

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu 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 negaranya seperti yang diatur dalam UU no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Selain itu, hal yang diperkuat dalam cita-cita bangsa yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke-4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka kecerdasan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa. Pernyataan ini diperkuat oleh Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Pasal 3.

Peranan pendidikan dalam hidup dan kehidupan manusia, menurut Theodore Brameld bahwa *education as power means competent and strong enough to enable us, the majority of people, to decide what kind of a world we want and how to achieve that kind world*. Menurut Theodore Brameld Pendidikan sebagai kekuatan berarti mempunyai kewenangan yang cukup kuat bagi kita, bagi rakyat banyak untuk menentukan suatu dunia bagaimana yang kita inginkan dan

bagaimana mencapai dunia semacam itu. Tidak ada satu fungsi dan jabatan di dalam masyarakat dan tanpa melalui proses pendidikan (Anwar, 2017).

Pengertian media pembelajaran menurut (Molenda dan Russel, 2015) mengemukakan bahwa *media is a channel of communication. Derived from the latin word for "between", the term refers "to anything that carrier information between a source and receiver*. Selanjutnya menurut (Breidle, 2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, alat-alat semacam radio dan televisi jika digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Teori menurut (Gerlach dan Ely, 2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran secara umum itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran merupakan sarana atau alat untuk mengkomunikasikan suatu pesan yang disampaikan diserap oleh pikiran, perasaan dan kemampuan siswa serta memperlancar proses belajar. penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan konsep pembelajaran, sehingga guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang efektif. (Zaman & Hernawan, 2019).

Pengertian media pembelajaran *flash card* menurut (Arsyad, 2015) mengemukakan bahwa media pembelajaran *flash card* merupakan media visual berupa kartu kecil yang berisi teks, simbol, atau gambar yang mengingatkan siswa akan sesuatu atau sesuatu yang berhubungan dengan kata atau gambar. Selanjutnya pengertian media pembelajaran *flash card* menurut (Indriana, 2015)

mengemukakan bahwa media pembelajaran *flash card* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu dengan gambar dan informasi berbentuk huruf sesuai mata pelajaran. salah satu keunggulan media yang digunakan dalam bentuk permainan. Teori terakhir tentang pengertian media pembelajaran menurut (Suryana dan Hotimah, 2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran *flash card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu dengan gambar dan informasi berbentuk huruf sesuai mata pelajaran. manfaat media *flash card* adalah apabila digunakan secara efektif dapat meningkatkan daya ingat, mempermudah mengingat, melatih kemandirian, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran *flash card* merupakan media visual berupa kartu kecil yang berisi teks, simbol, atau gambar yang mengingatkan siswa akan sesuatu atau sesuatu yang berhubungan dengan kata atau gambar (Arsyad, 2018).

Menurut (Suryana dan Hotimah, 2017). Tata surya dalam bahasa inggris disebut *solar system* terdiri dari sebuah bintang yang disebut matahari dan semua objek yang mengelilinginya. pengertian tata surya yang lain adalah kumpulan benda-benda langit dimana matahari sebagai pusatnya. tata surya dikelilingi oleh delapan buah planet dengan orbit berbentuk elips, meteor, asteroid, komet, planet-planet kerdil/katai (asteroid), dan satelit-satelit alami. pada waktu mengedari matahari di lintasan orbitnya, setiap anggota tata surya pada satu waktu berada dekat dengan matahari dan pada lain waktu akan jauh dari matahari. titik atau tempat pada lintasan orbit yang terdekat dengan matahari disebut titik perihelion. titik yang terjauh dari matahari disebut titik aphelion.

Pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dengan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik tertentu. Media adalah saluran atau jembatan pembelajaran pesan (*message*) yang dikirim dari sumber kepada penerima agar pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat. Media pembelajaran *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan siswa akan sesuatu atau hal yang berhubungan dengan gambar yang dapat digunakan untuk melatih ejaan atau meningkatkan kosakata. Ini adalah dua sisi, dengan gambar dan kata-kata di bagian depan, dan arti kata-kata di bagian belakang kartu *flash card*. IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Tata surya adalah seperangkat benda langit yang terdiri dari matahari dan semua benda yang mengelilingi matahari, termasuk 8 planet yang diketahui dengan orbit, elips, 5 planet kerdil, 173 satelit alami yang dikonfirmasi, dan jutaan benda langit (seperti meteor, asteroid, komet) dan berbagai benda angkasa lainnya (Sardiman, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 3 Januari 2022 hari senin di SDN Tanamera 1, dapat diperoleh data sebagai berikut. pertama pada kondisi ideal yang diharapkan di sekolah SDN Tanamera 1 ini diharapkan lebih maju lagi, selain itu sarana dan prasarana di sekolah lebih ditingkatkan lagi agar nantinya di dalam proses belajar mengajar lebih mudah, sehingga kondisinya berjalan dengan lancar seperti belum adanya covid-19. selanjutnya pada kondisi nyata di lapangan saat ini di SDN Tanamera 1 dalam keadaan bersih, sejuk, dan juga di setiap kelas

disediakan pojok buku atau pojok baca, sehingga agar nantinya di saat jam istirahat siswa ada waktu luang untuk membaca buku, dengan disediakannya pojok buku ini dapat bermanfaat bagi siswa, suasana kelas VI saat ini dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan, di sela-sela pembelajaran guru mengajak siswa menonton lagu-lagu wajib nasional, tujuannya agar siswa tidak tegang di dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Januari 2022 hari senin di SDN Tanamera 1, dapat diperoleh data sebagai berikut. Kesenjangan yang terjadi di lapangan di latar belakang oleh hambatan-hambatan yang sering dialami oleh guru ketika mengajar di kelas yakni siswa yang selalu keluar masuk kelas ketika pelajaran sedang berlangsung, sehingga ketika ditanyakan kembali oleh guru tentang materi yang disampaikan maka siswa tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan yang ditanyakan guru, siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru, sebagian peserta didik ketika jam pelajaran berlangsung selalu mengganggu temannya, serta tidak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, serta ada kesulitan yang dialami oleh siswa di dalam proses belajar terutama di dalam mata pelajaran IPA, sebab di dalam pembelajaran IPA ini materi yang ada selalu banyak dan hanya berfokus pada bacaan saja, serta gambar yang disajikan tidak menarik, siswa yang hanya ditekankan untuk membaca mandiri, sehingga membuat siswa merasa cepat bosan. Kurangnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa cepat bosan bahkan ada siswa yang tidak memahami materi yang telah disampaikan, motivasi belajar itu akan muncul jika siswa mulai nyaman dan senang akan pelajaran yang sedang ia tempuh.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 15 Januari 2022 hari sabtu, dapat diperoleh data sebagai berikut. media pembelajaran yang ada di sekolah SDN Tanamera 1 ada hanya saja terbatas, selanjutnya di sekolah ini sangat membutuhkan sekali media pembelajaran untuk dapat menunjang pembelajaran, guru pasti juga membutuhkan media pembelajaran karena, dengan adanya media pembelajaran akan membantu guru dalam memberikan materi kepada siswa, terutama pada siswa pasti akan membutuhkan sekali media pembelajaran IPA tentang tata surya, karena menjadikan pembelajaran akan lebih menarik, efektif, serta menyenangkan, juga membantu siswa lebih memahami materi tentang tata surya. metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yakni menggunakan metode ceramah, diskusi, serta Tanya jawab, jumlah siswa kelas VI pada tahun 2021-2022 yaitu sebesar 20 siswa. nilai siswa kelas 6 dari data yang telah diperoleh rata-rata dari 30 sampai 65 saja, sehingga kurang dari KKM. media pembelajaran tentang tata surya ini sangat dibutuhkan sekali, karena dengan menggunakan media pembelajaran tentang tata surya membuat siswa lebih mengerti dan dapat membedakan planet-planet serta benda-benda luar angkasa lainnya. media pembelajaran *flash card* untuk siswa ini sangat penting sekali bagi peserta didik karena, akan menunjang pembelajaran dan untuk lebih dalam mengenal materi pembelajaran tentang tata surya. Berdasarkan data hasil dari lembar angket kebutuhan siswa 95% siswa dari total keseluruhan 20 siswa di kelas 6 senang belajar menggunakan media pembelajaran *flash card*, dan 5% siswa tidak senang belajar menggunakan media pembelajaran *flash card* tentang sistem tata surya.

