yang dipadukan dengan unsur kompetisi.

Menurut penelitian Wulandari & Rosdiana (2024) model TGT bisa diterapkan sebagai strategi pembelajaran efektif untuk mengasah keterampilan sosial siswa dan sangat berperan dalam kemajuan aspek kognitifnya. Agar aktivitas belajar lebih berorientasi pada siswa dan kurang bergantung pada guru, model pembelajaran TGT mengelompokkan siswa ke dalam tim kecil dengan jumlah 4-6 orang (Putra & Sudarso, 2019). Siswa dalam model ini memiliki peran yang dominan di dalam proses belajar. Setiap anggota kelompok wajib berusaha memahami dan menguasai materi yang disampaikan, serta terlibat secara aktif dalam tugas kelompok agar bisa memberikan poin kepada tim saat mereka harus mempresentasikan jawaban di depan kelas (Sofyan, 2022).

Model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa dengan menghadirkan kompetisi akademik dalam bentuk permainan edukatif sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. Menurut penelitian Ghaemi et al. (2023) pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam proses belajar mengajar, sebab dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, motivasi belajar, dan pencapaian hasil belajar melalui aktivitas kolaborasi kelompok.

b. Tujuan Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

Tujuan utama penerapan model pembelajaran *Teams Game Turnament* (TGT) adalah membekali siswa menggunakan konsep,

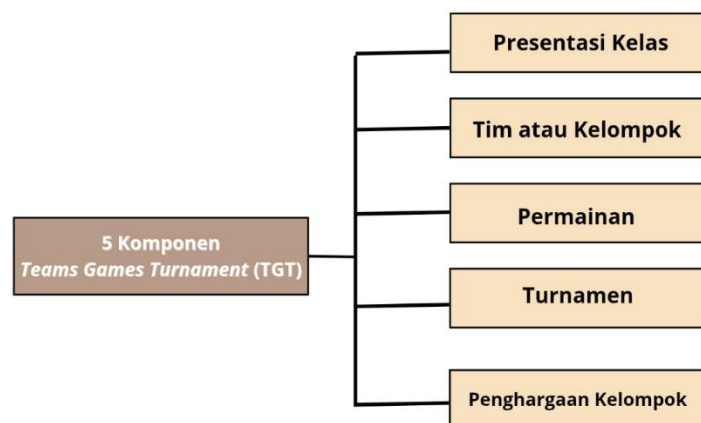
pemahaman, keterampilan, serta pengetahuan yang diperlukan agar mampu berperan dan berkontribusi secara optimal dalam kelompoknya. Pembelajaran diarahkan tidak hanya untuk meningkatkan penguasaan materi secara akademik, melainkan juga untuk menumbuhkan kemampuan bekerja sama dalam proses penguasaan materi sehingga model pembelajaran ini ditandai dengan adanya interaksi dan kolaborasi antarsiswa sebagai bagian dari proses pembelajaran (Mahardi et al., 2019). Melalui pemanfaatan elemen permainan dan kompetisi turnamen yang menarik tantangan. Implementasi model pembelajaran TGT mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar yang berdampak pada meningkatnya keaktifan mereka dalam setiap tahapan pembelajaran.

Penerapan model TGT mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja secara berkelompok sehingga mereka dapat saling bertukar pengetahuan serta pengalaman belajar dan proses tersebut berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menjalin kerja sama (Artini et al., 2025). Penerapan TGT yang memadukan kerja sama tim dan permainan mampu meningkatkan kedalaman pemahaman materi serta hasil belajar siswa secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa akan menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar apabila elemen bermain disertakan pembelajaran di kelas.

