

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, kegiatan pendidikan memiliki banyak ruang lingkup dan erat kaitannya dengan perkembangan generasi muda, anak-anak, mulai dari perkembangan jasmani dan rohani. Ruang lingkup tersebut meliputi perkembangan jasmani, pikiran, perasaan, kemauan, kesehatan, keterampilan, sosial, hati nurani dan kasih sayang. Dengan adanya dukungan pada perkembangan tersebut, muncullah pola pikir yang lebih maju akibat semakin banyaknya informasi-informasi terutama terhadap media cetak ataupun media elektronik. Pendidikan berupaya mencerdaskan masyarakat dan memperkenalkan budaya agar tercipta manusia yang berilmu, cakap, dan bermoral, menjadikannya instrumen penting bagi kehidupan manusia.

Menurut Ahmadi (2017, p. 38) sebagaimana tertuang dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2001 menyebutkan pendidikan adalah usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut UNESCO (Ahmadi, 2017, p. 42) pendidikan memiliki tujuan untuk memperluas dan meningkatkan pendidikan anak usia dini yang menyeluruh “komprehensif”, khususnya untuk anak-anak yang kurang mumpuni dalam pendidikan, meningkatkan semua segi

kualitas serta keunggulan pendidikan sehingga semua hasil pembelajaran dapat dicapai, terutama dalam berhitung, dan keterampilan hidup yang penting.

Pendidikan merupakan suatu hal yang memiliki perhatian lebih di seluruh Negara. Baik di negara kita sendiri pendidikan harus menjadi sorotan yang serius, baik dari sistem pendidikan yang harus sesuai dilakukan agar sekolah terpencil yang kurang perhatian dari pemerintah dapat merasakan pendidikan yang layak dan nyaman. Hal tersebut harus dilakukan karena majunya sebuah negara diperhatikan terhadap kualitas sumber daya manusia yang menjadi tulang punggung negara tersebut.

Pada kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa dikesamping dari aktivitas belajar yang dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung. Belajar adalah suatu yang luas yang merupakan kejadian dalam kehidupan manusia yang berlaku sepanjang hidup, diawali dari bayi/ketika dalam kondisi dikandung sampai pada liang lahat (Arfani, 2016, p. 87). Menurut Aunurrahman (2013, p. 36) belajar merupakan kegiatan interaksi individu dengan lingkungannya yang memungkinkan individu tersebut memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru, ataupun pengetahuan yang sudah didapatkan dalam waktu yang lalu namun baru memunculkan interaksi pada individu tersebut. Sedangkan Faizah (2017, p. 183) menyampaikan dimana belajar adalah tindakan yang disengaja yang dilaksanakan oleh setiap orang, dengan latihan dan pengalaman yang mengakibatkan perubahan perilaku individu, yang meliputi unsur kognitif, emosional, dan psikomotorik. Sedangkan menurut Al-Ghazali (Hermawan, 2014, p. 94) belajar adalah suatu proses memanusiakan manusia dalam seluruh hayat manusia melalui berbagai

ilmu pengetahuan, manusia memiliki kemampuan untuk belajar sendiri secara alami.

Dari pengertian di atas bisa di simpulkan dimana belajar merupakan sebuah proses berubahnya pemahaman dan tingkah laku seseorang yang berinteraksi langsung dengan lingkungan dikehidupan sehari-hari dan pengalaman yang dijalani oleh siswa. Siswa tanpa sadar akan belajar dari pengalaman mereka jika hal ini terjadi. Belajar juga dapat dianggap sebagai hasil yang diperoleh seseorang dari pengalamannya.

Ranah Kognitif menurut Bloom (Aunurrahman, 2013, p. 49) yaitu pengetahuan memuat kemampuan siswa dalam mengingat mengenai hal-hal yang sudah diajarkan yang menyakut fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode. Pemahaman yaitu memuat kemampuan melakukan penangkapan makna hal-hal yang diajarkan. Penerapan yaitu mencakup kemampuan penerapan metode dalam pemecahan sebuah permasalahan. Analisis yakni kemampuan merinci. Sintesis yaitu kemampuan dalam pembentukan sebuah pola baru. Evaluasi yaitu kemampuan dalam pembentukan pendapat berbagai hal didasarkan dengan ketentuan kriteria. Untuk mengukur kemampuan belajar pada penelitian ini peneliti memakai ranah kognitif yaitu untuk melakukan pengukuran pengetahuan dan pemahaman siswa. Menurut teori Taksonomi Bloom yang digunakan dalam pendidikan, siswa mulai dari level terendah pada fase ini, C1 (Mengingat), dan naik ke C2 (Memahami), yang masih pada level rendah.

Agar proses belajar mengajar dapat berfungsi dengan baik dan efisien sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, pengajar harus proaktif dan imajinatif dalam

memberikan pelajaran. Metode pembelajaran di sekolah dan di tempat lain memiliki dampak yang signifikan terhadap berhasil tidaknya tujuan. Kegiatan utama bagi siswa untuk mengubah cara berpikir dan berperilaku baik adalah belajar.