Berdasarkan hasil dari uraian tabel data siswa kelas VI berdasarkan jenis kelamin terdapat 2 jenis kelamin pada manusia yaitu perempuan dan laki-laki dengan rincian sebagai berikut : pertama, perempuan yang berjumlah 12 orang dengan persentase 60% serta laki-laki yang berjumlah 8 orang dengan persentase 40%. Selanjutnya berdasarkan hasil uraian tabel data siswa senang atau tidak senang menggunakan media *flash card* dengan rincian sebagai berikut : pertama, terdapat 15 orang siswa perempuan dan laki-laki senang belajar menggunakan media pembelajaran *flash card* dengan persentase 95% serta terdapat 5 orang siswa perempuan dan laki-laki tidak senang belajar menggunakan media pembelajaran *flash card* dengan persentase 5%.

Hasil analisis kebutuhan tersebut diperkuat juga dengan hasil wawancara pada tanggal 28 Mei 2022 pada hari Sabtu, dapat diperoleh data sebagai berikut. Materi pembelajaran IPA tentang tata surya ini sudah diajarkan kepada siswa kelas VI. Untuk informasi mengenai pengumuman pelulusan siswa kelas VI belum ada informasi mengenai pelulusan tersebut sehingga siswa kelas VI belum lulus. Kesan yang diperoleh dari hasil wawancara ini guru memberikan materi tentang tata surya dan kemudian guru menjelaskannya hanya sedikit, kemudian siswa ditugaskan untuk menulis rangkuman tentang materi tersebut. Tanggapan yang diberikan anak-anak terhadap materi tersebut yaitu sebagian siswa ada yang tidak memahami materi tentang tata surya dan kebanyakan siswa paham dengan materi tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini adalah guru belum sepenuhnya mengembangkan pembelajaran yang menarik, efektif, dan menyenangkan untuk siswa, guru hanya menggunakan buku sebagai

sumber belajar siswa, sehingga pengembang merumuskan permasalahan sebagai berikut : bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran *flash card* untuk siswa materi sistem tata surya kelas VI SDN Tanamera 1 dan bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *flash card* untuk siswa materi sistem tata surya kelas VI SDN Tanamera 1 jika di lihat dari tahap uji coba media. penelitian pengembangan ini juga memiliki tujuan yaitu mengembangkan media pembelajaran *flash card* sebagai media pembelajaran yang berguna untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA kelas VI materi sistem tata surya. serta mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *flash card* untuk pelajaran IPA kelas VI materi sistem tata surya di SDN Tanamera 1.

Berdasarkan hasil dari pemaparan latar belakang tersebut diatas maka peneliti ingin melakukan pengkajian secara mendalam yang dituangkan di dalam bentuk penelitian pengembangan media pembelajaran yang berguna di dalam proses pembelajaran di kelas. Alternatif solusi yang peneliti tawarkan yakni “mengembangkan media pembelajaran *flash card* sebagai media pembelajaran yang berguna dan bermanfaat bagi siswa untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif, efisien serta menyenangkan dalam proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI khususnya pada materi tata surya”.

Penelitian sebelumnya terkait dengan judul penelitian yang saya kembangkan yaitu “pengembangan media pembelajaran *flash card* pada materi tata surya untuk siswa kelas VI SDN Tanamera 1. di atas, antara lain: Studi pengembangan yang dilakukan oleh Achmad Nurul Aini pada tahun 2012, berjudul “pengembangan

media *flash card* yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara jawa bagi siswa kelas IV sd muhammadiyah karangduwet gunung kidul.”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) kelayakan media *flash card* berdasarkan ahli media dan ahli materi, 2) persepsi mahasiswa terhadap media *flash card* yang dikembangkan. Kajian pengembangan yang dilakukan oleh Sinta Yunita pada tahun 2010, berjudul “pengembangan media pembelajaran flash card pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas V SDN Bejangan. penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flash card* yang dapat digunakan sebagai metode alternatif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berdasarkan penelitian di atas, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* untuk mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran IPA dapat memberikan dukungan dan referensi bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* dengan pokok bahasan tata surya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran flash card untuk siswa kelas VI SDN Tanamera 1?
2. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran flash card untuk siswa kelas VI SDN Tanamera 1?
3. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran flash card untuk siswa kelas VI SDN Tanamera 1?

