

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen penting majunya bangsa dan negara. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 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 dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sistem Pendidikan nasional mempunyai tujuan sekaligus sebagai alat yang amat penting dalam perjuangan mencapai cita-cita dan mencapai tujuan bangsa Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Untuk mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan (pasal 3 UU Sisdiknas nomor 20/tahun 2003).

Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa aturan wajib bagi setiap warganya. Sebagaimana dikemukakan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pada bagian ketentuan umum Pasal 1, Ayat (18) tercantum pengertian wajib belajar, yakni program pendidikan yang wajib diikuti oleh warga negara Indonesia atas tanggung jawab pemerintah dan

pemerintah daerah. Pendidikan wajib tersebut yakni pendidikan formal selama 12 tahun yang terjadi dalam sekolah.

Sekolah merupakan lembaga yang dirancang dan dikhususkan untuk kegiatan pengajaran siswa di bawah pengawasan pemerintah dan semua masyarakat yang terlibat. Kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan tertentu seorang pendidik kepada peserta didik berlangsung di sekolah. Di Indonesia, pendidikan wajib bagi warga negaranya dibagi menjadi tiga tingkatan yakni SD, SMP, dan SMA. Pendidikan wajib yang paling mendasar adalah sekolah dasar (SD). Sekolah dasar adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, dimulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pelajar sekolah dasar umumnya berusia antara 7-12 tahun. Di Indonesia, setiap warga negara berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar atau sekolah dasar.

Jenjang pendidikan Sekolah Dasar ditempuh anak untuk memperoleh pengetahuan baik akademik maupun non akademik. Beberapa mata pelajaran dihimpun secara baik dan diatur pengajarannya oleh pemerintah. Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa adalah Ilmu Pendidikan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data atau eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan mengenai gejala yang dapat dipercaya. Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diharapkan dapat

menjadi wahana untuk peserta didik dalam mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar. Proses pembelajaran dalam IPA lebih menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar memahami dan mengamati alam sekitar secara alami sehingga membutuhkan pembelajaran yang inovatif dengan ditunjang media yang menarik.

Hasil observasi pada tanggal 14 Januari 2017, dengan wawancara kepada wali kelas III A SDN Sambung rejo Sidoarjo menunjukkan bahwa untuk melaksanakan pembelajaran IPA Standar Kompetensi (SK) memahami ciri-ciri kebutuhan makhluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada makhluk hidup, dengan Kompetensi Dasar (KD) menggolongkan makhluk hidup secara sederhana, dibutuhkan media yang menarik yang berupa gambar. Hasil wawancara dengan siswa kelas III SDN Sambungrejo Sidoarjo juga menunjukkan bahwa guru menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan hanya menggunakan LKS sebagai penunjang tanpa didukung media lainnya. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan terkadang bingung menerima konsep yang disampaikan guru. Berdasarkan hasil observasi dengan didukung okumen nilai Ujian Akhir Sekolah (UAS) mata pelajaran IPA di SDN Sambung rejo Sidoarjo rata-rata kurang dan sebagian besar siswa mendapatkan nilai sekitar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 76, data nilai yang diperoleh 54% siswa tidak mencapai KKM dan 46% mencapai KKM. Padahal mata pelajaran IPA sangat penting untuk dipelajari siswa tak hanya untuk diri sendiri tetapi juga manfaat untuk mengenal dunia sekitarnya.

Berdasarkan jabaran data awal diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran sebagai alternatif untuk membuat media yang menarik,

efektif dan praktis yang berupa media visual gambar bermacam-macam hewan media tersebut yakni *Playing Education Cards* gambar hewan yang sesuai dengan materi pokok penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih semangat sehingga pembelajaran berjalan sesuai rencana dan tidak menimbulkan kebosanan untuk siswa sehingga dapat mengatasi permasalahan ketika proses pembelajaran. Media yang menarik juga diharapkan dapat memperkuat konsep siswa mengenai materi yang disampaikan oleh guru sehingga nantinya berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Media yang dapat dikembangkan dan sesuai dengan materi penggolongan hewan salah satunya adalah media kartu bergambar yakni media *Playing Education Cards*. Media tersebut diharapkan dapat menunjang pembelajaran untuk menjadikan siswa lebih semangat karena melalui pembelajaran dengan permainan, selain itu diharapkan hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan. Belajar sambil bermain adalah metode yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran seperti yang diungkapkan Rifa (2012:7) belajar sambil bermain diharapkan menjadi metode yang tepat untuk pembelajaran bermain yang dapat membuat anak senang dalam pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih efektif apabila guru menjelaskan, memvisualisasikan bahkan memberikan pengalaman nyata tentang materi.