Oleh sebab itu pada proses belajar dibutuhkan sebuah media belajar tematik yang baik, mengingat terdapat masih ada beberapa sekolah yang belum menggunakan bahan ajar yang mendukung, maka diperlukannya penerapan suatu media pembelajaran untuk membuat kenaikan proses belajar mengajar supaya menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk membuat tarikan akan perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa untuk menyampaikan materi pelajaran agar pelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik (Fauzan & Lubis, 2020, p. 121).

Pembelajaran tematik yaitu gabungan/perpaduan mata pelajaran lain dengan yang lainnya seperti pembelajaran IPS, IPA, PKN, Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Pengelompokan mata pelajaran itulah yang dinyatakan sebagai proses belajar Tematik, seperti di dalamnya tersedia Tema, Subtema, dan Proses belajar (Lubis & Azizan, 2020, p. 7).

Berdasarkan hasil observasi selama PPL di SDN 31 Palembang ditemukan masalah tentang penerapan dan terbatasnya media pembelajaran. Pembelajaran hanya mengandalkan buku cetak yang ada. Media awalnya yang dipakai di SDN 31 Palembang hanya termuat pada buku yang dipegang siswa dalam bentuk buku cetak tematik, siswa belum pernah menggunakan media tambahan yang menarik

sehingga membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Pada pembelajaran hanya guru yang aktif dalam menyampaikan materi, yang seharusnya dituntut aktif pada kurikulum 2013 saat ini adalah siswanya. Pada saat proses pembelajaran terdapat 14 siswa yang belum memenuhi nilai KKM yaitu 70, hal itu dikarenakan banyaknya siswa yang belum mengerti pelajaran serta masih sedikitnya siswa yang mengerjakan tugas. Hanya terdapat 7 orang siswa yang nilainya tuntas dari 21 orang siswa. Selain itu para siswa belum pernah memakai media belajar *flash card* untuk keefektifan belajar siswa.

Flash card adalah alat ajar yang berbentuk kartu bergambar dengan gambar, lambang, atau gambar yang ditempel di bagian depan dan keterangan di bagian belakang, seperti jawaban atau maksud gambar, di bagian belakang (Angreany & Saud, 2017, p. 140) Penggunaan media *flash card* dalam aktivitas belajar nantinya menjadikan pembelajaran lebih memiliki ketertarikan bagi para siswa yang mana menimbulkan motivasi belajar yang makin bisa dipahami maknanya, metode belajar lebih bervariasi, siswa tidak hanya berpusat pada penjelasan guru tetapi mereka dapat mengamati dan melakukan pertanyaan-pertanyaan yang menarik (Febrianto, Yustitia, & Irianto, 2020, p. 94).

Berdasarkan masalah yang terjadi pada SDN 31 Palembang peneliti mengajukan cara lain memecahkan permasalahan yaitu dalam bentuk pengaruh media belajar. Apabila dilihat akan isi tema kebersamaan, peneliti berpikir terdapat suatu potensi yang dapat dilakukan untuk melihat pengaruh dalam suatu pembelajaran tema kebersamaan memakai media belajar berupa *flash card*.

Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Wahyuni (2020, p. 9) menunjukkan dimana melalui penggunaan media *flash card* dapat menunjang kenaikan hasil belajar untuk siswa kelas I SD di kota Mojokerto. Untuk siklus I sebesar 32% ketuntasan nilai siswa dengan rata-rata 5,5, terhadap 26 siswa yang meraih nilai di atas rata-rata cuma 19 siswa, siklus II mengalami peningkatan menjadi 39% siswa yang tuntas di atas rata-rata mengalami peningkatan menjadi 5,7.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti berpikir untuk menerapkan pengaruh media pembelajaran yang bisa dipakai dalam proses belajar yang efektif dalam bentuk **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* terhadap Kemampuan Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar”**. Dalam penerapan pengaruh media belajar dalam bentuk *flash card* ini peneliti mengharapkan mendapatkan hasil yang maksimal.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, peneliti menemukan masalah-masalah penelitian sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan belajar kognitif siswa.
2. Penerapan penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Guna mengantisipasi pemaknaan yang berskala besar dan mendapatkan gambaran yang konkrit, peneliti membatasi permasalahan penelitian tema kebersamaan subtema kebersamaan di rumah pada materi Ppkn Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran ke 1- 4 kelas II SDN 31 Palembang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan belajar kognitif siswa kelas II SDN 31 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan belajar kognitif siswa kelas II SDN 31 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat-manfaat bagi:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengaruh akan hasil belajar siswa supaya lebih aktif, efektif dan efisien.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru

Melalui keberadaan penelitian ini diharapkan guru bisa terbangkitkan motivasinya untuk lebih kreatif lagi dalam memberikan materi yang akan diajarkan melalui penggunaan media pembelajaran *Flash Card* yang sudah diuji coba oleh peneliti sehingga bisa digunakan pada saat proses belajar mengajar di kelas II Sekolah Dasar untuk bisa meraih tujuan yang sudah ditetapkan.

2. Bagi Siswa

Melalui pelaksanaan penelitian ini diharapkan siswa bisa memakai media belajar yang sudah di terapkan oleh peneliti agar siswa bisa mempelajarinya dimanapun terutama di sekolah ataupun di rumah karena sifatnya yang unik dan kecil.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini bisa dipakai menjadi referensi guru maupun sekolah sehingga bisa mewujudkan tujuan pendidikan yang efektif dan efisien.