

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting. Seperti dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Pendidikan merupakan 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”.

Kurikulum 2013 dikembangkan atas teori “pendidikan berdasarkan standar”, dan teori kurikulum berbasis kompetensi (Kunandar, 2013,h.33). Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak.

Menurut Gagne (dalam Suprihatiningrum 2013, h.76), “Mengajar atau *teaching* merupakan bagian dari pembelajaran yang mana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu”. Pembelajaran yang dimaksud merupakan cara yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

Proses pembelajaran tidak selalu berjalan dengan lancar dan tidak terlepas dari kesulitan belajar. Kesulitan belajar dapat diartikan kesukaran yang dialami siswa dalam menerima atau menyerap pelajaran. Sukmadinata (2011, h.162) mengungkapkan, dalam setiap pembelajarannya seorang guru dituntut untuk selalu membuat inovasi dalam bentuk media pembelajaran agar senantiasa tercipta suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Kondisi intelektual berpengaruh terhadap keberhasilan belajar, kondisi tersebut menyangkut penguasaan siswa akan pengetahuan atau pelajaran yang sebelumnya sudah dipelajari (Sukmadinata 2011, h.162). Artinya apabila siswa mengalami kesulitan pada saat penyimpanan informasi, maka dapat menyebabkan lupa dan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari.

Kesulitan lain yang dialami siswa pada saat proses pembelajaran seperti kesulitan dalam memusatkan perhatian atau mengingat, yang berujung pada rendahnya hasil pembelajaran. Suyono (2015, h.179) mengatakan, setiap anak memiliki keinginan, dorongan, dan naluri alamiah masing-masing. Mereka akan tertarik terhadap bahan ajar bilamana keinginan alamiahnya tersebut terpuaskan sehingga, guru harus menyadari hal tersebut dan mengakomodasikan situasi pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan mental dan perkembangan moral siswa.

Syah (2015, h.63) mengungkapkan, belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat penting dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini berarti, bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan

pendidikan itu sangat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Hasil observasi di salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota Bandung tahun 2016 melalui wawancara dengan guru biologi menyatakan, bahwa dari tahun ke tahun selama mengajar, siswa semakin tidak memiliki minat, motivasi dan malas belajar. Faktor kelelahan karena banyaknya jam pelajaran pada satu hari menjadi bagian dari masalah dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa mudah tidur di dalam kelas dan tidak dapat berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran secara konvensional menjadi salah satu faktor siswa sulit memahami materi sehingga, hasil belajar masih kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Menurut beberapa siswa kelas X mengatakan pembelajaran biologi membosankan karena materinya sulit dipahami dan banyaknya konsep yang susah diingat. Siswa kelas XI mengatakan, pada sub bab materi protista mirip hewan tidak terlalu memahami karena banyaknya nama ilmiah dan gambar yang disajikan kurang menarik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, seorang guru dituntut untuk menguasai dan memahami media pembelajaran. Menurut Nawaga (2000, h.137), “Media pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih baik”. Dalam penjelasan tersebut berarti media pembelajaran merupakan suatu cara atau upaya untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam menyerap materi yang di sampaikan oleh guru, karena siswa lebih mudah memahami dan mengkaitkan pengalaman atau

pengetahuan yang sudah ada dalam pikirannya. Salah satu media pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut yaitu menggunakan suatu teknik membuat kartu cepat yang dinamakan *flashcard*.

*Flashcard* adalah salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu (Arsyad 2009, h.14). Media pembelajaran *flashcard* dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan yang sering dialami siswa, dimana terkadang siswa merasa bosan, pada saat pembelajaran tidak dapat berkonsentrasi dan sulit untuk kembali mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penelitian terdahulu pengembangan media *flashcard* IPA terpadu yang dilakukan Ikhwati (2014, h.482-486), dalam pembelajaran model kooperatif tipe *Students Teams Achievement Divisions* (STAD) pada materi polusi udara memberikan peningkatan hasil belajar siswa yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat memberikan perubahan pada hasil belajar siswa dan mempermudah guru dalam upaya penyampaian materi yang lebih baik.

