

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber daya manusia sangat penting untuk menunjang perkembangan dan kemajuan sebuah negara. Melalui sumber daya manusia yang berkualitas, negara dapat mewujudkan hal tersebut. Sebab negara sangat erat hubungannya dengan penduduk, oleh sebab itu negara tidak dapat menghindari masalah yang terjadi dipenduduknya karena sumber daya manusia yang tidak berkualitas. Berkaitan dengan sumber daya, pada saat ini banyak anak-anak yang sudah tidak memiliki sopan santun terhadap orang yang lebih tua. Karakter mereka sudah luntur karena perubahan jaman yang semakin maju dan kurangnya penanaman karakter pada diri anak di perkembangan jaman. Sadar akan pentingnya sumber daya manusia tersebut, pemerintah dan pihak-pihak terkait berusaha untuk meningkatkan kualitas anak bangsa melalui pendidikan. Karena pendidikan merupakan salah satu cara terbaik untuk mengatasi kesenjangan masyarakat melalui tunas-tunas bangsa yang berpendidikan dan berkarakter demi memajukan negara.

Pendidikan dapat berjalan dengan adanya kegiatan pembelajaran disekolah. Melalui pembelajaran guru dapat mendidik dan mengajar seluruh pengetahuan yang dapat menciptakan siswa menjadi lebih baik lagi. Hal ini sesuai dengan pengertian pembelajaran yaitu suatu proses kegiatan yang dilakukan agar guru dapat mengajar dan siswa memperoleh materi pelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sesuai lingkungan belajar dan dilakukan secara

sistematis serta saling mempengaruhi (Mujtahidin, 2014: 6). Pembelajaran tematik ini sangat jauh berbeda dengan pembelajaran di kurikulum sebelumnya. Dimana pembelajaran harus berpusat pada siswa, belajar sambil bermain dan menyenangkan selain itu siswa dilatih untuk lebih mandiri, lebih aktif dan dapat mencari pengetahuannya sendiri. Guru hanya berperan sebagai pendamping ketika siswa mengalami kesulitan dan pengarah saat siswa salah dalam belajar. Melalui sistem pembelajaran yang baru diharapkan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa dengan bantuan sarana dan prasarana yang memadai. Sehingga tujuan dari pendidikan itu sendiri dapat tercapai secara optimal.

Kenyataannya disekolah pada saat ini masih terdapat siswa yang belum mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri terutama dalam ranah kognitif. Hal tersebut disebabkan banyak faktor dari dalam diri siswa ataupun dari luar siswa yang berupa penunjang pembelajaran disekolah. Dari penunjang pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat mempengaruhi siswa untuk menyerap materi yang dipelajari. Jika guru menyampaikan materi dengan alat atau penunjang pembelajaran seadanya dan tidak ada inovasi dalam penyampaian maka hasil belajar siswa tidak dapat diperoleh secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Jaddih 1 pada hari sabtu pukul 07.35 tanggal 26 Oktober 2019 dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya menggunakan papan tulis dan buku tema untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran hanya berpusat pada buku tema. Sedangkan hasil wawancara guru kelas V di SDN tersebut, yaitu bapak Moh. Fauzi S.Pd, beliau mengatakan bahwa

beliau belum bisa menginovasi media pembelajaran dan hanya menggunakan media seadanya yakni media gambar yang ditempel dikertas karton. Media itupun hanya digunakan dalam pembelajaran tertentu. Selain itu hasil belajar siswa tidak terlalu tinggi atau dalam kategori sedang dan masih ada siswa yang memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum hal ini diperkuat dengan hasil pre tes siswa yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 35 dari nilai kriteria ketuntasan minimal sebesar 65. Hasil pre test tersebut terlihat tidak ada satupun siswa yang memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan minimal. Adapun hasil angket kebutuhan siswa diperoleh bahwa siswa menggunakan buku tema saat pembelajaran dengan presentase sebesar 100%, siswa pernah merasa kesulitan belajar tema dengan presentase sebesar 85,37%, guru pernah menggunakan media saat pembelajaran dengan presentase sebesar 100%, guru memerlukan media pembelajaran saat mengajar didalam kelas dengan presentase sebesar 92.68%.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan dikelas V UPTD SDN Jaddih 1 yakni kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran serta hasil belajar siswa yang berada dalam rentang rata-rata kebawah. Maka diperlukan inovasi media pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang berisi gambar berdasarkan media yang sering digunakan di SD tersebut serta menyesuaikan dengan karakteristik siswa dikelas V UPTD SDN Jaddih 1 untuk meningkat hasil belajar siswa di SD tersebut.

