

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah sebuah aktivitas yang mengikutsertakan siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, ketrampilan serta nilai moral dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Yang paling penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu terjadinya proses belajar (*learn in process*). Dalam belajar membutuhkan interaksi antara siswa dan guru, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran adalah proses komunikasi yang mengandung unsur penyampaian pesan dari seorang guru (narasumber pesan) kepada siswa (penerima pesan). Pesan komunikasi tersebut bisa diubah dalam bentuk kata – kata, bunyi, gambar, video, permainan, dan sebagainya. Maka dari itu pembelajaran merupakan proses komunikasi,¹ sehingga media menjadi peranan penting untuk berlangsungnya pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki 2 unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras dan unsur informasi atau pesan (*message*) yang dibawanya. Maka media pembelajaran membutuhkan peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan, namun yang paling utama bukan dari peralatan tersebut, melainkan pesan atau informasi materi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar pemahaman bagi siswa, mencamkan apa yang

¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, “*Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*”, Bandung: CV Wacana Prima, 2009, hal 1-2

dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan minat belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dengan materi belajar. Penggunaan media pembelajaran juga memiliki fungsi khusus yaitu sebagai wadah untuk menciptakan keadaan pembelajaran yang lebih efektif.² Media pembelajaran berpotensi memberikan pengalaman belajar bagi siswa dengan baik, dapat memberikan kesan menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.³

Media pembelajaran terdapat dua jenis yaitu media visual dan non visual. Media visual sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan persentase pengalaman dalam belajar bahwa setiap materi pelajaran yang bisa diingat oleh siswa sebesar 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar, 70% dari yang dikatakan, dan 90% dari yang dilakukan dan dikatakan. Maka dari itu siswa dapat mengamati dan berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran agar mempermudah siswa dalam mengingat materi dapat mudah diingat oleh siswa.⁴ Media visual juga bermanfaat terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan pada jurnal penelitian oleh Winda Astuti, dkk yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jamur di SMA”. Kesimpulan dari penelitian tersebut menunjukkan media kartu bergambar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajar dengan kartu bergambar lebih tinggi

² Ibid, hal 7

³ Azar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003, hal 15

⁴ Tjahyo Soebroto, dkk, “*Pengaruh Media Visual di Ruang Kelas terhadap Minat dan Hasil Belajar Kimia Siswa*”, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol.3 No.1, (Semarang: FMIPA Universitas Negeri Semarang, 2009), hal 400-401

dibandingkan kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan media kartu bergambar.⁵

Flash card adalah terobosan dalam bidang pendidikan yang menggunakan beberapa kartu sebagai alat bantu belajar siswa. *Flash card* dilengkapi gambar atau kata – kata yang disajikan dalam kartu tersebut adalah gambaran ilustrasi atau foto yang direkatkan pada kartu *flash card*. Dengan permainan tebak kata berupa *flash card* dalam proses kegiatan belajar mengajar mampu membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang dirasa sulit menjadi lebih mudah dimengerti.⁶ Selain itu *flash card* juga berukuran sedang sehingga mudah dibawa kemana saja, digunakan di *indoor* maupun *outdoor*.

Siswa kelas VII masih masa adaptasi dengan materi pelajaran yang beberapa belum pernah diajarkan saat di Sekolah Dasar, salah satunya materi sistem organisasi kehidupan (sel), sehingga guru harus memberikan media pembelajaran yang menarik misalnya dengan permainan. Bermain berperan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu penggunaan media permainan sangat efektif untuk proses belajar siswa SMP/MTs.⁷ Permainan bisa meningkatkan minat belajar siswa, menarik perhatian siswa pada materi yang dirasa terlalu sulit, khususnya

⁵ Winda Astuti, dkk, “Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jamur di SMA”, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, (Pontianak: Pendidikan Biologi, 2013), hal 6

⁶ Sri Rejeki, “Peningkatan Hasil Belajar IPS Bagi Siswa Kelas V A Semester 2 SDN Pucangan 03 Tahun Pelajaran 2016/2017 Melalui Metode Quantum Teaching Berbasis Flash card”, Jurnal Pendidikan “Dwija Utama” Edisi 42 Volume 10, (Surakarta: Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidikan, 2019), hal 153

⁷ Hestiana Ikhwati, dkk, “Pengembangan Media Flascard IPA Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara”, Unnes Science Education Journal 3 (2), Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2014, hal 482

materi sistem organisasi kehidupan (sel).

