

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pembelajaran berkualitas wajib diimplementasikan pada seluruh pembelajaran, termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Di sistem pembelajaran Indonesia, IPA menjadi salah satu mata pelajaran pokok pada kurikulum pendidikan (Kurniawati, 2017). Proses belajar IPA berfokus pada pengalaman langsung untuk membangun kemampuan siswa dalam mengeksplorasi dan memahami lingkungan secara ilmiah (Kustandi & Darmawan, 2020). Tidak semua fenomena alam dapat diobservasi oleh siswa secara langsung, maka guru harus merancang metode pembelajaran dengan beragam media yang sesuai dengan materi IPA agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Sholehah, 2022).

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi materi pelajaran kepada siswa (Dewanti, 2020). Peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar meliputi; (1) penyampaian materi atau pesan dengan lebih jelas sehingga tidak terbatas pada komunikasi verbal saja, (2) membantu mengatasi kendala dalam ruang, waktu, dan kemampuan persepsi, (3) jika digunakan secara tepat, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi sikap pasif mereka (Mustaqimah et al, 2023).

Media pembelajaran digunakan dalam proses belajar untuk merangsang siswa di sekolah sehingga tujuan pembelajaran tercapai karena dapat menjelaskan konsep-konsep abstrak dan menyederhanakan ide-ide yang rumit (Hamid &

Ramadhani, 2020). Penerapan media pembelajaran juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta motivasi siswa dalam belajar, juga memberikan dampak psikologis terhadap mereka (Hayati, 2022).

Media pembelajaran IPA bisa diciptakan dengan kreativitas yang tinggi oleh guru sesuai dengan materi yang diajarkan serta situasi sekolah, lingkungan, dan karakter siswa dengan memanfaatkan berbagai jenis bahan dan alat (Yusuf, 2021). Inovasi pada media pembelajaran IPA dapat memperbaiki kualitas dan kuantitas hasil belajar karena berhubungan dengan tingkat berpikir siswa yang berpindah dari pola pikir sederhana menuju yang lebih kompleks (Supriyaddin et al, 2020). Pengembangan media pembelajaran IPA bisa dilakukan dengan mengubah metode dan strategi pengajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan (Alam & Lestari, 2020).

Pembelajaran IPA bagi level Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs) terkait dengan metode yang digunakan untuk memahami alam secara teratur. Materi IPA di SMP dan MTs mencakup tiga bidang sekaligus dalam satu mata pelajaran IPA terpadu yaitu fisika, kimia dan biologi, dimana ketiganya membahas tentang fenomena yang saling berkaitan terjadi di alam. Hal ini menuntut penguasaan siswa dalam mengumpulkan suatu pengetahuan dimulai dari fakta, konsep, dan prinsip hingga menjadi suatu proses penemuan ilmiah (Hayati, 2022). Namun, dalam beberapa institusi pendidikan, pembelajaran IPA masih kurang menekankan pada pengalaman nyata bagi siswa dalam upaya membangun keterampilan yang diperlukan untuk menjelajahi dan memahami lingkungan sekitar (Yusuf, 2021).

Perubahan kurikulum dari Kurikulum 2013 (K-13) menjadi Kurikulum

Merdeka (Kumer) yang diterapkan mulai tahun ajaran 2024/2025 menuntut siswa untuk berpikir kritis dan memberi kebebasan belajar pada siswa (Shafa *et al*, 2022). Dalam penelitian Hamid & Ramadhani (2020), perubahan K-13 menjadi Kumer membuat siswa SMP kesulitan beradaptasi dalam pembelajaran IPA mandiri dengan sistem inkuiri sebab terbiasa menggunakan pembelajaran IPA terpusat dengan sistem menghafal pada kurikulum sebelumnya.

Permasalahan perubahan kurikulum pada pembelajaran IPA juga ditemukan di SMP Negeri 1 Blega. Berdasarkan informasi dari wawancara awal, tampak bahwa pengajar IPA mengalami tantangan dalam menyesuaikan pengajaran mereka dengan kurikulum merdeka yang menekankan pada metode pembelajaran praktik. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media praktik yang ada di sekolah, yang hanya tersedia berupa patung kerangka manusia. Patung ini hanya dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep yang berhubungan dengan kerangka manusia saja. Sementara itu, untuk materi lain, seperti klasifikasi makhluk hidup, media yang dapat digunakan terbatas pada gambar-gambar yang terdapat dalam buku paket dan lembar kerja siswa. Keterbatasan media ini membuat siswa cenderung pasif dalam pembelajaran inkuiri dan guru belum terpikirkan untuk melakukan inovasi media pembelajaran menyesuaikan materi IPA dalam kurikulum merdeka. Permasalahan tersebut mengakibatkan sebanyak 207 siswa (75,27%) dari jumlah total 275 siswa kelas VII memperoleh nilai hasil belajar IPA tidak tuntas atau di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan di paragraf sebelumnya, guru sebaiknya dapat berinovasi dalam penggunaan media pengajaran untuk menangani kendala media pengajaran di SMP Negeri 1 Blega dengan menciptakan media pengajaran yang

