

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses berkelanjutan untuk mengubah tingkah laku peserta didik secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”.

Pencapaian suatu pendidikan seorang siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa selama pembelajaran. Hasil pembelajaran tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengukur sampai sejauh mana proses pendidikan tersebut tercapai. Maka dari itu hasil belajar merupakan komponen pendidikan terpenting dalam mengukur keberhasilan sampai sejauh mana pendidikan tersebut tercapai.

Munadi (dalam Rusman, 2012, h. 124) menarik kesimpulan dari penelitiannya sebagai berikut :

Hasil belajar seorang siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan fisiologis siswa seperti kesehatannya dan faktor psikologis seperti minat dan motivasi dalam belajar. Sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan yang meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial siswa dan faktor instrumental yaitu keadaan lingkungan sekitar siswa apakah mendukung atau tidaknya.

Pencapaian proses belajar mengajar perlu diadakannya konsep strategi belajar mengajar yang mendukungnya. Suatu strategi pembelajaran perlu dipikirkan baik-baik agar pesan dalam proses pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa. Jika suatu strategi sudah disiapkan dengan baik dan matang maka pencapaian proses belajar pun dapat tercapai.

Bahri dan Aswan (2013, h. 5-8) menarik kesimpulan dari penelitiannya sebagai berikut:

Strategi belajar mengajar merupakan pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk merubah tingkah laku dan mencapai tujuan yang telah digariskan. Terdapat empat strategi dasar dalam belajar mengajar yaitu mengidentifikasi perubahan tingkah laku anak; memilih sistem pendekatan belajar mengajar yang sesuai dengan aspirasi dan pandangan masyarakat; memilih prosedur, metode, dan teknik belajar yang tepat; dan menetapkan batas minimum keberhasilan peserta didik.

Keempat strategi belajar mengajar tersebut selain harus terpenuhi juga keempat strategi belajar mengajar tersebut saling berkaitan satu sama lain. Jika salah satu tidak terpenuhi maka akan menjadi suatu kekurangan dalam pencapaian tujuan belajar mengajar. Dengan adanya kesiapan konsep strategi belajar mengajar yang baik dan matang maka akan berdampak baik pada proses

pembelajaran yang berlangsung di kelas selama proses pembelajaran (Bahri dan Aswan, 2013, h. 5-8).

Guru dalam melakukan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan kurikulum 2013 haruslah mengarah kepada prinsip-prinsip dalam kurikulum 2013 tersebut. Dengan pemenuhan prinsip tersebut diharapkan dapat menciptakan siswa yang memiliki hard skill dan soft skill yang seimbang dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang baik dan seimbang.

Selama ini sudah banyak guru atau tenaga pendidik yang terbiasa dengan penerapan kurikulum KTSP dengan guru sebagai pusat pembelajaran siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga ketika penerapan kurikulum 2013 banyak para guru yang belum terbiasa dan belum bisa menyesuaikan dengan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 guru dituntut untuk lebih kreatif membuat suasana pembelajaran yang interaktif. Sehingga para guru merasa dibuat sukar dengan penerapan kurikulum 2013.

Banyak hal yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran pada kurikulum 2013. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Miarso (2005, h. 458) mengatakan, “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar”.

Media pembelajaran terdapat berbagai macam. Apabila dilihat dari jenisnya media pembelajaran menjadi tiga yaitu media auditif, media visual, dan

media audiovisual. Namun jika dilihat dari bahan pembuatannya media terbagi kedalam media sederhana dan media kompleks (Bahri dan Aswan, 2013, h. 124-126).

Media pembelajaran dapat dibuat dengan menerapkan permainan-permainan yang ada dikehidupan sehari-hari. Dengan penggunaan permainan sehari-hari siswa menjadi lebih tertarik selama proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung selain kognitif siswa yang ingin dicapai afektif dan psikomotor siswa pun dapat terbentuk secara perlahan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran kartu domino.

Media pembelajaran kartu domino termasuk media pembelajaran visual dan sederhana. Sehingga diharapkan dapat dimanfaatkan dengan mudah dan pembuatannya yang sederhana.