Media pembelajaran adalah suatu pengantar atau perantara pesan yang dilakukan oleh pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi dalam belajar agar mendapat hasil belajar yang lebih maksimal dan bentuknya bisa

berbentuk cetak atau non-cetak (Mudlofir dan Rusyidiyah, 2017: 124). Menurut Piaget dalam Muhtahidin (2014: 67) tahap operasional konkret pada umur 7-11 tahun merupakan tahap dimana anak dapat mengembangkan kemampuan untuk memahami konsep, bernalar logis, memecahkan masalah dan melihat hubungan yang hanya bisa dilakukan jika anak melibatkan objek dan situasi yang sudah dikenal. Maka diperlukan media pembelajaran yang konkret untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sekolah dasar agar materi yang disampaikan dapat di pahami siswa dengan baik. Salah satunya yaitu media pembelajaran dalam bentuk kartu. Kartu merupakan media yang dicetak dan bentuknya konkret bisa di lihat dan di pegang oleh siswa. Oleh karena itu peneliti memilih mengembangkan media kartu untuk memberikan salah satu solusi dari permasalahan diatas. Media kartu yang dikembangkan adalah pengembangan dari media kartu Uno.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang diteliti oleh Estiani, dkk (2015) diperoleh data bahwa Media Permainan Kartu Uno dapat meningkatkan hasil belajar dari nilai prestes 0% menjadi 79,31% dengan 23 siswa dari 29 siswa telah mencapai KKM, yaitu 75. Ada pula penelitian yang dilakukan oleh Rahmatin dan Siti Khabibah (2016) diperoleh data bahwa Media Permainan Kartu *Umath (Uno Mathematics)* memenuhi aspek kepraktisan dilihat dari penilaian validator, tes hasil belajar dan aktivitas siswa dalam menggunakan media yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan presentase rata-rata sebesar 90,72%. Media kartu *Umath* memenuhi aspek keefektifan dilihat dari presentase rata-rata sebesar 87,09% siswa mendapat nilai >76 sehingga memenuhi kategori tuntas secara

klasikal dan respon siswa dalam kategori positif dengan presentase rata-rata sebesar 80,84%. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Samsusilowati (2016) didapat data bahwa penilaian ahli evaluasi sangat layak (97,23%) dan sangat baik. Hasil penilaian dari ahli materi sangat layak (96,18%) dan sangat baik. Hasil analisis uji coba validasi soal valid (97%), reliabilitas tinggi sebesar (1,0263) sehingga termasuk soal reliabel, tingkat kesukaran tergolong soal yang baik, hal ini dilihat dari analisis soal mudah (26%), soal sedang (73%), dan soal sukar (1%). Maka permainan kartu UNO yang dikembangkan sangat layak (96,31%) digunakan sebagai evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah dan didukung dengan hasil penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran Kartu Uno dengan nama lain yakni Media Pembelajaran Kartu Sapu Jagat. Sapu Jagat memiliki gabungan kata sapu dan jagat, sapu dalam penelitian kali ini diartikan sebagai alat yang digunakan untuk membersihkan, membersihkan dalam hal ini yang dimaksud adalah membersihkan hambatan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Sedangkan jagat diartikan sebagai dunia pendidikan terutama di UPTD SDN Jaddih 1 Socah Bangkalan. Dapat disimpulkan media kartu sapu jagat adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu berisi gambar, pertanyaan, serta pernyataan yang digunakan untuk membersihkan hambatan yang ada di dunia pendidikan terutama di UPTD SDN Jaddih 1 untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Sedangkan materi yang digunakan dalam penelitian kali ini didasarkan pada lokasi penelitian, dimana lokasi tersebut dekat dengan Bukit Jaddih yang memiliki sejarah bahwa bukit

tersebut digunakan oleh para pahlawan untuk bersembunyi pada masa penjajahan Jepang. Oleh karena itu peneliti memilih Tema 7 Peristiwa dalam kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dikelas V. Berdasarkan uraian diatas peneliti memberi judul penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Sapu Jagat Tema 7 Subtema 1 Kelas V UPTD SDN Jaddih 1 Socah Bangkalan”.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk memberikan salah satu dan solusi dari masalah yang ada dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran Kartu Sapu Jagat sehingga dapat membantu guru mengoptimalkan media pembelajaran dan dapat digunakan dalam pembelajaran tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kelas V UPTD SDN Jaddih 1 Socah Bangkalan

