

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Kenyataan yang sering dijumpai saat ini adalah selama proses pembelajaran di sekolah, terlihat guru aktif memberikan materi pelajaran sedangkan siswa hanya pasif sehingga banyak siswa yang tidak memahami materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, aktivitas belajar dan penguasaan materi siswa menjadi kurang sehingga menyebabkan nilai hasil belajar siswa rendah.

Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2010: 5) yang menyatakan bahwa masalah utama dalam pendidikan formal (sekolah) saat ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik yang merupakan hasil kondisi pembelajaran konvensional yang dalam proses pembelajaran memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri. Rasto, dkk (2011: 2) dalam artikel penelitiannya mengemukakan bahwa berdasarkan hasil UN tahun 2010 hanya 0,9% siswa

yang lulus dengan 1 mapel di bawah 4, dan hanya 0,3% siswa yang lulus dengan dua mapel di bawah 4, siswa yang terbanyak (60,7%) terdapat pada kategori 3, yakni lulus dengan rerata diantara 4,25 dan 5,55. Siswa yang lulus dengan rerata di atas 5,5 sebanyak 38,2%. Dilihat dari pencapaian nilai rata-rata UN yang diperoleh, hasil belajar tersebut masih sangat perlu peningkatan. Oleh karena itu, dirasa perlu adanya suatu perubahan dalam sistem pembelajaran, guru dalam merancang persiapan mengajar perlu menyusun strategi pembelajaran yang dirancang secara seksama sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal.

Hasil observasi di SMA Negeri 1 Negeri Besar pada tanggal 22 September 2014 diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas X untuk mata pelajaran Biologi pada materi pokok Jamur masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil ujian semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 pada materi pokok Jamur baru mencapai 69,5. Rata-rata nilai tersebut belum mencapai KKM yang yaitu sebesar 72. Nilai hasil belajar yang rendah tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang selama ini dilakukan terkesan hanya guru yang aktif. Terlihat dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga kurang optimal dalam memberdayakan potensi yang dimiliki.

Guna mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat menggunakan alat bantu dalam proses belajar mengajar, salah satu alat bantu yang dapat digunakan adalah media kartu bergambar. Menurut Djamarah dan Aswan (2010: 124) berdasarkan jenisnya, media kartu gambar merupakan jenis media visual diam,

yaitu media yang penyajiannya menampilkan gambar diam. Media kartu gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang terbuat dari kartu dan memiliki ukuran tertentu. Setiap kartu berisikan gambar yang diperoleh dengan menempelkan guntingan gambar dari majalah atau sebagainya. Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik, dengan gambar pengalaman dan pengertian peserta didik akan menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan peserta didik dengan tanpa banyak menggunakan bahasa verbal tapi dapat lebih memberi kesan (Rohani, 1997: 76).

Hasil penelitian penerapan media kartu bergambar yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang cukup signifikan. Tang (2008: 185) juga membuktikan adanya peningkatan hasil belajar IPA melalui penggunaan media Kartu Bergambar pada siswa kelas V SDN 274 Mattirowalie Wajo. Begitu pula Sulaseh (2012: 70) membuktikan penggunaan model pembelajaran TGT dengan media Kartu Bergambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pokok Ekosistem kelas VII<sub>E</sub> MTS Negeri Surakarta II.

Berdasarkan uraian di atas, dengan harapan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dapat meningkat khususnya dalam pembelajaran Biologi maka peneliti perlu untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif Materi Pokok Jamur.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media kartu bergambar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif siswa materi pokok Jamur?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap aktivitas belajar siswa pada materi pokok Jamur?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar pada ranah kognitif siswa pada materi pokok Jamur.
2. Pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap aktivitas siswa pada materi pokok Jamur.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa, yaitu agar tercipta suasana baru dalam belajar dan dapat mengurangi tingkat kejenuhan sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan nilai hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

2. Guru, yaitu sebagai sumber informasi alternatif media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan masukan dalam usaha meningkatkan mutu proses, aktivitas dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam mata pelajaran biologi.
4. Peneliti, yaitu berupa pengalaman untuk menjadi calon guru dan sebagai aplikasi ilmu pengetahuan yang diperoleh di perguruan tinggi khususnya pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan media kartu bergambar dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.
5. Dapat menjadi referensi tambahan bagi mahasiswa yang tertarik ingin meneliti tentang topik penelitian yang sama.

#### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu bergambar berukuran 10 cm x 8 cm.
2. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah jamur dengan Kompetensi Dasar menerapkan prinsip klasifikasi untuk menggolongkan jamur berdasarkan ciri-ciri dan cara reproduksinya melalui pengamatan secara teliti dan sistematis.
3. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 1 dan X MIA 2 di SMA Negeri 1 Negeri Besar semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015.

4. Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah ranah kognitif yang diperoleh dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*.
5. Aktivitas belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah: 1) kemampuan mengemukakan pendapat; 2) bertanya; 3) bekerjasama; dan 4) presentasi.

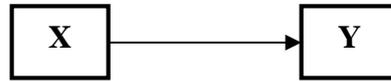
## **F. Kerangka Pikir**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam proses pembelajaran Biologi diperlukan strategi, bermacam pendekatan-pendekatan, metode, media, agar siswa lebih aktif belajar sehingga hasil belajar siswa akan menjadi lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu membuat tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media kartu bergambar. Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik. Dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya berkaitan dengan pelajaran. Gambar dapat lebih memberikan kesan terhadap materi pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan bahasa-bahasa yang verbal.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel X dan variabel Y. Variabel X adalah variabel bebas yaitu media kartu

bergambar dan variabel Y adalah variabel terikat yaitu hasil belajar siswa pada ranah kognitif materi pokok Jamur. Hubungan antara variabel tersebut digambarkan dalam diagram dibawah ini :



Keterangan :

X = Variabel bebas, yaitu media kartu bergambar

Y = Variabel terikat, yaitu hasil belajar siswa pada ranah kognitif

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

## G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  = Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu

bergambar terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif kelas X SMA Negeri 1 Negeri Besar pada materi pokok Jamur.

$H_1$  = Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu bergambar

terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif kelas X SMA Negeri 1 Negeri Besar pada materi pokok Jamur.