Sebelumnya sudah terdapat beberapa penelitian penggunaan media pembelajaran kartu dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran lain. Pada hasil pencarian belum ditemukannya penelitian penggunaan media kartu domino pada pelajaran Biologi yang menerapkan kurikulum 2013. Sehingga penelitian penggunaan media kartu domino pada mata pelajaran Biologi yang berbasis kurikulum 2013 belum pernah dilakukan sebelumnya.

Peneliti berharap dengan penggunaan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Biologi berbasis kurikulum 2013. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai

“Penggunaan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Pencemaran Lingkungan Berbasis Kurikulum 2013”.

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Kegiatan belajar mengajar di kelas cenderung membuat siswa menjadi bosan sehingga siswa menjadi kurang tertarik dalam mempelajari suatu konsep pembelajaran.
- 2) Hasil belajar siswa dari tahun ketahun cenderung kurang adanya peningkatan yang signifikan.
- 3) Masih ada guru yang kurang mengerti proses pembelajaran yang baik dan benar dengan mengacu kepada kurikulum berbasis 2013.
- 4) Kurang adanya keaktifan dan kreativitas guru untuk membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan selama proses pembelajaran dengan mengacu kepada kurikulum 2013.
- 5) Konsep materi pencemaran lingkungan selama ini cenderung belum adanya inovasi pembelajaran yang baru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian ini adalah:

Apakah penggunaan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam konsep pencemaran lingkungan?

D. Batasan Masalah

Pembatasan masalah sangatlah perlu untuk mempermudah dan menyederhanakan penelitian. Adanya keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan penulis sehingga dirasakan perlu adanya pembatasan masalah ini. Oleh karena itu, penulis membatasi permasalahan untuk menghindari meluasnya masalah, penulis membatasi permasalahannya sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran dengan menggunakan kartu domino.
- 2) Kurikulum pembelajaran yang digunakan yaitu penerapan kurikulum 2013.
- 3) Hasil belajar yang diukur adalah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 4) Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri Jatinangor.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan oleh penulis maka penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa berbasis kurikulum 2013.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi, peserta didik, pengajar dan peneliti lain, sehingga dapat disimpulkan manfaatnya sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Mendapatkan pengalaman pembelajaran baru dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino.
- b. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino dapat berpotensi meningkatkan rasa ketertarikan siswa untuk mempelajari konsep pembelajaran.
- c. Penggunaan media pembelajaran kartu domino menuntut siswa untuk mempelajari konsep pembelajaran lebih dalam sehingga akan banyaknya konsep materi yang dikuasai oleh siswa.
- d. Penggunaan media pembelajaran kartu domino akan meningkatkan rasa kerja sama antar siswa dan rasa tanggung jawab.

2. Bagi guru

- a. Sebagai alternatif dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis kurikulum 2013.
- b. Memberikan keyakinan kepada guru penggunaan kurikulum 2013 dapat berdampak baik kepada hasil belajar siswa.
- c. Membantu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengoptimalkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran berbasis kurikulum 2013 dapat tercapai.

3. Bagi Peneliti

- a. Memberikan informasi tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino yang berbasis kurikulum 2013.

- b. Memberikan kesempatan kepada peneliti lain untuk mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran kartu domino.

G. Kerangka Pemikiran, Asumsi, dan Hipotesis

1. Kerangka Pemikiran

Pada prinsipnya belajar berhubungan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, baik mengarah kepada perubahan baik ataupun yang kurang baik. Hal lain yang berkaitan dengan belajar adalah pengalaman, pengalaman berbentuk interaksi dengan orang lain ataupun lingkungan sekitar (Sukmadinata, 2005, h. 155).

