

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kualitas pendidikan sangat berpengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa. Banyak yang beranggapan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih sangat rendah. Hal tersebut tercermin dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Baswedan, (2014) menyatakan bahwa 75% sekolah di Indonesia tidak memenuhi standar layanan minimal pendidikan dari hasil pemetaan Kemdikbud terhadap 40.000 sekolah pada tahun 2012. Data lain menunjukkan bahwa pada tahun 2012 diperoleh hasil uji kompetensi guru dengan nilai rata-rata 44,5% terhadap 460.000 guru, padahal nilai standar yang diharapkan adalah 70%. Menurut penelitian dari UNESCO, (2012) minat baca orang Indonesia hanya berkisar 0, 001%, artinya hanya 1 dari 1000 orang Indonesia memiliki minat baca. Ditinjau dari hasil pemetaan akses dan mutu pendidikan yang dilakukan oleh *The Learning Curve Pearson*, Indonesia mendapatkan posisi 40 dari 40 negara pada tahun 2013. Pada pemetaan TIMSS di bidang literasi sains tahun 2011 Indonesia dinyatakan sebagai peringkat ke-40 dari 42 negara.

Berdasarkan hasil tersebut, pemerintah berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara terus menerus dengan memperbaiki kurikulum dari waktu ke waktu agar tidak semakin tertinggal dengan negara maju. Penyempurnaan kurikulum tersebut tentu tidak terlepas dari pergeseran paradigma di dalam dunia pendidikan, yaitu dari teori behaviorisme menuju teori konstruktivisme, pembelajaran dari berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan

Piaget bahwa siswa adalah pribadi aktif, membentuk atau menyusun pengetahuan sendiri pada saat mengeksplorasi lingkungan dan tumbuh secara kognitif terhadap pemikiran-pemikiran yang logis. Pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) apabila diterapkan di sekolah tentu sangat baik karena hal tersebut bertujuan untuk menjadikan siswa pribadi aktif, kreatif dan mandiri. Melihat permasalahan tersebut, maka diperlukan perubahan pelaksanaan proses pembelajaran agar menjadi lebih bervariasi. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut yakni menggunakan media pembelajaran karena melalui penggunaan media pembelajaran dapat mendukung efektifitas belajar siswa di sekolah. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yakni media *flashcard*.

Menurut Widyasari, (2012) *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu kecil berisi gambar, teks atau tanda simbol untuk mengingatkan atau menuntun siswa pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Indriana berpendapat bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu dengan ukuran sebesar *postcard* atau sekitar 25x30 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecil kelas yang dihadapi. Pemilihan media *flashcard* diartikan sebagai media yang sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Menurut Yamin yang dikutip oleh Yunikowati, (2014) bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir logis, berpikir kritis, dapat memberi alasan, dan mampu memecahkan masalah serta menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Kemampuan kognitif dapat melatih pola pikir siswa dalam memecahkan suatu masalah. Tugas guru adalah membangun pola pikir siswa menjadi lebih baik. Di dalam media *flashcard* siswa

akan dikenalkan berbagai macam konsep menarik melalui gambar ataupun foto yang dapat memperjelas pemahaman siswa terkait konsep materi dengan objek kajian bersifat abstrak. Hal tersebut bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir siswa dalam memahami materi pelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

*Flashcard* dapat digunakan sebagai media bantu bagi siswa dalam memahami suatu konsep IPA. Konsep IPA merupakan pembelajaran sangat kompleks sehingga diperlukan pembelajaran bermakna agar kemampuan kognitif siswa dapat tercapai dengan baik. Salah satu materi IPA yang kompleks dan bersifat abstrak yakni materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan pada mata pelajaran Biologi. Pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan sangat diperlukan pemahaman konsep mendalam agar siswa dapat memahami objek kajian materi yang akan dijelaskan oleh guru. Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui media pembelajaran kreatif dan inovatif untuk membangun daya pikir siswa dalam memahami konsep pembelajaran.

Penggunaan media *flashcard* akan lebih bermakna jika disajikan dengan suatu model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang paling tepat dalam hal tersebut adalah model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dengan teknik siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Jika media *flashcard* dipadukan dengan model pembelajaran *make a match* maka akan tercipta suatu proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Tidak semua guru dalam mengajar menggunakan media sebagai alat yang dapat membantu mengefektifkan proses penyampaian pesan kepada siswa.
2. Konsep IPA yang sangat kompleks dan bersifat abstrak seperti materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan pada mata pelajaran Biologi diperlukan konsep pemahaman matang agar siswa dapat memahami objek kajian materi yang akan dijelaskan oleh guru.

## **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif siswa?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa?
3. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa?

## **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif siswa.
2. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

3. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui penggunaan media *flashcard*.
2. Melatih siswa memahami materi melalui penggunaan media *flashcard*.
3. Guru dapat mengetahui manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
4. Guru dapat mengetahui penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

#### **F. Batasan Penelitian**

Adapun batasan masalah dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Media yang digunakan adalah media *flashcard*.
2. Materi yang digunakan adalah struktur dan fungsi jaringan tumbuhan pada mata pelajaran IPA bidang studi Biologi.
3. Kemampuan yang diukur adalah kemampuan kognitif siswa.
4. Tempat penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Kamal, Kelas VIII-E sebagai kelas eksperimen dan Kelas VIII-C sebagai kelas kontrol pada Tahun Ajaran 2016-2017.
5. Model pembelajaran yang digunakan untuk menerapkan media *flashcard* adalah model pembelajaran *make a match*.

### **G. Definisi Istilah**

1. Menurut Aqib, (2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada pembelajar atau siswa.
2. Menurut Indriana dalam Widyasari, (2013) *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran sebesar *postcard* atau sekitar 25x30 cm.
3. Menurut Yamin dalam Yunikowati, (2014) *kemampuan kognitif* adalah kemampuan berpikir logis, berpikir kritis, dapat memberi alasan, dan mampu memecahkan masalah serta menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.