

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Tirtarahardja (2015) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik bisa mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan menjadi sarana yang tepat untuk membangun bangsa Indonesia. Maka melalui pendidikan akan mendapatkan berbagai macam ilmu pengetahuan untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi berbagai persoalan. Lestari (2018) menyatakan bahwa hingga saat ini, ilmu pengetahuan akan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung pembuatan media pendidikan baru yang menandakan adanya kemajuan zaman.

Pendidikan di era sekarang membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, agar siswa tidak merasa ketinggalan zaman. Sehingga mereka akan bisa menyesuaikan dalam dunia pendidikan yang semakin hari semakin maju. Selain itu dengan adanya media pembelajaran, siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran. Seperti yang dinyatakan Supriyah (2019) media pembelajaran akan berperan sebagai alat bantu pendidik untuk mempermudah dalam pembelajaran. Sehingga seiring perkembangan zaman yang semakin canggih, maka pemanfaatan teknologi mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Pada proses pembelajaran diharapkan siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Belajar akan membawa perubahan pada individu. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri (Sardiman, 2016). Belajar merupakan suatu proses kegiatan. Hasil belajar siswa secara sederhana merupakan keterampilan yang diperoleh setelah menyelesaikan kegiatan belajar (Hamalik, 2008). Hasil belajar yang didapatkan siswa nanti mampu diterapkan ke dalam situasi di luar sekolah, dengan kata lain siswa dapat berbagi ilmu hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Pada pembelajaran Biologi, siswa dihadapkan dengan permasalahan pembelajaran. Tantangan dalam pembelajaran Biologi tersebut, pendidik dapat menerapkan pembelajaran yang menarik, sehingga permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran dapat diminimalisir. Salah satu masalah yang dalam pembelajaran Biologi adalah kurangnya kemampuan siswa dalam mengingat serta memahami materi. Pada mata pelajaran Biologi, siswa diharapkan memahami apa yang disampaikan oleh guru. Pada masalah yang telah dipaparkan di atas ternyata juga dirasakan oleh guru Biologi di SMA Al-Munawwir Tamban, saat mengajar hanya ada beberapa siswa yang memperhatikan dan menyimak pembelajaran, sedangkan beberapa siswa tidak memperhatikan bahkan ada yang aktif sendiri dengan teman-teman sebangkunya. Seorang guru memegang peran penting, guru adalah pendidik yang berperan sebagai panutan, identitas, dan figur bagi peserta didik dan masyarakat. Menurut Mulyasa (2013) guru membantu siswa

dalam memperoleh keterampilan baru, membangun kompetensi, dan memahami informasi akademik.

Ketika proses pembelajaran, guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan alat bantu (media), hal ini membuat para siswa menjadi jenuh dan tidak memperhatikan guru. Hakim (2010) menyatakan kejenuhan dalam proses pembelajaran adalah kondisi seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah, sehingga timbulnya rasa tidak bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar. Berdasarkan hasil survei pada kelas XI SMA Al-Munawwir Tamban, keadaan yang telah diapaparkan di atas dialami siswa. Hal ini membuat siswa kurang berkonsentrasi dalam melakukan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi kurang efektif. Menurut Widasworo (2016) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menghasilkan proses belajar yang berkualitas. Selain itu, pembelajaran yang efektif juga perlu memperhatikan kondisi dan strategi belajar yang baik dalam menerapkan metode belajar yang tepat.

Materi IPA memiliki aspek kerja ilmiah dan pemahaman konsep. Kerja ilmiah meliputi: penelitian atau penyelidikan, pengembangan kreativitas, komunikasi ilmiah dan pemecahan masalah. Sedangkan pemahaman konsep, meliputi: makhluk hidup (manusia, hewan, dan tumbuhan) dan interaksi dengan lingkungan (Wuryastutik, 2013). Beberapa aspek kerja ilmiah dan pemahaman konsep yang disebutkan diatas, maka pembelajaran Biologi membutuhkan penggunaan media pembelajaran. Menurut Sulistyorini (2007) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa, baik fisik maupun aktivitas mental.

