

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah pelajaran fisika. Dalam pelajaran fisika siswa selalu diajarkan dan diarahkan untuk dapat menguasai konsep dan rumusan pelajaran sehingga pelajaran akan lebih mudah dan asyik untuk dipelajari. Namun hal ini menjadi terbalik, fisika menjadi pelajaran yang cukup sulit dipahami oleh siswa karena pelajaran fisika bukan hanya dituntut untuk menguasai konsep ataupun rumusan pelajaran tetapi merujuk kepada proses penemuan hal yang baru disertai pemahaman dan penerapan pelajaran untuk menemukan pengetahuan dan gagasan yang dipadukan dalam satu bentuk analisis yang baru.

Karena pelajarannya selalu dituntut untuk menguasai konsep ataupun rumusan pelajaran menyebabkan siswa selalu menganggap pelajaran ini adalah pelajaran yang sulit, yang mengakibatkan kurang perhatiannya siswa pada pelajaran fisika dan berdampak pada tidak tuntasnya hasil belajar siswa, selain itu penyajian materi fisika yang kurang menarik dan membosankan menyebabkan siswa kurang tertarik saat pembelajaran sehingga pembelajaran lebih monoton pada guru.

Salah satu cara untuk meminimalisasi dan mengantisipasi permasalahan tersebut diperlukan upaya pembelajaran lain yang dapat menarik perhatian siswa. Salah satu upaya yang dapat diberikan untuk menarik perhatian siswa adalah dengan membuat suatu media yang cocok dengan pembelajaran fisika yang secara otomatis dapat

memotivasi siswa pada pelajaran fisika dan secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media adalah alat untuk menyampaikan informasi pelajaran dari guru kepada peserta didik dengan tujuan untuk membangkitkan motivasi belajar. Media pembelajaran dibuat semenarik mungkin dan relevan dengan materi pelajaran, sehingga media yang dibuat mudah untuk digunakan pada saat proses pembelajaran. Salah satu media yang dianggap cukup menarik perhatian siswa saat ini adalah media pembelajaran visual. Dalam hal ini salah satu media visual yang baik untuk digunakan adalah media *flashcard*. *Flashcard* merupakan kartu bergambar yang memiliki dua sisi, sisi depannya merupakan penyajian gambar, kata, atau symbol yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sisi belakang merupakan keterangan dari gambar, kata, atau symbol yang berada di sisi depan. *Flashcard* dapat menarik perhatian siswa karena gambar yang disajikan dapat disesuaikan dengan kemampuan anak dan dapat melatih anak berpikir mandiri sesuai dengan gambar yang dilihat.

Pada pelajaran fisika materi Listrik Dinamis merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat cocok dipadukan dengan media *flashcard*, karena materi ini mencakup hal-hal yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat digambarkan melalui *flashcard* dan dapat memberikan daya tarik tersendiri dalam media *flashcard*.

Berdasarkan uraian diatas penulis ingin meneliti tentang **”Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Listrik Dinamis”**.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi identifikasi masalah pada penelitian ini adalah : (a) Pelajaran dianggap sulit oleh siswa, (b) Lebih menonjol pada penghafalan rumus-rumus sehingga membuat siswa kurang berminat terhadap pembelajaran fisika, (c) Penyajian materi fisika yang kurang menarik dan membosankan, (d) Siswa lebih pasif pada saat pembelajaran

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian adalah bagaimanakah **”pengaruh media flashcard terhadap hasil belajar siswa pada materi listrik Dinamis”**. Untuk melihat bagaimana pengaruhnya dibutuhkan perbandingan hasil belajarnya sehingga rumusan operasionalnya perbedaan **”Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi listrik dinamis yang menggunakan media flashcard dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media flashcard ?”**.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media flashcard pada materi listrik dinamis dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media chart”.

1.5 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu

- a. Manfaat teoritis yaitu penelitian dapat mengembangkan khasana pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- b. Manfaat praktisnya yaitu dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi fisika melalui media pembelajaran flashcard serta dapat memberikan konsep yang jelas mengenai media pembelajaran flashcard sebagai upaya untuk mengembangkan ilmu pendidikan.