efisien dan penuh kreativitas, sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran inkuiri pada materi pembelajaran IPA berbasis kurikulum merdeka. Dalam penelitian ini, peneliti tertarik mengembangkan media *flashcard* untuk membantu mengatasi masalah guru dan siswa di SMP Negeri 1 Blega tersebut.

Flashcard merupakan alat pendidikan yang terbuat dari bahan kertas dengan bentuk persegi panjang yang dimensinya bisa disesuaikan sesuai kebutuhan. Kartu ini terdiri dari dua sisi yaitu sisi depan dan sisi belakang (Rayanto & Sugiarti, 2020). Konsep media pembelajaran *flashcard* pertama kali diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang ahli bedah otak yang berbasis di Philadelphia, Pennsylvania (Utami et al, 2021). Pemanfaatan *flashcard* dalam proses belajar sangat krusial untuk melatih fungsi otak kanan agar lebih efektif dalam mengingat gambar dan juga kata-kata (Shafa et al, 2022).

Peneliti memilih *flashcard* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini karena *flashcard* mampu berperan menjadi media permainan yang dapat menyegarkan pikiran siswa, sekaligus berperan menjadi media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam menghafal (Filho, 2021). Gambar, teks, atau simbol dalam *flashcard* yang biasa digunakan dalam permainan kartu, mampu menstimulasi kemampuan mengingat individu dalam waktu yang relatif singkat sehingga *flashcard* sebagai media pembelajaran efektif digunakan siswa untuk menghafal dan memahami konsep pembelajaran dalam waktu singkat (Matruty & Que, 2021).

Kemampuan mengingat adalah kemampuan alami untuk menyimpan dan memanggil kembali informasi yang didapatkan, sedangkan menghafal adalah usaha untuk menyerap informasi agar mudah diingat (Hamid & Ramdhani, 2020).

Menghafal dapat membantu siswa memahami konsep karena mudah menyerap dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari (Setyawan & Ibrahim, 2019). Pemahaman terhadap konsep yang dicapai oleh siswa dapat mengubah materi rumit menjadi format yang lebih mudah dicerna. Pemahaman konsep yang benar membantu siswa mengingat materi yang dipelajarinya dalam jangka waktu yang lama (Herdayati, 2020). Semakin baik pemahaman konsep yang diperoleh siswa dalam suatu pembelajaran, semakin baik pula hasil belajar yang dapat dicapainya (Wisudawati & Sulistyowati, 2022).

Dalam penelitian ini, peneliti menciptakan *flashcard* dengan menggunakan karton yang dicetak berukuran 8 cm x 12 cm. *Flashcard* ini terdiri dari dua sisi, yaitu sisi depan dan sisi belakang (Rusita & Rahman, 2024). Bagian depan berisikan gambar tema dari materi, sedangkan bagian belakang berisikan keterangan dari materi (Alam & Lestari, 2020). Materi yang digunakan untuk mengisi gambar dan keterangan dalam *flashcard* adalah materi klasifikasi makhluk hidup. Pengambilan materi tersebut disesuaikan dengan kelanjutan materi pembelajaran IPA kelas VII di semester 2 yang belum diajarkan mengikuti jadwal dalam RPP dan modul pembelajaran milik guru.

Materi pengelompokan makhluk hidup adalah aspek dari ilmu alam yang mengategorikan makhluk menurut karakteristik atau atribut yang dimiliki dalam variasi mereka (Aziz *et al*, 2023). Sistem klasifikasi ini berkembang dari awal hanya ada dua *kingdom*, dan saat ini sudah ada tujuh *kingdom* (Ramlawati *et al*, 2017). Materi klasifikasi makhluk hidup diadaptasi oleh media pembelajaran *flashcard* penelitian ini kedalam keanekaragaman makhluk hidup yang tinggal disekitar Pantai Pulau Sapudi. Bagian depan *flashcard* akan terisi gambar

makhluk hidup yang tinggal disekitar Pantai Pulau Sapudi beserta nama divisi / filum dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Latin, sedangkan bagian belakang *flashcard* akan berisi keterangan dari tingkatan taksonomi dari makhluk hidup tersebut.