Turnamen yang tersusun secara sistematis melatih siswa untuk bersaing secara jujur, menghormati kerja keras anggota kelompok sendiri maupun kelompok lain, dan menjunjung tinggi nilai sportivitas (Nugraha & Subroto, 2020). Kesimpulannya yaitu bahwa secara keseluruhan tujuan pembelajaran *Teams Game Turnament* (TGT) adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif melalui kerja sama kelompok berbasis permainan. Model ini bisa berperan dalam mendorong peningkatan motivasi belajar siswa sekaligus membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

c. Komponen *Teams Game Tournament* (TGT)

Komponen *Teams Games Tournament* (TGT) mencakup lima unsur pokok yang saling berhubungan, yaitu sebagai berikut (Mahardi et al., 2019) :



Gambar 2.3 lima Komponen TGT (Mahardi et al., 2019)

1) Presentasi Kelas (*Class Presentation*)

Guru menerapkan sesi presentasi langsung di kelas untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Siswa diharapkan untuk menyimak dan memahami materi dengan baik, karena pemahaman tersebut akan memengaruhi performa siswa dalam kerja kelompok dan aktivitas permainan, yang hasilnya berkontribusi terhadap skor kelompok.

2) Tim atau Kelompok (*Teams*)

Setiap kelompok terdiri atas empat hingga lima siswa secara heterogen. Peran kelompok tersebut adalah membantu siswa untuk mencapai pemahaman yang lebih komprehensif terhadap materi ajar melalui kerja sama tim dan memastikan seluruh anggota tim bersiap memberikan hasil terbaik dalam permainan.

3) Permainan (*Games*)

Setelah tuntasnya aktivitas pembelajaran di kelas, siswa diuji pemahamannya melalui sebuah permainan interaktif yang terdiri dari serangkaian pertanyaan. siswa secara bergiliran mengambil kartu dan berlomba untuk memberikan jawaban yang akurat. Satu poin atau skor diberikan bagi jawaban yang benar.

4) Turnamen

Kompetisi diselenggarakan di setiap bagian pembelajaran, usai instruktur menyajikan topik melalui presentasi di kelas dan siswa wajib mematuhi pedoman kerja sama kelompok.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Pada tahap ini, guru menyampaikan hasil penilaian dengan mengumumkan kelompok yang memperoleh predikat sebagai pemenang. Selanjutnya, kelompok yang berhasil mencapai rata-rata skor sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan akan memperoleh bentuk penghargaan sebagai apresiasi atas pencapaiannya.

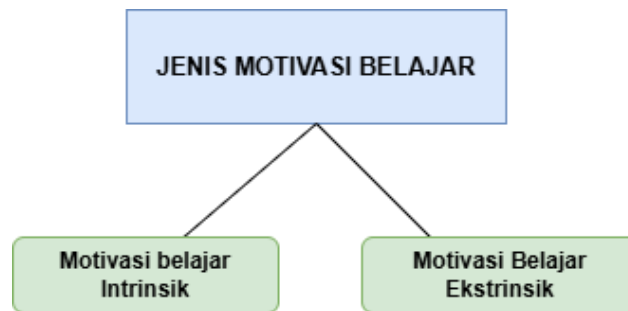
4. Motivasi Belajar

Istilah *motivasi* berakar dari bahasa Latin *movore* yang bermakna “bergerak” atau “dorongan untuk bergerak”. Dalam bahasa Inggris, istilah ini berasal dari kata *motive* yang diartikan sebagai alasan atau tenaga penggerak. Adapun dalam bahasa Indonesia, motivasi diturunkan dari kata *motif*, yaitu kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Motivasi merupakan dorongan yang menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik serta mengarahkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Ramadhani, 2022). Motivasi mencakup dorongan internal yang berkontribusi terhadap pengaktifan, perpindahan, pengaturan, dan pembimbingan sikap serta tindakan individu (Yeni et al., 2022).

