

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dari suatu bangsa. Apabila bangsa itu memiliki pendidikan yang baik, maka baik pula generasi penerusnya. Pendidikan yang memadai dapat dijadikan bekal untuk menghadapi tantangan di masa depan. Generasi penerus yang hebat akan memberikan inovasi-inovasi baru untuk perkembangan bangsa yang kuat. Pentingnya pendidikan sepantasnya membuat pemerintah memberikan perhatian yang besar serta melakukan perbaikan-perbaikan di segala bidang.

Keseriusan pemerintah dapat menunjang terwujudnya pendidikan yang baik. Kolaborasi antar semua pihak baik pemerintah, pihak sekolah dan komponennya akan menjadikan pendidikan semakin maju, didukung pula oleh anak-anak yang semangat akan berdampak pada pendidikan yang baik serta dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut peneliti, agama Islam telah mengajarkan kepada umat manusia mengenai aspek kehidupan baik duniawi maupun ukhrawi. Salah satu diantara ajaran Islam tersebut adalah mewajibkan kepada umatnya untuk melaksanakan pendidikan, karena pendidikan merupakan kebutuhan hidup manusia yang harus dipenuhi demi tercapainya kesejahteraan dan kebahagiaan di dunia dan akhirat, layaknya manusia yang beragama tapi tak berilmu seolah-olah ia lumpuh dan manusia yang berilmu tapi tak beragama

ia buta. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: Berlapang-lapanglah dalam majlis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”¹

Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Aspek-aspek yang dipertimbangkan antara lain: penyadaran, pencerahan, pemberdayaan, perubahan perilaku.² Pendidikan juga merupakan sebuah investasi jangka panjang yang berorientasi pada pembentukan tiga ranah indikator keberhasilan belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Keseimbangan antara ketiga ranah tersebut akan menciptakan peserta didik yang berintelektual dan dapat bersikap baik. Investasi tersebut diharapkan sebagai bekal yang melekat pada peserta didik ketika hidup dalam kehidupan masyarakat pada masa mendatang.

Pendidikan diselenggarakan dengan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan. Sesuai yang tercantum dalam

¹ Q.S. Al-Mujadalah ayat 11

² Nurani Soyomukti, *Teori-teori pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2010), hal. 27

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang berbunyi :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Di Indonesia ada tiga jalur pendidikan yang dapat ditempuh yaitu formal, informal dan non formal. Dimana sekolah sebagai pusat pendidikan formal.⁴ Lembaga pendidikan formal terdiri dari pendidikan formal pra sekolah, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas yang terdiri dari sekolah menengah umum dan kejuruan,serta Perguruan Tinggi dengan berbagai bidangnya.

Pendidikan yang diharapkan ialah pendidikan yang dalam proses pembelajarannya mampu mencapai tujuan dengan efektif dan efisien. Proses pembelajaran haruslah mencakup semua komponen seperti halnya komponen pendidik dan peserta didik, tujuan pendidikan, pendekatan, metode, model, media, strategi pembelajaran, sumber belajar serta evaluasi. Proses pembelajaran dalam prakteknya tidak selalu berjalan sesuai rencana akan tetapi sering kali juga terjadi suatu masalah yang mengharuskan mencari solusi atau cara agar proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien kembali.

³ *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hal.

⁴ Umar Tirtarahardja, *Pengantar Pendidikan*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal. 30

Kegiatan pendidikan diupayakan dapat menciptakan kemajuan pada semua individu dan masyarakat tanpa kecuali. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar ialah bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa asing merupakan salah satu pembelajaran yang dirasa sulit bagi peserta didik. Hal ini bisa terjadi karena metode yang digunakan dalam menyampaikan kurang tepat atau media yang digunakan kurang memadai dan sesuai.

Pembelajaran pada sekolah dasar sangatlah penting sebagai dasar pijakan anak untuk membentuk pengetahuan selanjutnya. Anak belajar melalui berbagai hal yang kemudian memotivasinya untuk ingin tahu dan mencoba. Hal ini sesuai dengan sifat anak di kelas awal yang masih memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi.