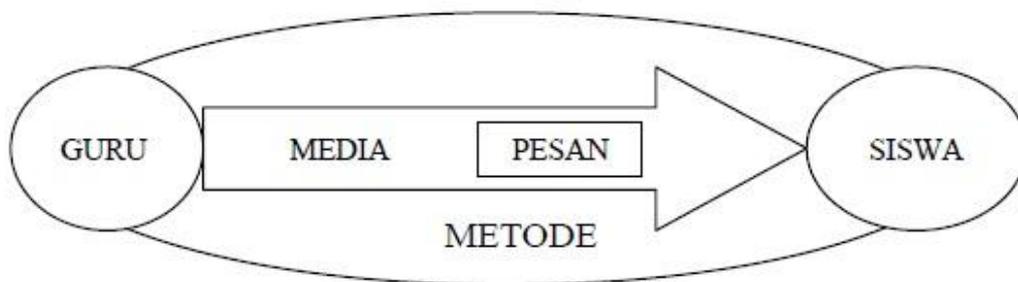
Kata media merupakan serapan dari bahasa Arab dan bahasa latin yang artinya adalah perantara. Media pendidikan merupakan salah satu sumber belajar yang membantu guru memperkaya wawasan anak didik. (Arsyad, 2011, h. 3).

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011, h. 3) mengatakan, “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru merupakan sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Media pembelajaran ini merupakan alat perangsang yang disediakan guru untuk mendorong siswa agar belajar lebih cepat, tepat, mudah, benar, dan tidak terjadinya verbalisme. Media pembelajaran ini berupa alat bantu pendengaran dan

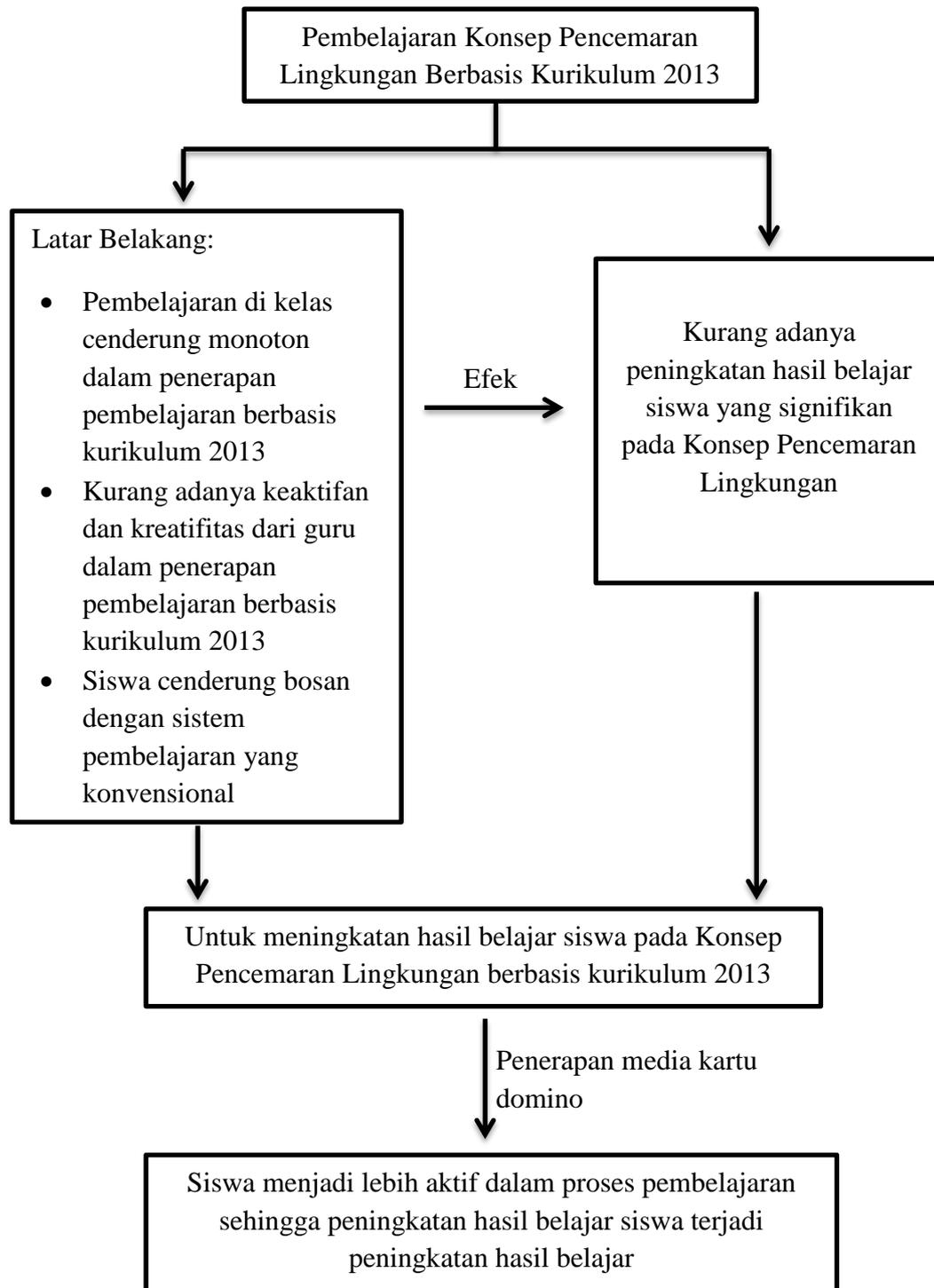
penglihatan (*Audio Visual Aid*) bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman yang signifikan.