Motivasi tidak hanya berfungsi sebagai penggerak aksi, tetapi juga membantu individu untuk berkomitmen untuk melanjutkan usaha mereka dan mengatur perilaku secara efektif guna mencapai hasil yang diharapkan dalam konteks belajar, bekerja, dan kehidupan sehari-hari. Motivasi belajar menjadi elemen kunci supaya siswa selalu bersemangat dan antusias

mengikuti kegiatan pembelajaran (Pramesti et al., 2024). Keberhasilan belajar akan tercapai bagi seseorang ketika ada keinginan belajar yang mendalam muncul dari dalam dirinya. Menurut penelitian Widiani et al. (2023) motivasi belajar merujuk pada dorongan atau keinginan dari dalam diri seseorang untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran guna meraih tujuan pendidikannya.

Proses belajar siswa sebaiknya lahir dari inisiatif sendiri, bukan dari tekanan atau paksaan. Siswa yang belajar berdasarkan dorongan internal cenderung mengalami proses pembelajaran yang lebih berarti dan dapat dipertahankan dalam jangka panjang (Purwantini & Suryawan, 2026). Pada proses pembelajaran motivasi berperan penting karena mendorong siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga kegiatan belajar berlangsung secara lebih efektif dan optimal. Apabila seseorang termotivasi untuk melakukan sesuatu, semangat dari dalam dirinya akan menjadi pendorong utama dalam mencapai atau menyelesaikan tujuan yang diinginkan (Abbas, 2023). Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dorongan yang muncul dari dalam diri siswa untuk meraih tujuan pembelajaran, seperti memahami materi pelajaran atau mengembangkan kemampuan belajarnya. Adanya motivasi ini, siswa akan selalu bersemangat belajar tanpa tekanan. Secara keseluruhan, motivasi belajar yang dimiliki siswa dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yang akan diuraikan dibawah ini yaitu (Marsabila et al., 2022):



Gambar 2.4 Jenis Motivasi Belajar (Marsabila et al., 2022)

1) Motivasi Intrinsik

Salah satu jenis motivasi belajar yang dikenal sebagai motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa dan tidak dipengaruhi oleh paksaan eksternal. Motivasi intrinsik merupakan dorongan internal yang timbul dari dalam diri seseorang untuk meraih suatu tujuan tertentu (Rismayanti et al., 2023). Pada saat pembelajaran motivasi intrinsik ciri khasnya adalah rasa ingin tahu akan sesuatu yang baru, minat terhadap suatu ranah pengetahuan, dan keinginan untuk menggali lebih dalam materi pembelajaran. Menurut penelitian Husain et al. (2025) motivasi intrinsik memainkan peran krusial dalam menentukan tingkat keterlibatan siswa serta lamanya proses pembelajaran mereka. Prinsip dasar dari motivasi intrinsik adalah belajar berasal dari keinginan, bukan tuntutan. Media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berpotensi menaikkan motivasi intrinsik siswa dengan sangat efektif (Fitriani, 2026).

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi yang berasal dari sumber eksternal, disebut sebagai motivasi ekstrinsik. Menurut Bahri & Suarno (2026) motivasi ekstrinsik

merupakan dorongan yang berasal dari luar diri seseorang yang mendorongnya untuk menguasai suatu kompetensi agar dapat menyelesaikan masalah yang timbul karena adanya faktor pendorong eksternal. Meski sering dianggap tidak seideal motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik masih memegang fungsi penting. Keunggulan utama motivasi ekstrinsik terletak pada perannya sebagai pemicu yang sangat efektif, terutama ketika siswa menghadapi tugas yang sebenarnya tidak menarik minat mereka (Husain et al., 2025). Faktor ekstrinsik sebaiknya diterapkan dengan hati-hati dan terkendali supaya tidak memicu dampak negatif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa terbagi ke dalam dua jenis utama. Kedua jenis motivasi tersebut berjalan harmonis secara bersamaan dan sangat efektif dalam membangkitkan antusiasme siswa untuk belajar serta mencapai keberhasilan. Menurut Sagara et al. (2023) terdapat indikator yang harus diperhatikan dalam motivasi yaitu:

- 1) Siswa memiliki dorongan internal untuk meraih keberhasilan.
- 2) Proses belajar dipengaruhi oleh kebutuhan dan motivasi yang kuat.
- 3) Pembelajaran dimotivasi oleh aspirasi dan impian untuk masa depan.
- 4) Penghargaan diberikan sebagai bentuk pengakuan terhadap usaha belajar.