4. Bagaimanakah keterterapan media pembelajaran flash card untuk siswa kelas VI SDN Tanamera 1?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan mengembangkan media pembelajaran *flash card* untuk siswa kelas VI SDN Tanamera 1.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *flash card* untuk siswa kelas VI SDN Tanamera 1.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *flash card* untuk siswa kelas VI SDN Tanamera 1.
4. Untuk mengetahui media pembelajaran *flash card* mudah diterapkan untuk siswa kelas VI SDN Tanamera 1.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah yang berupa media pembelajaran *flash card*, dengan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Kartu edukatif dengan jumlah kartu 14 lembar kartu *flash card*
2. Kartu *flash card* yang memiliki ukuran lebar = 8 cm, dan panjang = 12 cm
3. Untuk bagian *Flash Card* dibagian Tampak depan dan juga Tampak belakang dicetak menggunakan kertas foto. Sedangkan untuk *Flash Card* di bagian tengah dicetak menggunakan kertas HVS.
4. Kartu yang berisi penjelasan singkat mengenai tata surya, planet-planet, dan berbagai benda luar angkasa lainnya.
5. Media pembelajaran *flash card* tata surya ini dibuat lebih menarik bagi siswa kelas VI.

6. Kartu yang dapat digunakan oleh guru dan siswa.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan dari produk ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *flash card* ini dibatasi pada *design*, yang meliputi background gambar yang digunakan, jenis, font, ukuran, dan kombinasi warna.
2. Media pembelajaran *flash card* digunakan untuk siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya.
3. Sekolah yang dijadikan subjek uji coba pengembangan media pembelajaran *flash card* ini adalah SDN Tanamera 1.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diterapkan pada materi sistem tata surya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flash card* dilakukan sebagai salah satu cara untuk menunjang keberhasilan siswa kelas VI dalam menerima materi pelajaran yang diberikan dengan media yang berupa *flash card*. Adapun pentingnya pengembangan media pembelajaran *flash card* sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan *keefektifan* pembelajaran, juga dapat membantu sekolah di dalam meningkatkan tentang pemahaman mengenai media pembelajaran *flash card* yang digunakan untuk belajar IPA materi sistem tata surya.

2. Bagi Guru

- a. Media pembelajaran *flash card* ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa.
- b. Sebagai media pembelajaran yang digunakan demi upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran sesuai amanah yang termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945, yakni pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan anak bangsa.
- c. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran IPA yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flash card*.

3. Bagi Siswa

- a. Sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar IPA sesuai dengan kemampuan dan kecepatan kerja siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Siswa dapat belajar dengan mandiri menggunakan media pembelajaran *flash card* ini.
- c. Pengembangan media pembelajaran *flash card* ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dalam hal pembelajaran IPA khususnya yang berkaitan dengan materi pokok sistem tata surya, sehingga bermanfaat bagi siswa.

G. Definisi Istilah

Menurut (Sedarmayanti, 2019) mengemukakan bahwa definisi istilah adalah definisi yang ditulis guna menjabarkan lebih lanjut secara lebih konkrit dan tegas dari suatu konsep. Menurut (Budiwanto, 2015) mengemukakan bahwa tujuan dari definisi istilah adalah menyamakan pengertian dan persepsi bagi pihak pembaca yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian agar tidak menimbulkan perbedaan pengertian atau makna yang tidak jelas bisa dihilangkan. Berikut pengertian istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat untuk mengkomunikasikan suatu pesan yang disampaikan diserap oleh pikiran, perasaan dan kemampuan siswa serta memperlancar proses belajar. penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan konsep pembelajaran, sehingga guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang efektif.
2. Media pembelajaran *flash card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu dengan gambar dan informasi berbentuk huruf sesuai mata pelajaran. manfaat media *flash card* adalah apabila digunakan secara efektif dapat meningkatkan daya ingat, mempermudah mengingat, melatih kemandirian, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Tata surya adalah kumpulan benda-benda langit dimana matahari sebagai pusatnya. tata surya dikelilingi oleh delapan buah planet dengan orbit berbentuk elips, meteor, asteroid, komet, planet-planet kerdil/katai (asteroid), dan satelit-satelit alami. pada waktu mengelilingi matahari di lintasan orbitnya, setiap anggota tata surya pada satu waktu berada dekat dengan matahari dan pada lain waktu akan jauh dari matahari. titik atau tempat pada lintasan orbit

yang terdekat dengan matahari disebut titik perihelion. titik yang terjauh dari matahari disebut titik aphelion.