Media pembelajaran yang dapat dipakai salah satunya adalah menggunakan media kartu domino. Media kartu domino merupakan alat pembangun kondisi yang efektif dalam pembelajaran dengan merangsang dan mendorong siswa agar belajar lebih cepat, tepat, mudah, dan benar yang berdasar dari penggunaan kartu. Media pembelajaran kartu domino ini dapat diterapkan pada salah satu metode pembelajaran.



Bagan 1.1. Skema Media Pembelajaran

(<https://izzahamdani.wordpress.com/2013/04/17/definisi-posisi-dan-fungsi-media-pembelajaran/>)



Bagan 1.2. Skema Kerangka Berpikir

2. Asumsi

Asumsi yang dirumuskan penulis dalam penelitian ini ialah, media adalah alat bantu untuk mempermudah dalam proses pembelajaran

3. Hipotesis

Hipotesis yang dirumuskan penulis dalam penelitian ini ialah, media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep pencemaran lingkungan.

H. Definisi Operasional

Menghindari terjadinya perbedaan persepsi terhadap definisi variabel-variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian dengan judul “Penggunaan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Pencemaran Lingkungan Berbasis Kurikulum 2013” dan untuk menghindari kekeliruan mengenai maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis, maka berikut ini merupakan beberapa definisi operasional dari variabel-variabel yang digunakan yaitu:

1. Belajar merupakan kegiatan siswa yang kompleks yang hanya dialami oleh siswa itu sendiri bukan oleh orang lain.
2. Mengajar merupakan proses pemberian bimbingan kepada siswa atau peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.
3. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa atau peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang dapat diukur dari segi kognitif, afektif, dan psikomotornya.

4. Media pembelajaran adalah segala alat bantu berupa alat fisik yang dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.
5. Hasil belajar yang dimaksudkan disini yaitu adanya perubahan tingkah laku yang dilihat dari siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor yang mencapai tujuan pembelajaran berbasis kurikulum 2013.

I. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari beberapa bagian yang disusun dengan berurutan, yaitu :

1. BAB I Pendahuluan
 - a. Latar Belakang Masalah
 - b. Identifikasi Masalah
 - c. Rumusan Masalah
 - d. Batasan Masalah
 - e. Tujuan Penelitian
 - f. Manfaat Penelitian
 - g. Kerangka Pemikiran, Asumsi, dan Hipotesis
 - h. Definisi Operasional
 - i. Struktur Organisasi Skripsi
2. BAB II Kajian Teoritis
 - a. Pengertian Belajar
 - b. Pengertian Pembelajaran

- c. Hasil Belajar
 - d. Media Pembelajaran
 - e. Pengertian Kurikulum
 - f. Kurikulum 2013
 - g. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti
3. BAB III Metode Penelitian
- a. Metode Penelitian
 - b. Desain Penelitian
 - c. Populasi dan Sampel
 - d. Instrumen Penilaian
 - e. Prosedur Penelitian
 - f. Rancangan Analisis Data
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
- a. Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian
 - b. Pembahasan Penelitian
5. BAB V Simpulan dan Saran
- a. Simpulan
 - b. Saran