Pembelajaran bukan sekedar pemindahan informasi dari guru ke siswa seperti yang telah diungkapkan oleh Paulo Freire dalam artikel Oktavia Triami Putri tentang pendidikan gaya *bank* dimana peserta didik hanya sebagai wadah untuk menabung informasi yang diberikan guru sedangkan peserta didik sendiri tidak diajak untuk berkembang.⁵ Namun pembelajaran yang ideal adalah untuk menggali potensi dan bakat yang dimiliki peserta didik untuk membantu mempersiapkan hidupnya dalam masyarakatnya. Pembelajaran berarti peserta didik juga harus berkembang sesuai dengan pemikirannya, sehingga bukan hanya guru yang monoton

⁵ Oktavia Triami Putri, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Media Flashcard di SD Negeri Sukokarsan 2 Yogyakarta*, Edisi 4, 2016, hal. 355

menceramahi dan menjejali ilmu kepada peserta didik namun seringkali diajak untuk memahami materi, media dan mengembangkannya sendiri.

Berbicara tentang media belajar, terdapat banyak sekali ragamnya, mulai dari media grafis, media proyeksi hingga media lingkungan yang mana memanfaatkan apa yang ada di sekitar. Media pembelajaran digunakan untuk memaksimalkan penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu juga berguna untuk mempermudah siswa dalam menangkap dan mengerti materi yang disampaikan.

Media merupakan perantara dalam menyampaikan ide atau pesan. Dalam pembelajaran, tentu membutuhkan media untuk menyampaikan materi dari pendidik kepada peserta didik.⁶ Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik serta mengaktifkan pembelajaran dalam memberi tanggapan dan umpan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada diri peserta

⁶ Punaji Setyosari dan Sihkabuden, *Media Pembelajaran*, (Malang: Elang Mas, 2005) hal.

didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Salah satunya dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama untuk anak-anak. Kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris untuk anak seharusnya disertai dengan penggunaan media, terutama visual.⁷ Media visual merupakan media yang memberikan gambaran menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Media visual ini lebih bersifat realistik dan dapat dirasakan oleh sebagian besar panca indera kita khususnya indera penglihatan. Manfaat yang kita dapat dalam penggunaan media ini adalah pemakaiannya yang efektif dan efisien, praktis, dan lebih cepat dipahami oleh peserta didik. Media visual yang dapat diberikan kepada siswa salah satunya adalah media *flash card*.

Flash card merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata.⁸ Media ini salah satu media yang cenderung mudah dalam pengadaannya karena dapat dibuat dari bahan-bahan yang relatif mudah didapat dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.⁹ Fungsi dari media ini ialah belajar sambil bermain. Kelebihannya ialah media ini mudah diingat dimana *flash card* menyajikan pesan-pesan-pesan pendek pada setiap kartu. Gambar yang tersebut juga akan membantu meningkatkan daya ingat anak-anak, karena visual

⁷ A.S. Sadirman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2009), hal. 7

⁸ A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), hal. 119

⁹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hal. 18

memberikan pengaruh yang lebih besar dalam mengingat dan memahami sesuatu dibandingkan verbal/ audio.

Berbicara bahasa, bahasa merupakan alat komunikasi yang dipergunakan oleh manusia untuk berinteraksi sosial. Mengingat pentingnya bahasa maka seseorang harus mempelajari bahasa untuk komunikasi. Dalam berkomunikasi sehari-hari kita menggunakan suatu media yang disebut bahasa. Bahasa merupakan bentuk komunikasi dimana pikiran dan perasaan seseorang dapat diungkapkan agar dapat menyampaikan maksud kepada orang lain. Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Oleh karena itu, tidak heran bahwa terdapat hubungan yang erat antara bahasa dan komunikasi dalam kehidupan umat manusia.¹⁰

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional. Media perantara dalam berkomunikasi utamanya untuk saat ini yang jangkauan interaksi semakin luas, bukan hanya Indonesia tetapi dunia. Bahasa merupakan pembiasaan bagi seseorang. Bila ia tidak biasa menggunakan suatu bahasa dalam keseharian, maka akan sulit untuk menguasai bahasa tersebut. Berdasarkan hal tersebut, sangat perlu adanya pembiasaan sehari-hari baik melalui membaca, mendengar atau pengucapan agar membantu siswa lebih mudah faham. Hal tersebut akan sangat membantu dalam komunikasi dengan dunia luar di masa depan.