Pantai Pulau Sapudi terletak di Pulau Sapudi Kabupaten Sumenep yang berada dalam wilayah kepulauan timur Pulau Madura. Pantai di pulau Sapudi dikenal memiliki panorama indah dengan berbagai makhluk hidup yang tersimpan dipesisir pantai dan perairan laut yang masih alami. Pantai Sapudi dipilih sebagai tema dari media *flashcard* penelitian ini karena pantai ini memiliki ekosistem mangrove, ladang lamun, hewan laut dan terumbu karang yang lebih lengkap dari pantai lain di wilayah Kabupaten Sumenep, seperti alga, lumba-lumba, ikan kecil dan berbagai makhluk hidup yang sesuai untuk contoh tujuh *kingdom* dalam materi klasifikasi makhluk hidup.

Penelitian terdahulu yang menggunakan media *flashcard* menunjukkan hasil yang konsisten dan positif. Dalam Kurniawati (2017), ditemukan bahwa penggunaan *flashcard* sangat tepat dan efektif untuk pengajaran IPA di kelas V SD Negeri Gundi Groboga, khususnya pada materi adaptasi tumbuhan terhadap lingkungan. Sementara itu, Sholehah (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan *flashcard* berhasil meningkatkan hasil belajar IPA siswa di kelas VII SMPN 2 Panti Jember setelah diterapkan pada materi klasifikasi makhluk hidup. Penelitian oleh Mustaqimah et al (2023) juga menekankan bahwa produk *flashcard* terkait materi klasifikasi makhluk hidup, khususnya sub bab *kingdom animalia* dan *kingdom plantae*, dapat meningkatkan capaian belajar Biologi siswa kelas X.

Penelitian ini menerapkan media pembelajaran menggunakan *flashcard* dengan tema Pantai Pulau Sapudi dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep klasifikasi makhluk hidup pada siswa kelas VII di SMP 2 Blega. Proses pembelajaran IPA ini memanfaatkan media *flashcard* melalui model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang dikenal dengan Sintak TGT (*Teams Games Tournament*) yang terdiri dari lima langkah, yaitu: presentasi kelas (*class presentation*), pembelajaran dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi (*tournament*), dan pengakuan kelompok (*team recognition*) (Taniedja, 2019). Sistem penelitian pengembangan produk pembelajaran IPA yang berbasis permainan *flashcard* diharapkan dapat menjadi pilihan untuk menciptakan suasana belajar yang bervariasi, memotivasi siswa agar terlibat lebih aktif dan berpikir kritis, serta membantu guru dalam mengatasi tantangan yang ada dalam proses pembelajaran dalam penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang diperoleh, telah ditemukan masalah dalam pembelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Blega berikut ini.

1. Guru mata pelajaran IPA merasa kesulitan beradaptasi mengajar dengan Kurikulum Merdeka karena media pembelajaran IPA yang tersedia untuk praktek di sekolah hanya patung kerangka manusia.
2. Keterbatasan media pembelajaran IPA menyebabkan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran inkuiri
3. Sumber belajar siswa terbatas pada LKS dan buku paket.

4. Hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPA masih berada dibawah KKM.
Dari total 30 siswa, ada 15 siswa yang mendapatkan nilai lebih rendah dari KKM.

C. Rumusan Masalah

Penelitian pengembangan ini memiliki rumusan masalah yakni berikut ini.

1. Bagaimana kevalidan *flashcard* tema Pantai Pulau Sapudi untuk meningkatkan pemahaman konsep materi klasifikasi makhluk hidup?
2. Bagaimana keterbacaan media *flashcard* tema Pantai Pulau Sapudi untuk meningkatkan pemahaman konsep materi klasifikasi makhluk hidup?
3. Bagaimana respons siswa terhadap *flashcard* tema Pantai Pulau Sapudi untuk meningkatkan pemahaman konsep materi klasifikasi makhluk hidup?
4. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep siswa tentang materi klasifikasi makhluk hidup setelah penerapan media *flashcard* tema Pantai Pulau Sapudi?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan penelitian yakni berikut ini.