Materi sel merupakan materi yang penting dan sering keluar dalam soal – soal ujian, dan materi sel terus berlanjut ke jenjang SMA/MAN jurusan IPA sehingga siswa harus mampu menguasainya. Pengenalan sel hewan dan tumbuhan memiliki bentuk organel yang hampir sama tetapi setiap organel memiliki fungsi yang berbeda – beda. Bentuk organel sel tumbuhan dan sel hewan dirasa masih abstrak, biasanya siswa masih bingung dalam membedakannya, sehingga siswa membutuhkan media gambar untuk membedakan organel antara sel tumbuhan dan sel hewan.

Sel merupakan unit terkecil penyusun makhluk hidup, salah satu organel sel yaitu sitoplasma terdiri dari air. Asal terjadinya kehidupan yang tertulis dalam Al-Qur'an yaitu berasal dari air, sebagaimana Firman Allah SWT dalam QS. Al- Anbiya ayat 30 yang berbunyi:

أَوَلَمْ يَرِ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا وَجَعَلْنَا مِنَ الْمَاءِ كُلَّ شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ

Artinya: “Dan apakah orang - orang yang kafir tidak mengetahui bahwasanya langit dan bumi adalah suatu yang padu, kemudian Kami pisahkan antara keduanya. Dan dari air Kami jadikan segala sesuatu yang hidup. Maka mengapakah mereka tiada juga beriman?”⁸

Berdasarkan ayat di atas, maka kebenaran Al-Qur'an sebagai kalam Allah

⁸ Agus Rizal, “Pemisahan Langit dan Bumi Menurut Al-Qur'an Berdasarkan Penafsiran Surah Al-Anbiya Ayat 30”, Skripsi, (Aceh: UIN Ar-Raniry, 2016), hal 30

bahwa makhluk hidup diciptakan Allah tersusun atas senyawa air. Dalam ilmu sains modern telah dibuktikan bahwa bahan pembentukan sel yaitu sitoplasma yang terdiri dari 80% air. Setiap makhluk hidup tersusun atas sel. Maka dari itu setiap makhluk hidup pasti membutuhkan air untuk kelangsungan hidupnya.⁹

Berdasarkan hasil observasi di MTs Darul Hikmah Tawangsari khususnya kelas VII, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dirasa belum maksimal. Dikarenakan pembelajaran masih berfokus pada metode ceramah saja. Di sekolah pun belum ada media pembelajaran berupa permainan, sehingga minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dirasa kurang maksimal dan akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjabaran tersebut melatarbelakangi penulis melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Permainan Tebak Gambar dengan Media Flash card terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP/MTs*”. Pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* ini standar kompetensi yang harus dicapai dalam penelitian adalah siswa mampu menyebutkan organel bagian pada sel hewan dan tumbuhan dan menyebutkan fungsi dari setiap organel tersebut. Maka penerapan dengan permainan *flash card* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi sistem organisasi kehidupan bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

⁹ Yeni Suryaningsih, “*Penerapan Pembelajaran Biologi Berbasis Al-Qur’an sebagai Metode untuk Pembentukan Karakter Siswa*”, Jurnal Bio Education Volume 3 Nomor 1, (Majalengka: Universitas Majalengka, 2018), hal 25-26

