

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menyebabkan arus informasi menjadi cepat dan tanpa batas. Hal ini berdampak langsung pada berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Proses pendidikan pun dituntut untuk menyiapkan serta menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas agar dapat memproses informasi tersebut dengan baik dan benar (Depdiknas 2007).

Salah satu sarana yang dipakai untuk memfasilitasi pendidikan di Indonesia adalah sekolah. Sekolah merupakan tempat dimana siswa belajar dan guru bertugas, tugas guru yang bertugas sebagian besar terjadi di dalam kelas adalah membelajarkan siswa dengan menyediakan kondisi belajar yang optimal. Tugas di dalam kelas yang berhubungan dengan siswa ini berkaitan dengan minat, kehendak, percakapan, maupun kegiatan-kegiatan mereka. Disamping itu, tugas guru juga berhubungan dengan sarana pengajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Riyanto, 2010:200).

Belajar merupakan suatu upaya untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar yang efektif hasilnya merupakan pemahaman, pengertian, pengetahuan, atau wawasan. Saylor, et al., (Kurniawan, 2014 : 26) menyatakan "*instruction is the actual engagement of the learner with planned learning opportunities*". Dari pengertian ini tersirat bahwa dalam pembelajaran itu adanya dua hal yaitu aktivitas individu siswa dan adanya lingkungan yang dikondisikan secara khusus untuk mengarahkan aktivitas siswa. Dimana tujuan dari aktivitas ini yaitu agar terjadi belajar pada siswa. Lebih jelas lagi, Gagne, et al., (dalam

Kurniawan, 2014 : 27) menyatakan *“Instruction is a human undertaking whose purpose is to help people learn. ....Instruction is a set of events that affect learners in such away that learning is facilitated”*, dari pengertian tersebut diketahui bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas untuk membantu mempermudah seseorang belajar, sehingga terjadi belajar secara optimal.

Secara umum, keberhasilan dalam pembelajaran dapat diketahui melalui ketuntasan siswa dalam menyelesaikan soal evaluasi dengan memperoleh nilai yang memuaskan. Selain itu, guru merasa bahwa tugasnya sudah selesai apabila materi yang harus diajarkan sudah habis tersampaikan kepada siswa. Berdasarkan gambaran tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran hanya terfokus kepada hasil belajar siswa, sedangkan proses pembelajarannya kepada siswa terabaikan dan kurangnya media pembelajaran yang inovatif untuk siswa dalam membantu keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar .

Dari hasil pengamatan pada tanggal 15 Februari 2018 di SDN Pandian V Sumenep, proses pembelajaran pada mata pelajaran tematik terpadu dengan tema “Diriku” dan sub tema “aku merawat tubuhku” kurang optimal dalam mengeksplorasi keterampilan proses siswa, dan siswa masih mengalami kesulitan untuk membaca dan menulis sehingga mata pelajaran tematik dengan tema “Diriku” cenderung diremehkan dan kurang diminati oleh siswa karena beberapa sebab diantaranya membosankan karena terlalu banyak materi dan biasanya metode yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah hanya ceramah, yakni guru memberi informasi, lalu siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan mencatatnya, diadakannya tanya jawab dan guru memberikan tugas dan juga kurangnya

penerapan media yang inovatif untuk siswa yang sangat berperan penting dalam membantu keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa pola yang dipakai tersebut termasuk ke dalam metode pembelajaran konvensional. Selain tidak tepatnya pemilihan model pembelajaran, kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. (Observasi awal; Praktek Lapangan STKIP di SDN Pandian V Sumenep. Tanggal 15 Februari 2018).

Banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran diartikan sebagai wahana atau tempat yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa (Kurniawan, 2014: 176). Anak usia sekolah dasar membutuhkan suatu media konkret dalam mendukung pemahaman dan daya ingat peserta didik dalam suatu pembelajaran serta sudah memiliki kemampuan mengkoordinasikan pandangan-pandangan orang lain dengan pandangannya sendiri (Syah, 2014:127). Hal itu dikarenakan anak sekolah dasar masih pada tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret media yang dibutuhkan adalah media yang nyata yang dapat dilihat maupun dirasakan oleh peserta didik, salah satu media yang mendukung adalah media visual.

Media visual adalah media yang memberikan gambaran menyeluruh dari yang konkret sampai yang abstrak. Media visual lebih bersifat realistik dan dapat dirasakan oleh sebagian besar panca indra kita terutama oleh indra penglihatan. Salah satu media visual yaitu media pembelajaran *Flash Card*. *Flash card* adalah kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman (dalam Hariyanto, 2009:32). Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak hanya dalam waktu beberapa menit untuk

masing-masing kartu. Tujuannya adalah untuk melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata.

Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti mencoba mengatasi permasalahan akan kebutuhan media pembelajaran yang kooperatif, praktis, dan mudah digunakan di dalam kelas dengan meningkatkan media pembelajaran yang tidak hanya bisa meningkatkan minat belajar siswa namun juga melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak lagi pasif dan hasil belajarnya meningkat. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengambil judul *“Penerapan Media Pembelajaran Flash Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Pandian V Sumenep”*.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas rumusan masalah yang diajukan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah:

1. Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tema Diriku Subtema Aku Merawat Tubuhku Siswa Kelas I SDN Pandian V Sumenep ?
2. Bagaimana Hasil Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tema Diriku Subtema Aku Merawat Tubuhku Siswa Kelas I SDN Pandian V Sumenep ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan hasil belajar tema diriku subtema aku merawat tubuhku siswa kelas I SDN Pandian V Sumenep
2. Untuk mengetahui kemampuan hasil belajar tema diriku subtema aku merawat tubuhku melalui penerapan media pembelajaran *flash card* siswa kelas I SDN Pandian V Sumenep

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua pembahasan, yakni teoritis dan praktis.

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai referensi penelitian di bidang pendidikan Sekolah Dasar, khususnya penggunaan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Flash Card* pada siswa serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Membantu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya selama proses pembelajaran.
- 2) Membantu meningkatkan pemahaman mengenai materi terpadu yang diajarkan.
- 3) Membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

### b. Bagi Guru

- 1) Produk hasil penelitian dapat digunakan sebagai media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tematik, khususnya pada materi tema diriku dengan sub tema tubuhku.
- 2) Sebagai masukan bagi guru untuk melakukan penggunaan media pembelajaran.

### c. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan kreatifitas dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran yang digunakan..
- 2) Menambah wawasan dan sebagai acuan untuk meningkatkan penelitian berikutnya.

## E. Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Pandian V Sumenep. Oleh karena itu, untuk memberikan arah atas pemahaman judul penelitian ini, peneliti memandang perlu menjelaskan beberapa istilah yang terkait dengan judul penelitian.

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah wahana dari pesan oleh sumber pesan atau guru dan ingin diteruskan kepada penerima pesan yaitu anak (Zaman dkk., 2009: 413).

### 2. Media *Flash Card*

*Flash card* adalah kartu yang berisikan gambar-gambar (benda, binatang, dan sebagainya) yang dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosa kata (Azhar Arsyad 2011: 120-121),

### 3. Hasil belajar

Hasil Belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan (Mulyasa 2010:212)