- 5) Kegiatan pembelajaran dirancang secara menarik untuk meningkatkan minat belajar.
- 6) Lingkungan yang baik untuk belajar membantu dalam meraih tujuan pendidikan.

5. Hasil Belajar

Pencapaian siswa berupa perubahan perilaku dan keterampilan setelah pengalaman belajar dikenal sebagai hasil belajar. Hasil belajar siswa adalah prestasi akademik yang dicapai melalui berbagai jenis penilaian, misalnya ujian dan tugas dengan diperkuat oleh keterlibatan aktif siswa dalam mengajukan serta menjawab pertanyaan di kelas (Andryannisa et al., 2023). Hasil belajar juga merupakan tanda keberhasilan dalam proses pengajaran yang biasanya dievaluasi melalui tes. Hal ini sesuai dengan pernyataan Fitri & Erita (2022) bahwa nilai dari ujian hasil pembelajaran yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai biasanya digunakan untuk menentukan hasil pembelajaran.

Gagne dan Bloom berpendapat bahwa ada tiga aspek hasil pembelajaran, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil pembelajaran berkaitan dengan apa yang diperoleh siswa dari serangkaian aktivitas pembelajaran yang mereka ikuti yang semuanya terhubung dengan tujuan pembelajaran yang dijelaskan dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor (Dudung, 2018). Faktor internal dan eksternal memengaruhi siswa dalam upaya mereka untuk memaksimalkan prestasi belajar di kelas. Hasil belajar merupakan capaian yang dipengaruhi oleh berbagai aspek, baik yang berasal dari kondisi dalam diri siswa maupun faktor-faktor

lingkungan yang berada di luar diri siswa (Rahmawati & Ardhi, 2019). Faktor internal merupakan yang muncul dari dalam diri siswa sendiri atau telah terintegrasi sebagai elemen dari kepribadian mereka. Adapun faktor eksternal, itu berasal dari lingkungan di luar diri siswa. Menurut Siregar(2024) juga terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

- 1) Faktor internal, dapat dibagi menjadi dua jenis: faktor psikologis dan faktor fisik. Faktor psikologis dapat mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian .
- 2) Faktor eksternal, yang juga dikenal sebagai faktor sosial dapat mencakup situasi keluarga , guru dan metode pengajaran , lingkungan, dan peluang yang tersedia.

Guru pada saat pembelajaran menggunakan indikator untuk menilai hasil belajar siswa agar maksimal. Indikator hasil pembelajaran berperan sebagai alat untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai standar kemampuan pasca proses belajar, dengan mencerminkan perubahan dalam perilaku yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan yang bisa dinilai dan diperhatikan secara langsung. Adapun indikator hasil belajar pada penelitian (Fauhah, 2021) yaitu :

- 1) Ranah Kognitif yaitu ranah yang berfokus pada bagaimana siswa mempelajari konsep-konsep akademis melalui strategi pembelajaran dan berbagi informasi.

- 2) Ranah Afektif yaitu ranah yang membahas prinsip, nilai-nilai, dan sikap yang memiliki dampak besar pada perubahan perilaku.
- 3) Ranah Psikomotorik yaitu ranah kemampuan dan peningkatan diri diterapkan dalam pelaksanaan kemampuan dan praktik aktual ketika memperluas penguasaan keterampilan.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1 Kajian yang relevan