1.3 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Kartu Sapu Jagat yang berbentuk kartu berukuran 10 cm x 7 cm dan 10 cm x 14 cm. Satu set kartu yang terdiri dari 100 kartu yang di desain menggunakan aplikasi *Canva* dan dicetak dengan menggunakan *art paper* beserta laminasi.
2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Kartu Sapu Jagat dan dapat digunakan diberapaa pelajaran yaitu IPA, PPKn, IPS, SBdP, Bahasa

Indonesia yang terintegrasi dalam tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan kelas V.

3. Produk dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan yang berisi kegunaan beberapa jenis kartu dan tata cara permainan Kartu Sapu Jagat dengan buku petunjuk ukuran A5.
4. Produk dilengkapi dengan buku bantuan tantangan (Bu Batan) yang berisi tentang bantuan jawaban dari 100 kartu dengan ukuran A5.
5. Produk dilengkapi dengan tempat penyimpanan kartu, buku petunjuk, dan buku bantuan tantangan dengan ukuran 23,5 cm x 21,5 cm x 5,5 cm.
6. Pembeda pengembangan produk ini dengan produk sebelumnya yakni dalam segi isi yang terdiri dari beberapa mata pelajaran, sedangkan produk sebelumnya hanya satu mata pelajaran, terdapat jenis kartu gambar dan kartu pertanyaan pada pengembangan saat ini sedangkan pengembang sebelumnya tidak terdapat kartu gambar atau tulisan.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan Kartu Sapu Jagat ini diantaranya:

1. Bagi Guru
 - a. Mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran.
 - b. Menambah wawasan guru untuk pengembangan media pembelajaran.
2. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif
 - b. Membantu siswa untuk meningkatkan berfikir mandiri
 - c. Meningkatkan minat siswa untuk belajar

- d. Mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran.
3. Bagi Peneliti
- a. Menambah pengalaman dan pengetahuan tentang permasalahan yang terdapat disekolah serta cara memberikan solusi terhadap masalah tersebut.
 - b. Meningkatkan kreatifitas peneliti karena membuat kartu yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi adalah suatu anggapan-anggapan dasar yang berisi tentang suatu hal yang dapat dijadikan pijakan berpikir dan bertindak melaksanakan penelitian menurut Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (2017: 17). Asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Kartu Sapu Jagat dapat menjadi media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran Tematik untuk memudahkan siswa belajar di Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- 1. Pengembangan Media Kartu Sapu Jagat ini hanya dapat digunakan di kelas V Sekolah Dasar.
- 2. Pengembangan Media Kartu Sapu Jagat ini hanya dapat digunakan di kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

3. Subjek penelitian sebagai sasaran penelitian dan pengembangan Media Kartu Sapu Jagat ini terbatas di SDN Jaddih 1 Bangkalan.
4. Media yang dikembangkan dapat digunakan dalam bentuk manual tidak dalam bentuk digital.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang berdasarkan pada sifat-sifat lain yang dapat didefinisikan dan dapat diamati menurut Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (2017: 18). Terdapat definisi operasional yang peneliti gunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat merangsang pikiran, minat, perhatian, perasaan dan kemauan untuk belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar.
2. Tema 7 subtema 1 merupakan salah satu pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik kelas 5 di kurikulum 2013 pada Tema 7 adalah Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dan terdapat 6 pembelajaran yang terdiri dari PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, SBdP, dan IPA.
3. Media Pembelajaran Kartu Sapu Jagat adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu berisi gambar, pertanyaan, serta pernyataan yang digunakan untuk membersihkan hambatan yang ada di dunia pendidikan terutama di UPTD SDN Jaddih 1 untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.