

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat strategis dalam menentukan kualitas suatu bangsa. Karena proses pendidikan adalah membentuk, membina, dan mengembangkan manusia, sehingga secara kualitatif memiliki kemampuan untuk membangun rakyat dan negara. Mengacu pada Sistem Pendidikan Nasional (Undang-undang No. 20 tahun 2003), pada Bab 1, Pasal 1, Ayat 1, menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Keberhasilan pendidikan sekolah ditentukan oleh keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, yakni keterpaduan antara kegiatan guru dengan kegiatan siswa. Guru sebagai pendidik ataupun pengajar merupakan faktor penentu kesuksesan setiap usaha pendidikan. Itulah sebabnya setiap perbincangan mengenai pembaruan kurikulum, pengadaan alat-alat belajar sampai pada kriteria sumber daya manusia yang dihasilkan oleh usaha pendidikan, selalu bermuara pada guru. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya posisi guru dalam dunia pendidikan.

Dengan demikian dalam prakteknya usaha pendidikan atau usaha sadar untuk membimbing pertumbuhan dan perkembangan anak didik tersebut harus dilakukan dengan sengaja dan terencana melalui proses bimbingan, pengajaran dan latihan atau pembiasaan yang dapat membangkitkan suasana belajar dan proses pembelajaran,

yang menjadikan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kepribadian dan kemampuan dirinya ketingkat kedewasaan dalam arti memiliki kekuatan dan kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara, hal itu dapat dilaksanakan di dalam ataupun di luar sekolah dan akan berlangsung seumur hidup.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan proses belajar mengajar hendaklah diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa yang terjadi secara langsung mengajar (guru) ataupun secara tidak langsung.

Pada hakekatnya pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan.

Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Minat, bakat, kemampuan, dan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru.

Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan Guru Ekonomi kelas X di MA Negeri 2 Tasikmalaya, diperoleh permasalahan yaitu beberapa siswa mengalami kesulitan memahami pembelajaran ekonomi sehingga hasil belajar tidak optimal.

Data menunjukkan rata-rata hasil ulangan akhir semester Ekonomi masih belum seperti yang diharapkan, seperti data pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
Rata-rata Nilai Ulangan Akhir Semester Siswa

Kelas	Rata-rata Nilai Ulangan	KKM
X IIS 1	71	68
X IIS 2	68	
X IIS 3	68	
XIIS 4	68	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2018/2019

Salah satu kendala dalam proses pembelajaran Ekonomi yaitu penggunaan media pembelajaran yang monoton akan mengakibatkan kebosanan dan kejenuhan pada siswa. Dikarenakan guru hanya menggunakan media yang sama dalam proses pembelajaran. Dampaknya dari proses pembelajaran yang kurang kondusif adalah minatnya para peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran Ekonomi rendah, banyak peserta didik yang sering melakukan hal-hal yang bukan aktivitas belajar ketika pelajaran Ekonomi, seperti berbicara dengan peserta didik yang lain, mengantuk di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung, mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain dan tidak mendengarkan saat guru menerangkan pelajaran.

Untuk menciptakan proses belajar mengajar yang terarah dan efektif maka diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat membangkitkan siswa dalam belajar, dan membuat siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Yaitu dengan media pembelajaran *flash card* dan *flip chart*. Media *flash card* adalah media yang menggunakan kartu berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa

kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan, media *flip chart* adalah “suatu informasi yang ditulis/dituangkan dalam lembaran-lembaran tersendiri, kemudian lembaran-lembaran tersebut dibundel jadi satu. Penggunaannya tinggal membalik satu persatu sesuai bagan pesan yang akan disajikan”. Cara penggunaan *flash card* atau *flip chart* bergantung metode apa yang akan digunakan.

Dalam proses belajar mengajar media mempunyai arti yang sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, kesulitan dan kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan melalui bantuan media.

Dengan demikian anak didik lebih mudah memahami dan mencerna materi pelajaran dari pada tanpa bantuan media, namun perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Diperoleh hasil observasi pra penelitian bahwa kenyataannya terdapat kendala-kendala yang dihadapi guru selama mengajar dan untuk itulah harus dicari pemecahan terhadap permasalahan tersebut. Diantara permasalahan yang ditemukan yaitu kondisi kelas yang kurang kondusif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul **“Perbandingan Media Pembelajaran *Flash Card* Dan *Flip Chart* Melalui Metode Pembelajaran *Picture And Picture* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Kuasi Eksperimen Studi Kasus di MA Negeri 2 Tasikmalaya)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah yang ada, maka untuk mempermudah pembahasan, penulis merumuskan masalah yang akan dibahas sebagaimana dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *flip chart* melalui model pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *flash card* melalui model pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *flip chart* dengan media pembelajaran *flash card* melalui model pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *flip chart* melalui model pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *flash card* melalui model pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *flip chart* dengan media pembelajaran *flash card* melalui model pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada

mata pelajaran Ekonomi

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan mempunyai dua manfaat utama, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian dapat memberikan manfaat untuk menambah pengetahuan dan keilmuan peserta didik. Sekaligus dapat mengembangkan kompetensi profesional guru dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, nyaman, dan kondusif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat member manfaat bagi beberapa pihak, yang antara lain guru dan sekolah.

- a. Bagi siswa, dengan penggunaan media pembelajaran *flash card* dan *flip chart* diharapkan siswa dapat lebih termotivasi, dalam memahami materi Ekonomi.
- b. Bagi para pendidik atau guru bidang studi Ekonomi khususnya dan guru-guru bidang studi lain pada umumnya dapat menjadi bahan acuan di dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran *flash card* dan *flip chart*.
- c. Bagi sekolah, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam upaya pembinaan dan pengembangan guru secara efektif.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media *flash card* dan *flip chart* dalam pembelajaran Ekonomi serta menambah wawasan dalam penggunaan media tersebut.
- e. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi, diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan referensi yang bermanfaat jika pada suatu saat akan menulis karya ilmiah dengan topik yang sama.