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi, hanya menggunakan papan tulis dan spidol.
2. Belum terdapat media *flash card* dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Materi sistem organisasi kehidupan (sel) merupakan materi yang sering keluar dalam soal – soal ujian dan membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi karena sel tumbuhan dan hewan hampir mirip, tetapi setiap organel memiliki fungsi yang berbeda – beda.
4. Minat belajar masih rendah sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Agar pembahasan tidak terlalu luas dan menyimpang dalam penelitian ini, sehingga hasilnya pun tidak terlepas dari keterbatasan tersebut. Berikut beberapa keterbatasannya:

1. Penelitian ini hanya mencari pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawang Sari.
2. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk soal uraian.
3. Materi yang dibahas adalah sistem organisasi kehidupan (sel).
4. Subjek penelitian ini hanya terdiri dari siswa kelas VII sehingga penelitian ini kurang tepat kalau direalisasikan ke semua kelas SMP/MTs.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan identifikasi masalah di atas, maka dapat diambil sebuah rumusan masalah yaitu:

1. Adakah pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* pada materi sel terhadap minat belajar siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari?
2. Adakah pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* pada materi sel terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari?
3. Adakah pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* pada materi sel terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diambil sebuah tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* pada materi sel terhadap minat belajar siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* pada materi sel terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Darul

HikmahTawangsari.

3. Untuk mengetahui pengaruh permainan tebak gambar dengan media *flash card* pada materi sel terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Darul Hikmah Tawangsari.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritik

Dapat menambah pengetahuan dalam peran media sebagai penunjang proses pembelajaran di SMP/MTs khususnya dengan pengaplikasian permainan tebak gambar berupa *flash card* yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VII.

2. Manfaat praktik

- a. Bagi siswa

Dapat menumbuhkan minat belajar serta mempermudah siswa dalam memahami konsep materi yang sulit dipahami sehingga diharapkan mencapai hasil yang baik.

- b. Bagi guru

Dapat mengetahui peran media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran di kelas sehingga meminimalisir masalah – masalah yang terjadi dalam pelajaran.

c. Bagi sekolah

Dapat memberikan kontribusi dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPA serta memperkaya media pembelajaran IPA khususnya dengan permainan *flashcard*.

d. Bagi penulis

Dapat digunakan sebagai salah satu panduan atau rujukan dalam penelitian selanjutnya serta menambah pengetahuan tentang peran media pembelajaran IPA khususnya dengan permainan tebak kata berupa *flash card* terhadap minat dan belajar siswa.

F. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Penegasan konseptual merupakan sebuah definisi yang diambil dari beberapa pendapat para ahli sesuai dengan tema yang diteliti.

a. Menurut Kurniasih, permainan tebak gambar merupakan permainan yang menggunakan kartu bergambar yang berpasangan dengan kartu jawaban dan dilakukan siswa dengan cara berpasangan.¹⁰

b. Media *flash card* merupakan sebuah media pembelajaran dalam bentuk kartu yang bergambar dengan ukuran seperti *post card* dan disertai

¹⁰ Kurniasih, Imas dan Berlin Sani, “*Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*”, (Jakarta: Kata Pena), hal 95

keterangan padabagian belakang.¹¹

- c. Minat belajar merupakan ketertarikan siswa yang memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, pengetahuan bagi siswa. Minat belajar siswa bisa diukur melalui 4 indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan.¹²
- d. Hasil belajar merupakan nilai kognitif siswa. Peran seorang guru sangat berpengaruh sebagai salah satu sumber belajar. Metode pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah akan lebih cepat membosankan untuk siswa, sehingga media pembelajaran sangat diperlukan terhadap minat belajar sehingga bisa tercipta hasil belajar yang maksimal.¹³
- e. Materi sistem organisasi kehidupan (sel) merupakan materi yang diajarkan pada kelas VII semester 2. Sel merupakan unit terkecil yang mampu melakukan proses kehidupan. Sel memiliki bermacam bentuk dan ukuran.¹⁴

¹¹ Hestiana Ikhwati, dkk, "*Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara*", Semarang: UNNES, 2014, hal 482

¹² Siti Nurhasanah dan A.Sobandi, "*Minat Belajar Sebagai Determinasi Hasil Belajar Siswa*", Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol.1 No.1, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2016, hal 130