Media dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rifa'i (2010:9) yang mengatakan bahwa pengajaran media yang akan digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat

perkembangan siswa. Siswa SD kelas III adalah berkisar antara usia 9-10 tahun. Menurut Piaget (Budiningsih, 2011:38) menyatakan bahwa siswa kelas III yang berada dalam rentang usia 9-10 tahun berada dalam tahap operasional konkrit. Saat berada pada tahap operasional konkrit, siswa telah memiliki pikiran logis. Berdasarkan teori Piaget (dalam Nuriyanti, 2008:36-38) menyatakan bahwa anak-anak yang berada dalam masa operasional konkrit, anak-anak dapat belajar dan memahami menggunakan suatu media nyata atau sebuah pengalaman konkrit yang mereka alami sendiri.

Media yang diharapkan dapat memberikan pengalaman konkrit siswa sehingga nilai kognitif siswa akan meningkat. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian beberapa jurnal salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rony Ruseno sebagai tugas skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pecahan Siswa Kelas III SDN 2 Kalangan Klaten Tahun Pelajaran 2010/2012”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa terbukti dari hasil nilai rata-rata siswa meningkat setiap siklusnya. Penelitian ini melakukan tindakan dengan melalui 3 siklus dan setiap siklusnya siswa mengalami peningkatan nilai pada materi pecahan, peningkatan akhir nilai siswa sebesar 49%. Penelitian lain yang serupa adalah penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisak yang berjudul “Penggunaan Media Kartu sebagai Strategi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh Banda Aceh”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan dibuktikan keaktifan siswa ketika pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisa tersebut, dalam penelitian ini akan mengkaji tentang pengembangan media *Playing Education Cards* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Sambung Rejo Materi Penggolongan Hewan.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

- a) Mengembangkan media *Playing Education Cards* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek (kelayakan, keefektifan, dan kemenarikan).
- b) Merancang instrumen pembelajaran yang sesuai untuk mengaplikasikan media pembelajaran *Playing Education Cards* pada mata pelajaran IPA kelas III SD

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan media pembelajaran *Playing Education Cards* sebagai berikut.

- a) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Playing Education Cards* yang merupakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas III materi pokok penggolongan hewan berdasarkan makanannya.
- b) Media pembelajaran *Playing Education Cards* adalah media yang berbentuk kartu yang berukuran 6,2cm x 8,7 cm. Satu set terdiri dari 81 kartu yakni 54 kartu bergambar hewan dan 9 kartu bergambar jenis penggolongan hewan dan 18 kartu kesempatan berisi pertanyaan yang di

desain dengan menggunakan aplikasi *photoshop* dan dicetak dengan menggunakan kertas *art paper* A3 setebal 260mm beserta laminasi.

- c) Produk dilengkapi dengan buku pedoman penggunaan yang berisi mata pelajaran, kelas, materi, tujuan media, langkah penggunaan, dan peraturan permainan.
- d) Produk dilengkapi dengan kemasan *box* dan di desain dengan gambar hewan semenarik mungkin, ukuran *box* kurang lebih 21 x 29 cm.
- e) Produk dilengkapi dengan kotak kesempatan yakni berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi penggolongan hewan dan ditujukan kepada pemain yang salah dalam permainan.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan dari permasalahan yang diperoleh peneliti adalah sebagai berikut.

a) Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran *Playing Education Cards* mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar yang kreatif dan menarik sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa.

b) Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran *Playing Education Cards* menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan teori-

teori yang telah diperoleh oleh peneliti semasa dibangku kuliah terhadap permasalahan yang dihadapi di dalam dunia pendidikan secara nyata.

c) Bagi Peneliti Lain

Media ini dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran IPA, sekaligus sebagai referensi apabila ingin mengembangkan media yang serupa.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan menurut pedoman penulisan karya ilmiah (2010:46) merupakan landasan untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan, pemilihan modal serta prosedur pengembangan. Asumsi adalah juga dapat diartikan sebagai dugaan sementara yang membutuhkan pembuktian untuk kebenarannya sehingga dapat dikatakan bahwa anggapan belum tentu benar. Asumsi dalam penelitian ini adalah: Media pembelajaran *Playing Education Cards* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SDN Sambungrejo Sidoarjo

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini akan membahas tentang kelayakan pengembangan media *Playing Education Cards* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III SDN Sambungrejo Sidoarjo. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi pokok dalam pengembangan media ini hanya pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya.
2. Pengembangan yang dihasilkan hanya produk media pembelajaran berupa kartu permainan yang berjumlah 81 kartu.
3. Uji coba perorangan dan kelompok kecil hanya digunakan sebagai syarat untuk tahap kelompok besar.
4. Media pembelajaran yang dihasilkan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas III SD.
5. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D dengan modifikasi tanpa adanya penyebaran.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa definisi yang penulis gunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

- 1) Media berbasis visual adalah media yang berupa gambar dimana berisi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Media berbasis visual memiliki peranan sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (gambar) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.
- 2) Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan penyelidikan yang terorganisir dan

didalamnya memuat fakta, konsep, prinsip, serta teori. *Playing Education Cards* adalah media pembelajaran yang berbentuk sekumpulan kartu yang seukuran tangan dan digunakan untuk penunjang pembelajaran. Kartu dalam media *Playing Education Cards* ini berupa gambar hewan dan gambar jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya.