

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan 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 (Awe dan Benghe, 2017).

Belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan baru, berupa pemahaman, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari proses pengalaman yang dialami (Mulyono, 2020). Proses pendidikan yang berhasil ditandai dengan banyaknya peserta didik yang lulus dan mendapatkan keahlian serta mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja. Di sekolah pendidikan ditekankan pada pencapaian suatu kompetensi yang dikuasai peserta didik dan pencapaian itu disebut hasil belajar. Scanlan dalam Yaumi (2017) menemukan bahwa media dapat memfasilitasi belajar dan dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

Untuk terwujudnya tujuan dari suatu pembelajaran, maka dibutuhkan perantara penyampaian sebuah pembelajaran yang biasa disebut dengan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berpotensi memberikan pengalaman belajar yang baik dan dapat memberikan kesan menyenangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang digunakan adalah *flashcard*.

Media *flashcard* adalah media berupa kartu yang berisi tentang materi pembelajaran. Media ini dapat digunakan dalam bentuk belajar kelompok atau individu yang sama-sama memiliki tujuan agar peserta didik dapat lebih tertarik dalam belajar, tidak mudah bosan, dan mampu memahami pelajaran yang diberikan. Media *flashcard* juga memiliki kelebihan yaitu media pembelajaran yang menyenangkan, dan simpel dengan bentuk yang sangat menarik karena bergambar dan berwarna. Media ini sangat membantu siswa untuk lebih meningkatkan semangat belajar siswa, peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi kelas XI SMA Swasta Pelita Karya Kefamenanu, didapatkan hasil bahwa pada kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*), diskusi, elaborasi dengan menggunakan media pembelajaran berupa *charta*, tetapi dalam proses pembelajaran terdapat kendala-kendala yang dihadapi berupa buku-

buku dan bahan ajar yang terbatas sehingga menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal. Dari permasalahan yang telah diuraikan diperlukannya suatu alternative yang diterapkan guru sebagai salah satu pilihan dalam proses pembelajaran selain metode-metode yang telah digunakan. Salah satunya adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran *flashcard* yang dapat membuat siswa terlibat aktif dan dapat berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran biologi di kelas XI SMA Swata Pelita Karya Kefamenanu. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* pada Materi Struktur Jaringan Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Swasta Pelita Karya Kefamenanu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka penulis menemukan masalah yaitu masih kurangnya buku paket dan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran *flashcard* pada materi struktur jaringan hewan terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Swasta Pelita Karya Kefamenanu.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah apakah ada pengaruh media pembelajaran *flashcard* pada materi struktur jaringan hewan terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Swasta Pelita Karya Kefamenanu?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flashcard* pada materi struktur jaringan hewan terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Swasta Pelita Karya Kefamenanu.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat teoritis: sebagai pengembangan ilmu khususnya di bidang pendidikan terkait dengan media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.
 - b. Bagi guru, dapat menjadikan media *flashcard* sebagai informasi dan rujukan serta menambah pengalaman terhadap guru agar lebih kreatif dalam mengerjakan materi pembelajaran.
 - c. Bagi Sekolah, memberikan masukan dalam upaya memperbaiki pembelajaran terutama dalam kemampuan mengembangkan media pembelajaran.
 - d. Bagi peneliti, kesempatan untuk menerapkan pengetahuan.