

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia memiliki persepsi yang berbeda-beda. Persepsi merupakan proses akhir dari pengamatan individu untuk mengenali lingkungannya. Persepsi dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam maupun dari luar individu. Banyak aktivitas yang akan dipersepsi oleh individu. Salah satu aktivitas yang akan membentuk persepsi pada individu adalah proses belajar (Sunaryo, 2004).

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman yang langsung maupun tidak langsung. Pengalaman langsung didapatkan melalui aktivitas sendiri dan dalam situasi yang sebenarnya. Pengalaman tidak langsung didapatkan melalui bantuan alat bantu dalam proses belajarnya (Sanjaya, 2010). Ilmu pengetahuan yang didapatkan dalam proses belajar, merupakan karunia Tuhan Yang Maha Esa yang harus diperjuangkan oleh umat manusia dengan tindakan maupun doa kepadaNya. Hal tersebut diungkapkan dalam QS. Taha ayat 114, yang artinya:

“Maka Maha Tinggi Allah, Raja Yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca (ayat-ayat) Al-Qur'an, sebelum disempurnakan dan diwahyukannya kepadamu (sebagai pengetahuan, pemahaman dan keyakinan yang utuh atas kebenaran kebenaran ayat-ayat-Nya itu), dan katakanlah: Ya Rabb-ku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.”

Proses belajar dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari individu, yaitu fisiologis

dan psikologis, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar meliputi faktor sosial dan non sosial (Sunaryo, 2004). Proses belajar akan berlangsung dengan baik ketika siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya melalui penerapan media dan model pembelajaran, semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Arsyad, 2002). Peran media pembelajaran yang sesuai akan membentuk proses pembelajaran yang aktif, yaitu pembelajaran yang melibatkan interaksi antara siswa dan guru (Susilana dan Riyana, 2009).

Pengertian media pembelajaran sendiri adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan lainnya (Rossi dan Breidle, 1966 *cit.* Sanjaya, 2010). Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu : (1) media akan menarik perhatian, (2) media membantu mempercepat pemahaman dalam proses belajar, (3) media membantu mengubah pesan verbalis menjadi sebuah pesan yang lebih jelas, (4) media mengatasi masalah keterbatasan ruang, (5) media membuat proses belajar menjadi lebih komunikatif dan efektif, (6) media mengkondisikan waktu belajar, (7) media membuat tidak mudah bosan, (8) media menumbuhkan gairah belajar, (9) media dapat melayani gaya belajar setiap orang yang berbeda-beda, (10) media dapat meningkatkan keaktifan pelajar dalam proses belajarnya (Fathurrohman dan Sutikno, 2009).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran lebih efektif dan dapat menarik perhatian mahasiswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat penting dilakukan untuk mendukung proses belajar. Media pembelajaran sendiri digunakan untuk memberikan pengetahuan yang konkrit dan tepat serta mudah dipahami (Sanjaya, 2010). Beberapa alat bantu atau media belajar diciptakan untuk membantu proses belajar, namun masih diperlukan solusi untuk hal tersebut untuk menemukan media pembelajaran yang membuat proses belajar menjadi efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan (Ginanjari, 2010). Proses pembelajaran perlu didukung dengan lingkungan pengajaran yang interaktif dan media yang efektif agar bisa berjalan dengan baik. Media pembelajaran yang perlu dipertimbangkan untuk proses belajar adalah media yang membuat mahasiswa menjadi lebih aktif (Arsyad, 2002).

Salah satu media pembelajaran aktif adalah permainan kartu. Media pembelajaran kartu sudah banyak diterapkan dalam proses pembelajaran di beberapa tempat di Indonesia terutama untuk jenjang SD dan SMP. Saptawulan pada tahun 2012 melakukan penelitian tentang kartu kuartet biologi untuk siswa di SMPK 4 BPK PENABUR Bandung. Metode belajar menggunakan kartu memiliki keunggulan. Seluruh modalitas belajar siswa (visual, audio, dan kinestetik) tercakup di dalam metode bermain kartu kuartet. Keterlibatan berbagai indera di dalam proses ini pun cukup tinggi, artinya melalui metode ini siswa akan menguasai hasil belajar dengan optimal (Saptawulan, 2012).

Proses pembelajaran dengan media permainan sudah banyak diterapkan di banyak universitas di dunia. Pandangan yang menempatkan

media permainan sebagai pembelajaran anak-anak sudah berubah. Beberapa literatur menyebutkan bahwa penggunaan media permainan (*educational games*) dilakukan untuk banyak disiplin ilmu, seperti teknik, keperawatan, kedokteran, kimia, matematika, ekonomi, bahasa, biologi, dan lainnya (Gredler, 2010 *cit.* Casas dan Andres, 2011). Media pembelajaran kartu berisi gambar-gambar atau tulisan tertentu yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan (Saptono, 2009 *cit.* Noviyanti, 2013).

