

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA merupakan proses pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman langsung sehingga siswa mampu menyimpan dan mengimplementasikan materi yang telah dipelajari. Salah satu metode yang cenderung digunakan dalam pembelajaran adalah ceramah (Suari, 2022). Selain itu, pembelajaran IPA cenderung banyak hafalan teori, konsep, dan hukum sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi (Nurmalita *et al.* 2021). Salah satu materi pembelajaran IPA adalah lapisan bumi dan bencana alam. Hasil penelitian menurut Bahrudin *et al.*, (2021) menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami materi lapisan bumi sebab materi yang luas dan tidak ada korelasi antar materi. Oleh karena itu, untuk memudahkan siswa memahami materi perlu adanya metode dan media pembelajaran yang menarik.

Salah satu metode pembelajaran yang memudahkan siswa mengingat materi adalah *mnemonic method*. *Mnemonic method* merupakan cara untuk mempermudah mengingat kata, kalimat, dan gambar. *Mnemonic method* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik menyambung, akronim, teknik kata kunci, dan akrostik yang dikaitkan dengan materi berupa kalimat sehari – hari seperti tokoh atau profesi untuk mempermudah siswa dalam menghafal. Kata kunci yang dikaitkan dengan materi berupa kalimat sehari – hari sehingga menjadi ciri khas dari *mnemonic method* yang dikembangkan. Menurut Emilia *et al.* (2019) *mnemonic method* berfungsi memudahkan siswa

untuk mengingat dan memahami konsep yang dipelajari. Hasil penelitian Jusriana *et al.*, (2022) menyatakan bahwa siswa memiliki kemampuan menghafal dengan kategori sangat tinggi setelah menggunakan *mnemonic method* dibandingkan menggunakan metode ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *mnemonic method* dalam pembelajaran menjadi salah satu cara yang bisa dilakukan untuk memudahkan siswa menghafal materi. Berdasarkan penelitian tersebut, perlu diketahui bahwa setiap siswa memiliki kemampuan menghafal materi yang berbeda-beda, karena tidak seluruh informasi yang disampaikan dapat diingat oleh siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara pesan yang disampaikan.

Salah satu alat yang berfungsi mentransfer pesan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu menyalurkan pesan atau informasi yang mampu meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar. Peran media pembelajaran adalah mempermudah siswa untuk memahami konsep dasar dan menarik kesimpulan, sedangkan bagi guru sebagai perantara menyampaikan materi (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Penggunaan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan buku yang sedikit menampilkan gambar menyebabkan pembelajaran terkesan membosankan (Misra & Rahmi, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA MTs Negeri 2 Lamongan diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan papan tulis dan buku paket sehingga perlu adanya media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memvisualisasikan materi pelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa memahami materi. Salah satu media yang dapat digunakan untuk

memvisualisasikan materi, menarik, memudahkan pemahaman dan daya ingat siswa adalah kartu kuartet.

Kartu kuartet merupakan salah satu media pembelajaran yang disajikan berupa gambar dan tulisan. Konsep penerapan kartu kuartet dalam proses pembelajaran menjadi salah satu inovasi media menghafal pada materi lapisan bumi dan bencana alam dalam bentuk permainan berkelompok. Berdasarkan tiga hasil penelitian diantaranya pertama hasil penelitian dari Hasnianti (2019) menunjukkan penerapan metode pembelajaran berupa permainan kartu kuartet lebih efektif dibandingkan hanya menerapkan metode menghafal. Penelitian kedua dari Hasanah, *et al.*, (2022) menunjukkan terdapat pengaruh dalam penerapan media kartu kuartet terhadap hasil belajar. Penelitian ketiga dari Nurmalita (2020) diperoleh bahwa kartu kuartet yang dikembangkan bersifat sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas maka dilakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis *Mnemonic Method* pada Materi Lapisan Bumi dan Bencana Alam**”. Media kartu kuartet yang dikembangkan diintegrasikan dengan *mnemonic method* dengan harapan dapat membantu siswa menghafal materi dengan mudah dan menyenangkan melalui permainan berkelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap pengembangan kartu kuartet berbasis *mnemonic method*.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan adalah sebagai berikut.

1. Guru masih menggunakan papan tulis dan buku paket sehingga proses pembelajaran terkesan membosankan.
2. Siswa kesulitan memahami materi lapisan bumi.
3. Kurangnya guru menerapkan permainan berkelompok dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media kartu kuartet berbasis *mnemonic method* pada materi lapisan bumi dan bencana alam?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media kartu kuartet berbasis *mnemonic method* pada materi lapisan bumi dan bencana alam?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan media kartu kuartet berbasis *mnemonic method* pada materi lapisan bumi dan bencana alam.
2. Mengetahui respons siswa terhadap media kartu kuartet berbasis *mnemonic method* pada materi lapisan bumi dan bencana alam.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian terkait pengembangan media kartu kuartet berbasis *mnemonic method* pada materi lapisan bumi dan bencana alam adalah sebagai berikut.

1. Media kartu kuartet berbasis *mnemonic method* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPA untuk memudahkan menghafal materi.
2. Kartu kuartet sebagai media baru bagi guru dalam proses pembelajaran pada materi lapisan bumi dan bencana alam.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa kartu kuartet berbasis *mnemonic method* pada materi lapisan bumi dan bencana alam dengan ukuran $10 \times 5,7$ cm.
2. Kartu kuartet terdiri dari beberapa komponen yaitu tema umum, tema khusus, *mnemonic method*, penjelasan, dan gambar.
3. Model pengembangan adalah 4D menggunakan Thiagarajan tapi tanpa tahap *Deseminate*.
4. Kartu kuartet terbagi menjadi 4 klasifikasi dan setiap 1 klasifikasi memiliki 4 warna yang berbeda.
5. Kartu kuartet dikembangkan menggunakan aplikasi *Microsoft word* 2013, *canva*, dan *Adobe Photoshop*.

G. Definisi Istilah

1. *Mnemonic method* merupakan teknik menghafal sesuatu dalam bentuk kalimat yang bertujuan untuk mengingat dan memahami suatu informasi sehingga pembelajaran terkesan menarik dan menggembirakan (Shedrack *et al.*, 2022).
2. Kartu kuartet merupakan kartu yang berisi gambar dan penjelasan yang dimainkan secara berkelompok dengan mengumpulkan 4 kartu yang berbeda judul subnya (Istikholah *et al.*, 2019).
3. Lapisan bumi secara garis besar terbagi menjadi tiga diantaranya kulit bumi atau *crust*, selubung bumi atau *mantle*, dan inti bumi atau *core* (Saburu *et al.*, 2022).
4. Bencana alam merupakan peristiwa kerusakan yang disebabkan faktor alam dan non alam yang menimbulkan kerugian (Utomo & Marta, 2022).