¹⁰ Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kompetensi Bahasa*, (Bandung: Angkasa, 1990), hal.

Adapun tujuan diberikannya pelajaran bahasa Inggris yaitu untuk; (1) mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah, (2) memiliki kesadaran pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan silabus siswa kelas bawah sekolah dasar, ditemukan banyak materi bahasa Inggris yang menuntut penguasaan kosakata dalam konteks lingkungan kelas.¹¹

Selama ini, pembelajaran bahasa Inggris biasa disampaikan dengan menggunakan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran sangat minim. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman.¹²

SDI Al-Munawwar adalah salah satu sekolah swasta yang terletak di kelurahan Kedungawaru kecamatan Tulungagung kabupaten Tulungagung. Sekolah ini unik karena mata pelajaran mengikuti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta Kementerian Agama, selain itu sekolah ini juga berada di kawasan pondok. Sekolah ini memiliki jumlah peserta didik yang relatif banyak, sehingga tentu memiliki anak-anak yang

¹¹ Eka Fitriyani dan Putri Zulmi Nulanda, *Efektivitas Media Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Bhasa Inggris*, *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol: 4, No. 2 Tahun 2017

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2011), hal. 15

beragam dan memiliki keunikan masing-masing. Menghadapi peserta didik yang demikian tentu guru harus memberikan pembelajaran yang menarik agar setiap siswa merasa tertarik mengikuti pembelajaran. Namun, sering kali karena waktu dan tenaga serta biaya yang kurang mamadahi hal tersebut terlupakan. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari Kepala Sekolah SDI Al-Munawwar Tulungagung, yaitu Ibu Eny Rokhana Faujiati, M.Pd.I. Beliau mengatakan bahwa:

SDI Al-Munawwar memiliki mata pelajaran seperti di SD dan untuk agamanya seperti di MI. Sehingga peserta didik mendapatkan materi yang sangat banyak. Selama proses pembelajaran hingga penilaian sekolah ini menggunakan kurikulum 2013.¹³

Hal yang senada disampaikan oleh Ibu Agung Puspita Dewi, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas rendah bahwa:

Sekolah ini sudah menggunakan kurikulum 2013 untuk semua mata pelajaran, tidak terkecuali dalam Bahasa Inggris. Seharusnya peserta didik yang aktif, tetapi prakteknya masih perlu banyak pendampingan. Dan penggunaan media yang harus membuat masih kurang karena keterbatasan waktu dan tenaga dari guru.¹⁴

Salah seorang peserta didik kelas III yaitu Reno menyampaikan bahwa:

Bahasa Inggris pelajaran yang cukup sulit, belajarnya juga monoton dengan buku sehingga membuatnya jenuh dan kurang tertarik dengan mata pelajaran ini. Nilainya pun biasa saja.¹⁵

¹³ Hasil wawancara dengan Ibu Eny Rokhana Faujiati selaku Kepala SDI Al-Munawwar Tulungagung, pada hari Kamis, 21 November 2019 pukul 9.30 WIB di kantor sekolah

¹⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Agung Puspita Dewi selaku Guru mata pelajaran di SDI Al-munawwar Tulungagung, pada hari Senin, 25 November 2019 pukul 10.00 WIB di kelas

¹⁵ Hasil wawancara dengan Reno peserta didik kelas III di SDI Al-munawwar Tulungagung, pada hari Selasa, 26 November 2019 pukul 9.45 WIB di kelas