¹³ Norazini, "*Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media Lingkungan Alam pada Siswa Kelas III*", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 7 Tahun ke-6, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), hal 718

¹⁴ Amin Hidayati, dkk, "*Pengembangan Media tentang Sel dari Bahan Daur Ulang Materi Sistem Organisasi Kehidupan untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Kelas VII di MTs SAAL-Hidayah Batu*", Prosiding Seminar Nasional III, (Malang: Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), hal 167

2. Penegasan Operasional

Penegasan operasional merupakan sebuah definisi yang berdasarkan pada sifat yang didefinisikan dan bisa diamati.

- a. Permainan tebak gambar menjadikan siswa terampil dalam menyampaikan pendapat karena permainan ini membuat siswa berpartisipasi, memperoleh pengetahuan dan saling berkomunikasi.
- b. Media *flash card* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar untuk memudahkan siswa memahami konsep dari materi yang akan diajarkan. Di dalam *flash card* terdapat gambar organ sel tumbuhan dan sel hewan lalu dibawah terdapat keterangan fungsi dari organ tersebut.
- c. Minat belajar merupakan ketertarikan siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Ketertarikan untuk belajar yang dimaksud adalah siswa tertarik terhadap pelajaran IPA, khususnya pada materi sel.
- d. Hasil belajar merupakan hasil dari pencapaian siswa selama mempelajari materi pelajaran, bisa dilihat dari nilai tugas atau ulangan harian mereka. Hasil belajar ditentukan dari minat belajar siswa.
- e. Sistem organisasi kehidupan (sel) merupakan materi yang diajarkan pada kelas VII SMP/MTs dengan KD. 3.6 Memahami sistem organisasi kehidupan mulai dari tingkat sel sampai organisme dan komposisi utama penyusun sel. Peneliti mengambil fokus tentang struktur dan fungsi organ sel

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam penyusunan skripsi penelitian, peneliti perlu untuk mengemukakan sistematika pembahasan skripsi ini. Skripsi penelitian yang peneliti susun ini dibagi menjadi tiga bagian, diantaranya: bagian awal, bagian utama (inti), dan bagian akhir. Adapun pembahasan lebih rincinya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan skripsi, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.
2. Bagian utama (Inti) merupakan inti dari hasil penelitian yang terdiri dari enam bab dan masing – masing bab terbagi ke dalam beberapa sub bab, antara lain:
 - a. Bab I Pendahuluan, yaitu memuat latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, serta sistematika pembahasan.
 - b. Bab II Landasan Teori, pada bab ini akan dibahas mengenai landasan teori objek (variabel) yang diteliti serta berupa argumentasi dari hipotesis yang diajukan pada bab sebelumnya. Pembahasan tersebut tentang “Pengaruh Permainan Tebak Gambar dengan Media *Flash card* pada Materi Sel terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung”.
 - c. Bab III Metode Penelitian, pada bab ini memuat tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi – kisi instrument, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik

analisis data.

- d. Bab IV Hasil Penelitian, berisi tentang deskripsi data yang berupa pengujian hipotesis.
 - e. Bab V Pembahasan, berisi tentang penjelasan temuan penelitian yang telah dijabarkan pada hasil penelitian.
 - f. BAB VI Penutup, berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk pertimbangan penulis.
3. Bagian akhir, terdiri dari daftar rujukan, lampiran – lampiran, dan daftar riwayat hidup. Pemaparan pada bagian akhir antara lain:
- a. Daftar rujukan berisi mengenai beberapa daftar buku yang dikutip untuk dijadikan rujukan atau literatur yang memuat informasi tentang nama pengarang, judul, tempat penerbitan, nama penerbit, dan tahun terbit.
 - b. Lampiran – lampiran terdiri dari instrument penelitian, data hasil wawancara, dan surat izin penelitian.
 - c. Daftar riwayat hidup yaitu berisi nama peneliti, tempat tanggal lahir, alamat, pengalaman organisasi, dan riwayat pendidikan.