Hasil wawancara pre-penelitian yang dilakukan terhadap beberapa mahasiswa tahun pertama di Program Studi Pendidikan Dokter Gigi UMY menemukan bahwa sebelum ujian, mahasiswa belajar menggunakan *slide* dari dosen. Sistem pembelajaran di PSPDG UMY telah menerapkan sistem *Problem Based learning* (PBL). Sistem tersebut memadukan antara kuliah, *skillab*, tutorial, dan pembelajaran mandiri. Pembelajaran dalam sistem PBL sudah bersifat aktif namun mahasiswa masih merasa perlu adanya inovasi pembelajaran untuk beberapa materi khususnya materi yang memerlukan proses menghafal.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan perlu adanya tambahan inovasi media pembelajaran aktif pada proses pembelajaran di Program Studi Pendidikan Dokter Gigi UMY. Hal ini menimbulkan ide kepada peneliti untuk membuat media pembelajaran aktif berupa media kartu pada materi anatomi gigi. Materi anatomi gigi merupakan pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Materi anatomi gigi, yaitu bagian

morfologi, cocok dituangkan ke dalam media pembelajaran kartu karena unsur-unsur gambar yang ada di dalamnya. Materi anatomi juga memerlukan proses menghafal sehingga perlu pengulangan-pengulangan untuk mempelajari ciri spesifik disesuaikan dengan bentuk gigi. Peneliti ingin meneliti bagaimana gambaran persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran pada kartu anatomi gigi tersebut sebelum diterapkan secara luas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan : Bagaimanakah gambaran persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran kartu anatomi gigi (Kabanogi) ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa terhadap pemenuhan fungsi media pembelajaran pada Kartu Anatomi Gigi (Kabanogi).

2. Tujuan Khusus

Mengetahui fungsi media pembelajaran yang harus ditingkatkan lagi pada kartu anatomi gigi (Kabanogi).

D. Manfaat

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

- a. Hasil penelitian bisa membantu proses belajar mahasiswa terutama untuk materi anatomi gigi.
- b. Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam peningkatan kualitas media pembelajaran kartu anatomi gigi.

2. Bagi Masyarakat

Menambah informasi kepada masyarakat mengenai kartu anatomi gigi (Kabanogi) sebagai media pembelajaran.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian ini belum pernah diteliti di Program Studi Pendidikan Dokter Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta akan tetapi beberapa penelitian serupa pernah dilakukan, yaitu :

1. Aquillaningtyas Saptawulan pada tahun 2012 melakukan penelitian tentang penggunaan media kartu untuk pembelajaran biologi di SMPK 4 BPK PENABUR Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain kuartet memberikan hasil yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yang diinginkan sudah tercapai. Persamaan antara penelitian Aquillaningtyas dengan penelitian ini adalah instrumen yang digunakan pada penelitian yaitu penggunaan media pembelajaran kartu pada siswa. Perbedaan penelitian oleh Saptawulan dengan penelitian ini

adalah metodologi penelitiannya, di mana Saptawulan melakukan penelitian dengan *post test* dan *pre test* pada siswa kelas 9 SMPK 4 BPK PENABUR Bandung. Penelitian pada karya tulis ini menggunakan desain penelitian deskriptif dengan pendekatan survei.

2. Siti Umayah, dkk., melakukan penelitian pada tahun 2013 tentang pengembangan kartu bergambar tiga dimensi untuk pembelajaran IPA di MTs Sabilurrahman Gubug. Hasil penelitian ini adalah kartu bergambar tiga dimensi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA terpadu dengan rata-rata skor 89,84%, dikatakan layak karena sesuai dengan indikator pencapaian diatas 81%. Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian terhadap media pembelajaran kartu untuk siswa. Perbedaan penelitian oleh Umayah adalah metodologi penelitiannya yaitu menggunakan metode penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*Four D*). Penelitian dalam karya tulis ini menggunakan desain penelitian deskriptif dengan pendekatan survei.
3. Dian Anita Nugraha, dkk., pada tahun 2013 melakukan penelitian dengan judul Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Share* (TPS) yang Dilengkapi Media Kartu Berpasangan (*Index Card Match*) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Ikatan Kimia Kelas X Semester Gasal Sma N 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran TPS disertai media *index card match* efektif meningkatkan prestasi

belajar materi ikatan kimia siswa kelas X SMA Negeri 2 Karanganyar semester gasal tahun pelajaran 2012/2013. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media kartu dalam penelitian pada siswa. Perbedaan penelitian oleh Nugraha adalah penelitian yang bersifat eksperimental.

4. Lulu Fauziah pada tahun 2011 melakukan penelitian tentang persepsi siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran Al-Qur'an dan hadist. Hasil penelitian Fauziah adalah persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Al-Qur'an Hadist dalam kategori "baik". Persamaan dengan penelitian ini adalah desain penelitian yaitu deskriptif dengan pendekatan survei dan instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuisioner. Perbedaan penelitian oleh Fauziah adalah media yang digunakan dan ruang lingkup penelitian. Penelitian oleh Fauziah dilakukan pada siswa kelas VII MTSn Syarif Hidayatullah Jakarta dan dilakukan dengan observasi selama 49 hari. Teknik pengambilan sampel Fauziah dilakukan dengan *puposive sampling*.
5. Roslina Ibrahim, dkk., melakukan penelitian pada tahun 2011 dengan judulnya yaitu *Student Perceptions of Educational Games in Higher Education: An Empirical Study*. Hasil penelitian ini adalah mahasiswa tertarik dengan penggunaan *Educational Games*. Persamaan penelitian dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti persepsi dengan menggunakan penelitian deskriptif dan pendekatan survei. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim adalah media yang digunakan di

mana Ibrahim menggunakan *games* berbasis elektronik sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran permainan kartu.