Menurut hasil observasi awal di atas, maka upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan metode dan media yang sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah. Upaya ini mempunyai tujuan untuk menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Guna memberikan keterampilan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik yang sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Hal lain yang dilakukan ialah dengan melakukan pembiasaan dari guru maupun peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, mendorong penulis untuk mengetahui pengaruh media *flash card* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis meneliti sejauh mana “Pengaruh Media *Flash Card* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SDI Al-Munawwar Tulungagung”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas berdasarkan judul yang diangkat “Pengaruh Media *Flash Card* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SDI Al-Munawwar Tulungagung” maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Inovasi pendidik terkait media pembelajaran bahasa Inggris di SDI Al-Munawwar Tulungagung masih kurang.
2. Pembelajaran kurang menarik sehingga minat belajar peserta didik di SDI Al-Munawwar Tulungagung masih rendah.

3. Pembelajaran yang diterapkan masih konvensional menjadikan suasana belajar kurang bervariasi yang berpengaruh pada hasil belajar bahasa Inggris peserta didik di SDI Al-Munawwar Tulungagung.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk memperjelas pokok bahasan dan mencegah bahasan yang melebar kemana-mana. Pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas III dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDI Al-Munawwar Tulungagung.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa media *flash card*.
3. Hasil belajar (ranah kognitif) peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDI Al-Munawwar.

D. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap minat belajar peserta didik di SDI Al-Munawwar?
2. Adakah pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik di SDI Al-Munawwar?
3. Adakah pengaruh secara bersama-sama penggunaan media *flash card* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik di SDI Al-Munawwar?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap minat peserta didik di SDI Al-Munawwar.
2. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik di SDI Al-Munawwar.
3. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik di SDI Al-Munawwar.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan dapat melengkapi atau memberi dukungan terhadap hasil penelitian sejenisnya dan memperkaya hasil penelitian yang diadakan sebelumnya tentang pengaruh media *flash card* terhadap minat dan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan yang membangun sebagai evaluasi dan perbaikan guna meningkatkan kualitas lembaga.

- b. Bagi guru

Sebagai masukan dan pertimbangan dalam upaya meningkatkan efektifitas pembelajaran dan profesional guru dalam penggunaan metode dan media.

c. Bagi peserta didik

Untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan minat peserta didik supaya lebih giat belajar.

d. Bagi peneliti yang akan datang

Sebagai tambahan referensi, wawasan dan informasi mengenai pengetahuan tentang pengaruh media *flash cards* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

G. Hipotesis Penelitian

Setelah peneliti mengadakan penelaan yang mendalam terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggapan dasar, maka langkah berikutnya adalah merumuskan hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian.¹⁶

Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu “hypo” yaitu kurang, dan “thesa” yang berarti pendapat atau teori. Dengan demikian hipotesis dapat diartikan sebagai teori yang kurang sempurna. Hipotesis dapat pula dirumuskan sebagai kesimpulan yang belum final karena belum diuji atau belum dibuktikan kebenarannya. Oleh karena itu hipotesis dapat juga diartikan sebagai dugaan sementara pemecahan masalah, yang setelah diuji mungkin benar atau mungkin salah.¹⁷

¹⁶ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 49

¹⁷ Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012), hal. 122

Dalam penelitian terdapat dua jenis hipotesis, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol (H_0), yaitu hipotesis yang akan diuji, sehingga nantinya akan diterima atau ditolak. Hipotesis nol berarti menunjukkan “tidak ada” dan biasanya dirumuskan dalam kalimat negatif. Hipotesis alternatif (H_a) yaitu hipotesis yang dikemukakan selama penelitian berlangsung. Hipotesis alternatif berarti menunjukkan “ada” atau “terdapat” dan merupakan hipotesis pembanding yang dirumuskan dalam kalimat positif.¹⁸

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dan harus diuji kebenarannya adalah:

1. Hipotesis nol (H_0)
 - a. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media *flash card* terhadap minat belajar peserta didik
 - b. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik
 - c. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media *flash card* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik
2. Hipotesis alternatif (H_a)
 - a. Ada pengaruh yang signifikan antara media *flash card* terhadap minat belajar peserta didik

