

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Perubahan perilaku yang terjadi setelah belajar bisa bermacam-macam, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil, dari belum bisa melakukan sesuatu menjadi bisa melakukan sesuatu, dan perilaku lainnya (Khairani, 2013). Hakekatnya, Allah SWT memuliakan hambanya yang belajar dan mencari ilmu, hal tersebut terungkap dalam ayat Al-Qur'an Surat Al-Mujadilah ayat 11, yang 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.”

Terdapat beberapa faktor penyebab kesulitan dalam proses belajar, antara lain faktor fisiologi (kesehatan badan), faktor psikologi, dan faktor lingkungan. Faktor psikologi berkaitan dengan rohani peserta didik, contohnya adalah minat dan bakat. Proses belajar yang monoton akan menjadikan peserta didik bosan dalam belajar, sehingga proses belajar harus dikemas dalam model pembelajaran yang baik dan menarik (Khairani, 2013).

Model pembelajaran terbagi menjadi dua jenis, yaitu model pembelajaran aktif dan model pembelajaran pasif. Pembelajaran aktif merupakan proses belajar dimana peserta didik lebih banyak mendapat

kesempatan untuk melakukan aktivitas belajar daripada sekedar menerima pelajaran yang diberikan. Pembelajaran aktif bertujuan untuk memaksimalkan potensi peserta didik, sehingga dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan karakteristik yang mereka miliki. Prosentase daya ingat dalam model pembelajaran aktif lebih besar dibandingkan dengan model pembelajaran pasif, apalagi jika didukung dengan media pembelajaran yang interaktif (Utami, 2009).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang membantu menyalurkan informasi yang disampaikan dalam proses belajar (Daryanto, 2013). Media pembelajaran yang baik dipilih dari manfaat dan kegunaan dari media tersebut. Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan, antara lain *access*, *cost*, *technology*, *interactivity*, *organization*, dan *novelty* (Sanjaya, 2010). Pertimbangan lain adalah motivasi siswa, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan dan penerapan (Arsyad, 2002).

Terdapat beberapa klasifikasi media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi, dan karakteristik dari peserta didik. Contoh media pembelajaran yang sering digunakan adalah media *power point*. Media *power point* merupakan media presentasi yang mempunyai fungsi utamanya sebagai perantara atau alat bantu dalam mengajar (Rahadi, 2008). Contoh lain dari media pembelajaran adalah media pembelajaran kartu (Noviyanti, dkk., 2013).

Kartu adalah kertas tebal berisi gambar-gambar atau tulisan tertentu, yang dapat digunakan dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dengan metode permainan (Saptono, 2000 *cit.* Noviyanti, dkk., 2013). Kesan yang diberikan kepada siswa dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan mendorong siswa untuk berbuat dan menggunakan indera yang dimiliki, sehingga mempermudah penyampaian konsep dan materi yang dipelajari (Noviyanti, dkk., 2013). Penelitian yang dilakukan oleh Rosiana, dkk. (2013), media kartu dapat meningkatkan hasil belajar karena membuat peserta didik lebih aktif untuk berinteraksi dan bertukar pengetahuan. Media kartu dalam proses belajar juga dapat dijadikan media diskusi dengan metode permainan kartu (Saptawulan, 2012).

Metode permainan kartu mempunyai beberapa kelebihan. Salah satu kelebihan metode ini adalah melibatkan berbagai indera, antara lain indera mata, indera pendengaran dan indera peraba. Modalitas belajar siswa (visual, audio dan kinestetik) juga terlibat dalam metode ini, sehingga siswa bisa menguasai hasil belajar dengan optimal (Saptawulan, 2012). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Turkay, dkk. (2012), bermain kartu dapat mendorong pemain untuk mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk berpikir analitis, empati, sosial, interaktif, dan komunikasi.

Anatomi gigi merupakan ilmu Kedokteran Gigi yang harus dikuasai oleh mahasiswa pendidikan dokter gigi, karena ilmu ini merupakan ilmu dasar yang digunakan pada mata kuliah lainnya di Kedokteran Gigi. Menurut Harshanur (2012), anatomi gigi adalah ilmu yang mempelajari

tentang struktur dan bentuk atau konfigurasi gigi, hubungan antara gigi dengan gigi yang lain dan jaringan di sekitarnya. Mata kuliah ini banyak menyajikan gambar tentang struktur anatomi gigi yang sulit dipelajari hanya dengan membaca penjelasan secara tertulis. Ilustrasi yang singkat dan jelas diperlukan untuk mempermudah pemahaman mahasiswa saat mempelajari materi anatomi gigi.

Proses perkuliahan di Program Studi Pendidikan Dokter Gigi (PSPDG) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY), mengacu pada sistem pengajaran PBL (*Problem Base Learning*). Perkuliahan di PSPDG UMY terdiri dari beberapa proses. Pertama, mahasiswa melakukan diskusi dalam kelompok tutorial. Kedua, mahasiswa diajarkan secara lebih klinis pada skill lab mengenai materi yang terkait. Keetiga, mahasiswa mendapatkan kuliah pakar dari dosen melalui media *power point*. Mahasiswa melakukan pembelajaran sendiri dengan mencari sumber belajar yang lain setelah proses perkuliahan selesai (Anonim, 2012).