Seperti firman Allah SWT dalam surah Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Media pembelajaran secara visual merupakan seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indra penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. Shihab (2012) pada Alquran surah Al-Baqarah ayat 31, berdasarkan ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkan-nya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s diperintahkan oleh Allah Swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah Swt.

Setelah menciptakan Adam, lalu mengajarkannya nama dan karakteristik benda, agar dia dapat hidup dan mengambil manfaat dari alam, Allah memperlihatkan benda-benda itu kepada malaikat. “Sebutkan kepada-Ku nama dan karakteristik benda-benda ini, jika kalian beranggapan bahwa kalian lebih berhak atas kekhilafahan, dan tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan ibadah kalian itu memang benar”, firman Allah kepada malaikat (Shihab, 2012).

Media pembelajaran salah satu alat bantu guru dalam menjelaskan materi. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai penyampai pesan, dapat merangsang pikiran dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam dirinya (Usman, 2002). Penggunaan media pembelajaran mempunyai arti penting dalam proses pembelajaran. Sebuah media dapat mewakili kekurangan guru dalam proses pembelajaran. Kedudukan media dalam proses

belajar merupakan upaya untuk membantu proses interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Melalui penggunaan media diharapkan membantu kualitas hasil belajar. Salah satu media pembelajaran ini adalah media pembelajaran *Flash card*.

Flash card merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata (Hotimah, 2010). Media pembelajaran *Flash card* yang dikembangkan, yaitu pada materi sistem pencernaan manusia. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, pada materi sistem pencernaan manusia ini siswa sering kali kurang mengingat susunan maupun fungsi dari organ sistem pencernaan tersebut.

Melalui penggunaan media *flash card* ini siswa dapat mengidentifikasi, mengingat, dan menjelaskan secara runtut bagian-bagian tubuh yang digunakan untuk pencernaan serta tujuan dari masing-masing komponen bagian organ. Menurut Susilana (2009) media *Flash card* sangat cocok untuk pembelajaran, baik lisan maupun tulisan, siswa akan memahami isi media berdasarkan pengetahuan yang mereka dapat. Penggunaan *flash card* dalam pembelajaran sistem pencernaan ini diharapkan siswa menggunakan indra penglihatannya agar lebih mudah mengingat macam-macam sistem pencernaan dalam waktu yang cukup lama.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Media Pembelajaran *Flash card* Pada Materi**

Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Hasil Belajar Biologi Di Kelas XI SMA Al-Munawwir Tamban”.

B. Definisi Oprasional

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan sesuatu yang direncanakan untuk kegiatan. Kegiatan ini akan menunjukkan keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Efektivitas dalam penelitian ini yaitu jika penggunaan media terhadap hasil belajar berpengaruh maka pembelajaran menggunakan media *flashcard* ini efektif. Begitupula sebaliknya, jika penggunaan media *flashcard* tidak menunjukkan pengaruh hasil belajar maka penggunaan media *flashcard* tidak efektif.

2. Media Pembelajaran *Flashcard*

Media adalah alat bantu pembelajaran untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi. Penggunaan media ini diharapkan siswa akan lebih mengerti dan mengingat materi yang telah di ajarkan, media yang digunakan adalah *flash card*. *Flash card* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu bergambar yang berukuran 8 × 12 cm. Ukuran yang digunakan peneliti menyesuaikan kondisi kelas yang berukuran kecil, yaitu kurang dari 20 siswa. *Flash card* yang peneliti gunakan adalah media gambar dari peneliti sebelumnya

3. Materi Sistem Pencernaan Manusia

Materi sistem pencernaan ini merupakan materi yang digunakan dalam pembuatan media *flash card*. Sistem pencernaan merupakan beberapa jaringan organ yang memiliki fungsi untuk pencernaan makanan. Adapun organ penyusun dari sistem pencernaan ini, meliputi mulut, tenggorokan, lambung, usus halus, usus besar, rektum, dan anus. Materi yang digunakan oleh peneliti, yaitu zat makanan, bagian organ penyusun beserta fungsinya, dan gangguan sistem pencernaan.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil belajar berupa pengetahuan. Pada penelitian ini, peneliti mengukur hasil belajar peserta didik dengan menggunakan soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil kognitif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas XI SMA Al- Munawwir ketika menggunakan media *Flash card*?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Al- Munawwir?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI SMA Al- Munawwir menggunakan media *flash card*.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Al- Munawwir.

E. Signifikasi Penelitian

Penelitian ini tentunya bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan kepentingan lainnya, baik bagi penulis pada khususnya maupun bagi pendidikan pada umumnya. Adapun yang dapat diharapkan dari penelitian ini:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penggunaan media pembelajaran untuk siswa dan menjadi solusi pemecahan masalah yang selama ini terjadi di sekolah.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Sebagai variasi belajar siswa untuk lebih mudah memahami materi Biologi.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran Biologi.
- 3) Memberikan pengalaman bagi siswa mengenai metode pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran Biologi.

b. Bagi Guru

1) Memberikan wawasan tentang media pembelajaran bagi siswa dalam proses pembelajaran.

2) Sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran terhadap pelajaran Biologi.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah terutama dalam rangka memperbaiki pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

F. Penelitian Terdahulu

Adapun uraian singkat mengenai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, penelitian diantaranya adalah:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Dyah Setiawati Nurrama (2017)	Hasil analisis dapat disimpulkan, yaitu penggunaan media <i>flash card</i> terbukti efektif dengan menggunakan model <i>stay and stray</i> dengan hasil penelitian rata-rata <i>postes</i> kelas eksperimen sebesar 93,5 dan kelas kontrol sebesar 79,25.	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan Media <i>flash card</i> , desain penelitiannya sama menggunakan <i>pre-test and post-test group design</i> .	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah menggunakan model pembelajaran <i>Stay and Stray</i> sementara yang sekarang tidak. Menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada penelitian sekarang menggunakan satu kelas (semua populasi dijadikan sampel),

No	Nama Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
2.	Nurfadillah (2010)	Hasil dari data dan pembahasan bahwa dengan menggunakan media <i>flash card</i> , terjadi perubahan hasil belajar. Penggunaan media <i>flash card</i> termasuk kategori sedang dengan nilai rata-rata 60,05%. Hasil belajar setelah menggunakan media <i>flash card</i> termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 80,57%.	Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang, yaitu sama-sama menggunakan media <i>flash card</i> , sama-sama meneliti hasil belajar	Perbedaan penelitian terdahulu dan sekarang, yaitu metode yang digunakan berbeda, penelitian terdahulu menggunakan metode kuasyi eksperimen sementara peneliti sekarang menggunakan metode <i>pre-ekperimental</i> .
3.	Femmy Dwi Cahyani (2018)	Hasil dalam penelitian ini adalah adanya efektivitas penggunaan media <i>flashcard</i> untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, sebelum diberikan perlakuan menggunakan media <i>flashcard</i> pada kelas kontrol nilai <i>pretes postes</i> sebesar 0,31 dan kelas eksperimen nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> sebesar 7,13 setelah menggunakan media <i>flash card</i> .	Persamaan dalam penelitian ini sama-sama mengujikan efektivitas, sama-sama memakai media <i>flashcard</i> , dan sama-sama memakai tes berupa <i>pretes</i> dan <i>postes</i>	Perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu tidak menggunakan dua kelas sementara penulis menggunakan satu kelas, metode yang digunakan berbeda. Penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen sementara penulis menggunakan metode <i>pre</i> eksperimen.

No	Nama Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
4.	Khafida Aulia (2021)	Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media <i>flashcard</i> sangat efektif dengan persentase ketuntasan peserta didik sebesar 85%.	Persamaan penelitian terdahulu dengan penulis, yaitu sama-sama ingin mengetahui keefektivitasan, sama-sama memakai media <i>flash card</i> .	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penulis yaitu penelitian terdahulu menggunakan pengembangan sementara penulis tidak, metode penelitian berupa R & D, sementara penulis <i>pre-eksperimen</i> .
5.	Rini Fitriani (2021)	Berdasarkan hasil penelitiannya yaitu adanya pengaruh penggunaan media <i>flas card</i> bagi penguasaan konsep siswa dengan sebelum menggunakan media <i>flas card</i> rata-rata nilai <i>pretes-postest</i> sebesar 51,7 dan setelah menggunakan rata-rata nilai sebesar 79,6.	Persamaan penelitian terdahulu dengan penulis, yaitu sama-sama memakai media <i>flas card</i> , sama-sama memakai metode <i>pre-eksperimental</i>	Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang, yaitu variabel terikat berupa penguasaan konsep sementara penulis hasil belajar. Pengambilan sampel menggunakan random sampling sementara penulis menggunakan sampling jenuh.

No	Nama Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
6.	Nurhikmah Arifin (2019)	Hasil penelitiannya, yaitu adanya pengaruh pemakaian media <i>flash card</i> terhadap hasil belajar dengan nilai rata-rata <i>pretes</i> sebelum diberi perlakuan sebesar 62,41 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-rata <i>postes</i> 83,96.	Persamaan dalam penelitian ini dengan penulis, yaitu sama-sama menggunakan media <i>flash card</i> , sama-sama menggunakan metode <i>pre-eksperimental</i> , dan variabel terikat berupa hasil belajar.	Perbedaan dalam penelitian ini dengan penulis, yaitu pengambilan sampel dengan teknik <i>purposive sampling</i> sementara penulis menggunakan teknik <i>sampling</i> jenuh.
7.	Elsa Damayanti (2016)	Berdasarkan hasil penelitiannya yaitu hasil menunjukkan media visual <i>flash card</i> ini efektif dipakai dalam pembelajaran IPA materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. Tes hasil belajar peserta didik kelas 7 didapatkan yaitu sebesar 40 peserta didik yang mencapai KKM 70 ketuntasan 93%.	Persamaan penelitian terdahulu dengan penulis, yaitu sama-sama memakai media <i>flash card</i> , sama-sama mengujikan efektivitas yaitu uji N-Gain	Perbedaan Penelitian terdahulu dengan penulis, yaitu penelitian terdahulu menggunakan media <i>flash card</i> menjadi pengembangan sementara penulis tidak, instrumen berupa angket sementara penulis menggunakan instrumen tes. Metode yang digunakan berbeda.

G. Hipotesis Penelitian

1. H₀: Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Biologi yang signifikan menggunakan media *flashcard* di kelas XI SMA Al-Munawwir Tamban.

H1: Ada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Biologi yang signifikan menggunakan media *flashcard* di Kelas XI SMA Al-munawwir Tamban.

2. H0 : Tidak ada efektivitas penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar di kelas XI SMA Al-Munawwir Tamban.

H1: adanya efektivitas penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar di kelas XI SMA Al-Munawwir Tamban.

H. Asumsi Dasar

1. Bagi siswa kelas XI SMA Al-Munawwir Tamban, *flash card* dapat digunakan sebagai media alternatif hasil belajar.
2. SMA Al-Munawir Tamban belum pernah menggunakan *flash card* sebagai alat pembelajaran sebelumnya.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami isi skripsi secara keseluruhan, maka disusun pembahasan secara terstruktur sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, definisi oprasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, asumsi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian teori dan kerangka pikir, digunakan sebagai landasan berfikir dan menganalisis data yang berisikan pembahasan umum tentang hakikat media pembelajaran, *Flash card* sebagai media

pembelajaran, materi sistem pencernaan manusia, dan hasil belajar biologi.

BAB III : Metode penelitian, berisikan jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV : Hasil dan pembahasan berisikan, deskripsi data, analisis data dan pembahasan.

BAB V : Penutup yang berisikan simpulan dan saran-saran.

Daftar Pustaka

Lampiran-lampiran