No	Hasil	Persamaan Penelitian	Perbedann Penelitian	Ref
1.	Media kartu permainan UNO yang telah dikembangkan terbukti sangat efektif dan layak guna untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep pada siswa.	Sama-sama berfokus pada pengembangan media kartu UNO menggunakan model pengembangan ADDIE dan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	Hanya berfokus pada pengembangan media tanpa di intergrasikan dengan model pembelajaran dan materinya perubahan lingkungan. Kemudian dalam kartunya ada barcode untuk jawabanya	(Anggraeni et al., 2025)
2.	Media Kanobi yang dikembangkan terbukti sangat layak, praktis, dan efektif untuk pembelajaran serta meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas XI pada materi sel.	Sama-sama berfokus pada pengembangan media kartu UNO menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai media ajar biologi	Media tersebut berupa kartu soal dan jawaban untuk melatih kemampuan berpikir analitis siswa pada materi Sel kelas XI SMA tanpa menggunakan model pembelajaran tertentu	(Purwanti & Trimulyono, 2024)
3.	Berdasarkan Hasil penelitian media E-UCO yang dikembangkan dinilai layak, terbukti dari peningkatan skor motivasi belajar siswa dan validasi ahli	Sama-sama berfokus pada pengembangan media kartu UNO untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA	Pengembangan media menggunakan 4D untuk mata pelajaran IPS dan tidak diintegrasikan dengan model pembelajaran.	(Alfarabi, 2020)
4.	Kartu UNO Math berbasis Google Slide efektif dan praktis digunakan dengan model TGT untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa	Sama-sama pengembangan kartu UNO dengan menggunakan model TGT untuk siswa SMA	Media matematika berbasis Google Slide dikembangkan dengan model 4D dan memuat 40 kartu soal serta 16 kartu simbol	(Fransiska et al., 2025)
5.	Model TGT dengan media role card terbukti efektif meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi	Sama-sama meneliti pengaruh media pembelajaran dalam bentuk kartu yang diterapkan dengan model TGT untuk motivasi dan hasil belajar siswa SMA	Pada penelitian ini tidak mengembangkan media tetapi menerapkan media Media Role Card untuk pembelajaran ekonomi .Kemudian penelitian ini menggunakan metode eksperimen.	(Nugraha & Subroto, 2020)
6.	Media permainan kartu klasifikasi berbasis peta konsep terbukti meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan peningkatan nilai pretest-posttest dan hasil uji t yang signifikan.	Sama mennggunakan media pembelajaran dalam bentuk kartu untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Penelitian tersebut hanya menerapkan permainan kartu sebagai media pembelajaran tanpa mengintegrasikannya dengan model TGT maupun mengadaptasi mekanisme permainan kartu UNO.	(Syifa et al., 2023)