Hal tersebut mendorong penulis melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran dengan judul, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Protista Menggunakan Media *Flashcard* di SMA”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah, yaitu:

1. Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari kesulitan belajar yang dialami oleh siswa, dimana proses menerima informasi dari guru merupakan kesulitan bagi siswa untuk menguasai suatu konsep, yang mengakibatkan siswa mudah lupa dan sulit mengingat kembali materi yang sudah dipelajarinya.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.
3. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar.
4. Perlunya data kuantitatif, penilaian kognitif, penilaian afektif dan penilaian psikomotor mengenai peningkatan hasil belajar siswa pada sub konsep protista mirip hewan menggunakan media *flashcard* di SMA.

## C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah tersebut dikembangkan dalam bentuk pertanyaan penelitian :

1. Adakah pengaruh penggunaan media *flashcard* untuk mempermudah siswa mengatasi kesulitan dalam memahami suatu konsep?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media *flashcard* pada sub bab materi protista mirip hewan?
3. Bagaimana tanggapan siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* pada sub bab materi protista mirip hewan?
4. Adakah perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *flashcard* dan siswa yang belajar secara konvensional?

#### **D. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Subjek penelitian adalah siswa SMA PGRI 1 Bandung kelas X semester ganjil tahun ajaran 2016-2017.
2. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013.
3. Bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa difokuskan pada proses pembelajaran mencakup bahasan sub bab materi protista mirip hewan.
4. Media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah media *flashcard*.
5. Hasil belajar yang dinilai adalah kognitif, afektif dan psikomotor dilihat dari hasil *posttest*, dan keterampilan siswa dalam membuat media *flashcard*.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini, yaitu untuk membuktikan penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada sub bab protista mirip hewan.

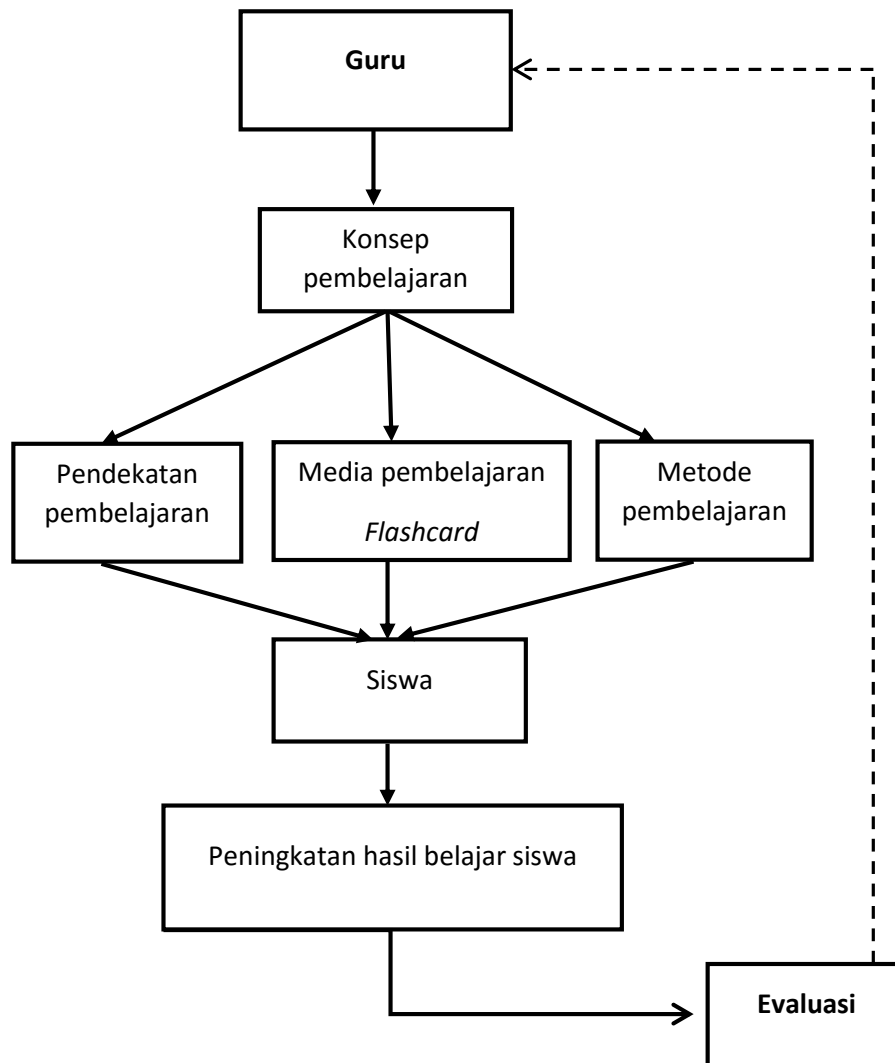
#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut :

1. Bagi Siswa, memberikan pengalaman baru dan diharapkan dapat membantu dalam mengatasi kesulitan pembelajaran biologi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap sub konsep protista mirip hewan.

2. Bagi guru, memberikan solusi dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada konsep-konsep tertentu, terutama pada materi sub konsep protista mirip hewan serta memberikan masukan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, memberikan suatu pengalaman dan wawasan yang terkait dengan penelitian peningkatan hasil belajar biologi dengan menggunakan media *flashcard* pada sub konsep protista mirip hewan.
4. Bagi pembaca, memberi pengetahuan khususnya orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan, mengenai media pembelajaran *flashcard* beserta manfaatnya, mengingat peran dan fungsi media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang sangat penting dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa oleh guru di sekolah.

## G. Kerangka Pemikiran



**Gambar 1.1**  
**Kerangka Pemikiran**



## H. Definisi Operasional

Untuk menghindari berbagai penafsiran terhadap definisi yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan penjelasan pada masing-masing definisi sebagai berikut:

1. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Ini berarti dapat juga diartikan suatu konsep yang dapat diserap oleh seseorang sehingga menghasilkan hal yang baru. Konsep akan terbentuk dari pengetahuan yang dimiliki di lingkungan sekitar, karena lingkungan merupakan suatu tempat yang dapat memberikan banyak informasi (Cahyaningrum 2014, h.363).
2. *Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja di rancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata (Arsyad 2009, h.14).

## I. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi di FKIP Unpas merupakan karya tulis ilmiah yang menjadi tugas akhir mahasiswa S-1 sehingga berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Skripsi merupakan wahana untuk melatih mahasiswa merancang, melakukan proses, dan mengkomunikasikan hasil penelitiannya secara sistematis dan dapat di pertanggung jawabkan secara akademis. Adapun struktur organisasi untuk mempermudah mahasiswa dalam penyusunan skripsi : **Bab I Pendahuluan** yang terdiri dari : (a) Latar Belakang Masalah, (b) Identifikasi Masalah, (c)

Rumusan Masalah, (d) Batasan Masalah, (e) Tujuan Penelitian, (f) Manfaat Penelitian, (g) Kerangka Pemikiran, (h) Definisi Operasional, (i) Struktur Organisasi Skripsi. **Bab II Kajian Teoritis** yang terdiri dari : (a) Kajian Teori, (b) Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti. **Bab III Metode penelitian** yang terdiri dari : (1) Metode Penelitian, (2) Desain Penelitian, (3) Populasi dan Sampel, (4) Instrumen Penelitian, (5) Prosedur Penelitian, (6) Rancangan Analisis Data. **Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan** yang terdiri dari : (a) Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian, (b) Pembahasan Penelitian. **Bab V Simpulan dan Saran** yang terdiri dari : (a) Simpulan, (b) Saran.