1. Untuk mengetahui kevalidan media *flashcard* tema Pantai Pulau Sapudi untuk meningkatkan pemahaman konsep materi klasifikasi makhluk hidup.
2. Untuk mengetahui bagaimana keterbacaan media *flashcard* tema Pantai Pulau Sapudi untuk meningkatkan pemahaman konsep materi klasifikasi makhluk hidup.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media *flashcard* tema Pantai Pulau Sapudi untuk meningkatkan pemahaman konsep materi klasifikasi makhluk

hidup.

4. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa tentang materi klasifikasi makhluk hidup setelah penerapan media *flashcard* tema Pantai Pulau Sapudi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yakni berikut ini.

1. Membantu siswa kelas VII dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup dalam pelajaran IPA melalui media *flashcard*.
2. Menambah pengetahuan dan inovasi pembelajaran bagi para guru di SMP Negeri 1 Blega tentang media *flashcard* tema Pantai Pulau Sapudi untuk meningkatkan pemahaman konsep materi klasifikasi makhluk hidup dalam pembelajaran IPA.
3. Memperkuat keterampilan peneliti dalam menangani isu-isu yang berhubungan dengan pembelajaran IPA di jenjang sekolah menengah pertama.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian ini memiliki produk pengembangan dengan spesifikasi berikut ini.

1. Media *flashcard* tema Pantai Pulau Sapudi dirancang pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas VII semester 2 di SMP Negeri 1 Blega
2. Pengelompokan isi materi Klasifikasi Makhluk Hidup pada mata pelajaran IPA kelas VII semester 2 dari media *flashcard* dikembangkan berdasarkan Kurikulum Merdeka yang resmi ditetapkan sebagai kurikulum nasional mulai tahun ajaran baru 2024 / 2025.

3. Media *flashcard* tema Pantai Pulau Sapudi yang dikembangkan memiliki tujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa pada pembelajaran IPA melalui aktivitas belajar sambil bermain.
4. Produk *flashcard* yang dikembangkan memiliki bentuk persegi panjang dengan dimensi 8 x 12 cm dan dicetak menggunakan bahan kertas karton.
5. *Flashcard* terdiri atas kartu berisi gambar dan kartu berisi keterangan yang didesain menggunakan Canva.

G. Definisi Istilah

Penelitian ini memiliki beberapa definisi istilah yakni berikut ini.

1. Media *Flashcard*

Flashcard adalah suatu media pembelajaran dari kertas karton yang berbentuk kartu. *Flashcard* memiliki ukuran yaitu 8 cm x 12 cm yang berisi keterangan sesuai gambar tema Pantai Pulau Sapudi. *Flashcard* tersusun dari dua bagian yaitu bagian depan dan bagian belakang (Alam & Lestari, 2020). Bagian depan berisikan gambar, nama divisi/flum dari nama bahasa Indomesia maupun nama bahasa latin. Bagian belakang berisi nama bahasa Indonesia, nama bahasa latin dan keterangan dari tingkatan taksonomi dari makhluk hidup tersebut.

2. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Materi klasifikasi makhluk hidup adalah salah satu materi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama, baik di SMP maupun MTs. Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi klasifikasi makhluk hidup dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas VII pada semester kedua, karena sesuai dengan kondisi subjek yang berada di kelas VII.

Materi yang ada diadaptasi kedalam makhluk hidup yang tinggal disekitar Pantai Pulau Sapudi meliputi ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan gambar taksonomi yang berada di lingkungan Pantai Pulau Sapudi, cara mengklasifikasikan, dan bagaimana pengklasifikasian dari makhluk hidup tersebut (Utami *et al*, 2021).

3. Pantai Pulau Sapudi

Pantai Pulau Sapudi terletak di timur Madura yang dikenal memiliki panorama alam yang indah. Pantai di pulau ini dikenal memiliki padang lamun yang eksotis dengan berbagai makhluk hidup yang tersimpan dalam keindahan pantai dan bawah laut yang masih alami. Terdapat enam jenis flora yang berbeda, ikan - ikan kecil, terumbu karang, serta hutan mangrove di sekitar tempat ini (Hayati, 2022).

4. Pemahaman Konsep

Pemahaman terhadap sebuah konsep yang didapatkan oleh siswa dapat mempermudah mereka dalam memahami materi yang rumit yang disajikan dalam cara yang lebih jelas. Memiliki pemahaman yang tepat tentang konsep membantu siswa untuk mengingat informasi yang telah mereka pelajari untuk waktu yang lebih lama (Herdayati, 2020). Semakin baik pemahaman konsep yang diperoleh siswa dalam suatu pembelajaran, semakin baik pula hasil belajar yang dapat dicapainya (Wisudawati & Sulistyowati, 2022).