

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam perubahan sikap dan tingkah laku seseorang. Menurut Dewi dkk (2018:02) “Pendidikan merupakan usaha yang direncanakan dan dilaksanakan atas kesadaran demi mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar yang baik, dengan tujuan agar siswa dapat berperan serta secara aktif, menggali potensi diri dengan baik demi terciptanya pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara, Pendidikan sebagai sebuah proses pengembangan sumberdaya manusia agar memperoleh kemampuan sosial dan perkembangan individu yang optimal. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensinya untuk menghadapi permasalahan di lingkungan sosialnya. Pendidikan sangat penting bagi manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Mengingat sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan. Untuk menghadapi persaingan dalam era globalisasi, pemerintah berusaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yaitu dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan tidak lepas dengan proses kegiatan pembelajaran yang ada dikelas”.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa, Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan, yaitu membelajarkan siswa. Sebagai suatu sistem, tentu saja kegiatan belajar mengajar mengandung komponen. Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin direncanakan, Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Ada beberapa hal yang perlu dikaji ketika melakukan kegiatan pembelajaran dikelas salah satunya adalah bagaimana penerapan strategi strategi belajar yang cocok dan nantinya dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Strategi yang digunakan bisa menggunakan kartu yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat aktif dan tertarik dalam proses belajar mengajar. Karena semakin siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran maka perhatian siswa pada materi yang diajarkan juga akan meningkat, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai. Strategi yang dapat mencakup itu semua adalah strategi *Flash Card*.

Menurut Arsyad dalam Ladapase (2022:60) “*flash card* (kartu kecil) yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respons yang diinginkan”. Sehingga dalam menyampaikan materi dengan mudah, dipahami, dan menarik siswa untuk belajar, *flash card* merupakan media dalam bentuk kartu bergambar dimana salah satu sisi kartu terdapat keterangan gambar yang ada dibaliknya. *Flash card* ini digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mengetahui pemahaman serta daya ingat siswa. Tampilan media yang praktis dan menarik serta dengan penuh warna dapat membuat siswa merasa senang saat belajar. dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sangat diperlukannya media pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dan membuat peserta didik termotivasi untuk belajar lebih aktif dan tidak merasa bosan sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 BP Bangsa Raja pada tanggal 26 juli 2022 bersama ibu Idayat Mitasari, S.Pd, Selaku guru mata pelajaran IPA didapatkan informasi bahwa pada mata pelajaran IPA guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang menarik, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada proses pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan materi dan memberi tugas individu berupa menghafal materi. Kurangnya penggunaan media dan pemberian materi yang hanya terfokus pada buku cetak. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi bosan dalam belajar, sehingga

kebanyakan siswa ribut tidak memperhatikan guru menjelaskan didepan. Siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kurang aktif dalam proses pembelajaran ada beberapa siswa yang nilainya masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dengan adanya permasalahan permasalahan diatas dapat menjadi nilai rata rata kelas VII di SMPN Negeri BP Bangsa Raja pada mata pelajaran IPA belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 72. Nilai rata rata raport siswa pada Mata Pelajaran IPA dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 2.1 Daftar Rata Rata Raport Siswa Dalam Pembelajaran IPA

No	Semester	Nilai Rata Rata
1	Ganjil 2021/2022	68,34
2	Genap 2021/2022	70,58

Sumber Data: TU SMP Negeri 1 BP Bangsa Raja

Dari rata rata hasil belajar ini, maka solusi untuk mengatasinya dengan strategi *flash card*. Menurut ahli Budimanjaya dan Said (2015:211) "*Flash Card* adalah kartu pelajaran, digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan, yang bisa mengarahkan peserta didik tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik".

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk melihat adanya efektifitas penggunaan Strategi *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa maka penulis tertarik mengambil judul penelitian yaitu efektifitas Strategi *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 1 BP Bangsa Raja.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini belum digunakanya Strategi *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMPN 1 BP Bangsa Raja.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “adakah efektifitas Strategi *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMPN 1 BP Bangsa Raja?”

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas Strategi *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMPN 1 BP Bangsa Raja.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran efektivitas Strategi *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMPN 1 BP Bangsa Raja.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi:
 - a. Sekolah, mengetahui seberapa pentingnya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi *flash card* yang berdampak pada hasil belajar siswa, oleh karena itu diharapkan agar para guru dapat mendeskripsikan melalui penjelasan mengenai apa yang terkandung dalam kartu.
 - b. Guru, lebih mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran pada mata pelajaran IPA.
 - c. Siswa, memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga berdampak pada keberhasilan belajar siswa.
 - d. Peneliti, sebagai syarat dalam menyelesaikan program studi strata satu pada program studi Teknologi Pendidikan, serta sebagai aplikasi dari ilmu yang telah diperoleh selama dibangku sekolah.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2014:110) mendefinisikan bahwa “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis alternatif (H_a) : penggunaan Strategi *Flash Card* Efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas VII SMPN 1 BP Bangsa Raja.
2. Hipotesis nihil (H_0) : terhadap Strategi *Flash Card* Efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas VII SMPN 1 BP Bangsa Raja.

G. Kriteria Uji Hipotesis

1. H_a diterima dan H_0 ditolak apabila t hitung lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 5% atau α (alpha) = 0,05 maka terdapat efektifitas penggunaan Strategi *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas VII SMPN 1 BP Bansa Raja.
2. H_a ditolak dan H_0 diterima jika: apabila t hitung lebih kecil dari t table pada taraf signifikansi 5% atau α (alpha) = 0,05 maka tidak terdapat efektifitas penggunaan Strategi *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas VII SMPN 1 BP Bangsa Raja.