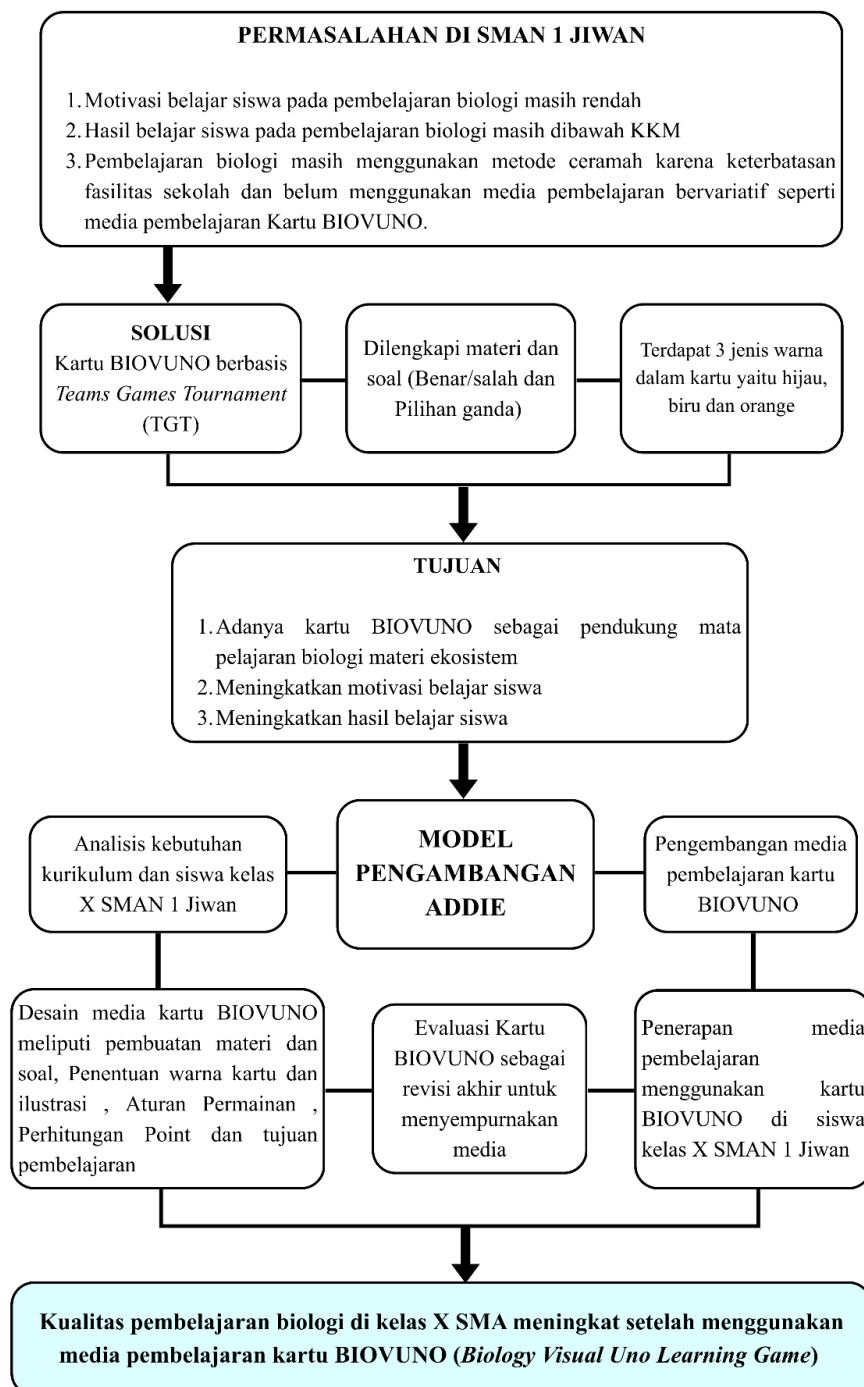
C. Kerangka Berpikir

Pendidikan berperan sangat penting dalam mengoptimalkan potensi dan kemampuan peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh materi serta metode yang diterapkan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar dan capaian hasil belajar siswa. Efisiensi kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Hal ini dapat terjadi karena mereka terlibat aktif menunjukkan antusiasme dalam belajar dan memiliki tanggung jawab atas proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Jiwan pada pembelajaran biologi kelas X SMA siswa umumnya lebih pasif dan kurang semangat saat guru menguraikan materi. Selain itu, hasil belajar mereka di pelajaran biologi cenderung dibawah KKM. Setelah wawancara dengan guru biologi SMAN 1 Jiwan guru masih mengandalkan buku paket dan ceramah dalam pembelajaran tanpa memanfaatkan sumber ajar lainnya. Penyebabnya adalah keterbatasan fasilitas di lingkungan sekolah untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Agar masalah ini teratasi, harus dibuat media pembelajaran yang bisa melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga belajar bisa lebih menarik.

Solusi dari permasalahan ini yaitu dengan mengembangkan Kartu BIOVUNO, yaitu permainan kartu UNO yang menyatukan informasi materi ekosistem dan diintegrasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Siswa didorong untuk belajar aktif melalui permainan menggunakan media ini, yang akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Pada penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil

belajar menjadi lebih optimal. Penelitian dikembangkan menggunakan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk pembuatan media kartu BIOVUNO berbasis TGT.



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian terdahulu, dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan kartu BIOVUNO berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar biologi siswa kelas X SMA.
2. Terdapat pengaruh penggunaan kartu BIOVUNO berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X SMA.