¹⁸ Zainal Arifin, *Penelitian Tindakan: Metode dan Paradigma Baru*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 199

- b. Ada pengaruh yang signifikan antara media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik
- c. Ada pengaruh yang signifikan antara media *flash card* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik

H. Penegasan Istilah

Agar dikalangan pembaca tidak terjadi kesalahpahaman dan salah penafsiran ketika memahami judul penelitian tersebut, maka perlu dikemukakan seperti penegasan istilah sebagai berikut.

1. Secara Konseptual

- a. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁹
- b. Media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran 25 X 30 cm. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang di sajikan dengan keterangan setiap gambar yang di cantumkan pada bagian belakang kartu.²⁰
- c. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.²¹

¹⁹Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 664

²⁰ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal. 94

²¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal. 57

d. Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.²²

2. Secara Operasional

Secara operasional, “Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Minat dan Hasil Belajar” merupakan sebuah penelitian yang membahas mengenai dampak atau pengaruh dari penggunaan media *flash card* berupa kartu bergambar dalam pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas yang diukur dengan peningkatan motivasi/minat belajar peserta didik melalui angket dan hasil belajar peserta didik yang diukur dengan nilai perbandingan antara *pre-test* dan *post-test*.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan proposal ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap maksud yang terkandung sehingga uraiannya dapat diikuti dan dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun dalam penyusunannya dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir.

Bagian awal dalam penulisan skripsi ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata

²² Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), hal. 14

pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak. Bagian selanjutnya yaitu bagian utama atau inti yang terdiri dari enam bab.

Bab I Pendahuluan, bab ini terdiri dari: latar belakang masalah, Identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan skripsi. Pada bagian ini pertama-tama dipaparkan tentang latar belakang yang berisi tentang pengungkapan masalah yang akan diteliti dan menyertakan pentingnya penelitian ini dilakukan. Selanjutnya dirumuskan dan disertakan tujuan serta kontribusi apa yang dapat diberikan.

Bab II Landasan Teori, pada bab ini terdiri dari dua hal pokok, yaitu deskripsi teori tentang objek (variabel) yang diteliti dan kesimpulan tentang kajian oleh peneliti terdahulu. Pada bab ini untuk deskripsi teori membahas mengenai 1) konsep media pembelajaran, 2) media pembelajaran *flash card*, 3) minat belajar peserta didik, 4) hasil belajar peserta didik dan 5) Pembelajaran bahasa Inggris.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini terdiri atas: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, kisi-kisi instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Pada bab ini dijelaskan bagaimana peneliti memilih pendekatan dan jenis penelitian yang ditinjau dari tujuan dan sifatnya. Penentuan segala sesuatu yang akan menjadi objek penelitian, bagaimana teknik yang digunakan hingga proses analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, pada bab ini terdiri dari deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel yang diteliti dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis. Disajikan dalam bentuk angka-angka statistik, tabel ataupun grafik yang kemudian diberikan penjelasan-penjelasan.

Bab V Pembahasan, pada bab ini dijelaskan temuan-temuan penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian. Pada bab ini masalah-masalah dalam penelitian dijawab dan ditunjukkan bagaimana tujuan penelitian telah tercapai. Menafsirkan temuan-temuan, mengintegrasikan temuan-temuan, memodifikasi teori dan menjelaskan implikasi-implikasi lain dari hasil penelitian.

Bab VI Penutup, pada bab ini terdiri dari dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran. Kesimpulan dinyatakan secara singkat dan tepat untuk membuktikan kebenaran temuan dan saran dibuat berdasarkan hasil temuan dan pertimbangan penulis.

Pada bagian akhir dari skripsi memuat daftar rujukan yang sudah disebutkan dalam teks, lampiran-lampiran yang berisi keterangan yang dianggap penting dalam penelitian, dan daftar riwayat hidup penulis yang ditulis dalam bentuk naratif.