Berdasarkan wawancara pre-penelitian kepada beberapa mahasiswa angkatan 2014 PSPDG di UMY, diketahui bahwa beberapa mahasiswa lebih sering mengandalkan *slide power point* dari dosen dan buku sebagai media belajarnya, sehingga proses pembelajaran mahasiswa masih kurang aktif dan mahasiswa cenderung cepat bosan saat mempelajari materi kuliah. Kebiasaan mahasiswa seperti diatas juga dilakukan pada mata kuliah anatomi gigi, sehingga mahasiswa masih kesulitan dalam memahami dan menghafalkan materi anatomi gigi terutama tentang ciri-ciri spesifik gigi

gelingi. Mereka berpendapat bahwa dalam mempelajari, memahami dan mempercepat proses menghafal mata kuliah anatomi gigi akan lebih mudah jika dilakukan dengan belajar kelompok.

Mata kuliah anatomi gigi mengharuskan mahasiswa untuk memahami struktur gigi secara jelas dan terperinci sehingga diperlukan adanya inovasi tambahan media pembelajaran yang bisa digunakan mahasiswa dalam proses belajar aktif. Hal ini menimbulkan ide peneliti untuk membuat media pembelajaran kartu anatomi gigi yang belum ada sebelumnya dan meneliti peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah anatomi gigi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya yaitu: “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah proses belajar aktif menggunakan kartu anatomi gigi?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah proses belajar aktif menggunakan kartu anatomi gigi.

2. Tujuan khusus

- a. Melihat perbandingan rata-rata hasil belajar mahasiswa setelah proses belajar aktif menggunakan kartu anatomi gigi.
- b. Mengetahui keefektifan media pembelajaran kartu anatomi gigi sebagai media tambahan belajar bagi mahasiswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang ada tidaknya perbedaan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah proses belajar aktif menggunakan kartu anatomi gigi.

2. Bagi mahasiswa

Sebagai media pembelajaran tambahan dalam proses belajar aktif bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam mata kuliah Anatomi Gigi.

3. Bagi lembaga

Sebagai bahan pertimbangan yang positif bagi pihak pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mahasiswa.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang perbandingan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah proses belajar aktif menggunakan media kartu belum pernah

dilakukan sebelumnya, namun ada penelitian yang pernah dilakukan, antara lain :

1. Ismi Rosiana, dkk., pada tahun 2013 melakukan penelitian di SMPN 1 Bae Kudus, tentang efektivitas implementasi APIK (Alat Permainan Inovatif Kreatif) dalam bentuk media kartu pintar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran TIK. Kesimpulan dari penelitian ini adalah implementasi APIK dapat meningkatkan hasil belajar. Persamaan penelitian ini adalah media yang digunakan, yaitu media pembelajaran kartu, dan jenis penelitiannya. Perbedaan dari penelitian ini adalah terletak pada sampel yang akan diuji, dan isi media yang digunakan. Penelitian ini dimuat dalam *Indonesian Journal of Curriculum and Education Technology Studies* tahun 2013.
2. Linda Noviyanti, dkk., pada tahun 2010 melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Pabelan di Kabupaten Semarang, tentang efektivitas penggunaan kartu bergambar berbentuk *pop up card* pada pembelajaran SMP. Kesimpulannya adalah penggunaan kartu *pop up* efektif dalam pembelajaran sistem organisasi kehidupan di SMP N 3 Pabelan. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media kartu sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini adalah isi media yang digunakan, dan sampel yang diuji. Penelitian ini dimuat dalam jurnal *Lembaran Ilmu Kependidikan* tahun 2013.
3. Selen Turkyay, dkk., pada tahun 2012 melakukan penelitian di New York tentang *Collectible Card Games as Learning Tools* dalam merangsang

kreativitas, kognitif, dan penalaran logis untuk membantu menambah pengetahuan dan mengembangkan keterampilan yang sulit untuk diajarkan di ruang kelas. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa jika CCGs akan digunakan untuk alat pembelajaran maka dibutuhkan asimilasi dan interpretasi simbol yang digunakan untuk mempermudah proses belajar. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan kartu sebagai teknik yang digunakan. Perbedaannya terletak pada desain kartu, penelitian ini menggunakan kartu online sedangkan peneliti menggunakan kartu konvensional. Isi dari kartu yang diteliti juga berbeda. Penelitian ini dimuat dalam jurnal *Elsevier : Procedia Social and Behavior Sciences* tahun 2012.

4. Aquillaningtyas Saptawulan pada tahun 2012 melakukan penelitian di SMPK 4 BPKP PENABUR Bandung, tentang penggunaan media permainan kartu kuartet berisi materi Biologi sebagai alternatif metode pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode bermain kartu kuartet dapat dijadikan metode pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan dan efektif bagi siswa. Persamaan penelitian ini terletak pada media dan metode penelitian yang digunakan. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada sampel dan isi dari media kartu yang digunakan. Penelitian ini dimuat dalam *Jurnal Pendidikan Penabur* tahun 2012.
5. Wasilah pada tahun 2011 melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Tahunan Kabupaten Jepara, tentang peningkatan kemampuan menyimpulkan hasil

praktikum IPA melalui penggunaan media kartu. Kesimpulannya, bahwa kemampuan siswa dalam menyimpulkan hasil praktikum dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kartu. Persamaan dari penelitian ini adalah media yang digunakan, yaitu media kartu. Sedangkan perbedaannya terletak pada sampel, metode dan isi dari media yang digunakan. Penelitian ini dimuat dalam Jurnal Pendidikan IPA Indonesia tahun 2012.