

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan sasaran pendidikan yang bertujuan untuk memaksimalkan potensi (kemampuan) yang dimilikinya (Purwanto, 2014:1). Manusia adalah makhluk ciptaan tuhan yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk lainnya, Setiap manusia memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang layak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan lebih baik. Pendidikan merupakan dasar yang paling penting untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia, di mana manusia akan dibekali dengan pengetahuan sehingga melalui pendidikan akan terjadi proses timbal balik antara manusia dengan manusia lain.

Pendidikan merupakan kegiatan yang mampu mempengaruhi kepribadian, tingkah laku, dan kehidupan seseorang, dengan adanya pendidikan juga dapat mempengaruhi perkembangan fisik, etika, emosi, mental, dan sosial seseorang. Pendapat tersebut sejalan dengan Yusuf (2018: 10) yang mengatakan bahwa pendidikan berupaya untuk mengarakan semua potensi yang dimiliki oleh seseorang secara maksimal agar dapat terwujud suatu kepribadian yang lebih baik. Pendidikan sangat diperlukan oleh seseorang untuk mengembangkan kemampuannya sehingga dapat mencapai pola yang diinginkan oleh setiap orang. Tingkatan pendidikan formal yang ada di Indonesia yaitu dari Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah

Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Sekolah Menengah Atas (SMA)/Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah (MA).

Dengan adanya pendidikan ini akan terjadi proses pembelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang. Pembelajaran pada saat ini semakin berkembang mengikuti zaman, di mana kurikulum, bahan ajar, media yang dibutuhkan, serta RPP juga mengalami perubahan disesuaikan dengan zaman. Salah satu hal yang mengalami perubahan yang signifikan pada kurikulum 2006 yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang pada tahun 2013 direvisi menjadi kurikulum 2013 (K-13). Pada kurikulum KTSP pembelajaran disajikan setiap mata pelajaran, sedangkan pada K-13 dalam 1 pembelajaran memuat 2-3 mata pelajaran yang dikenal dengan sebutan pembelajaran tematik.

Berdasarkan Hidayah (2015: 36) mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang memiliki konsep pembelajaran yang memuat beberapa muatan agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pada pembelajaran tematik mengharuskan guru untuk memperhatikan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran, maupun bahan ajar agar disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran juga sangat diperlukan untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan juga siswa tidak merasa jenuh atau bosan pada saat proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai ketuntasan klasikal.

Berdasarkan penjelasan di atas dengan adanya media pembelajaran pada proses pembelajaran dianggap penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang sering digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau pesan pelajaran kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki banyak macam di antaranya yaitu: (1) media visual; (2) media audio; (3) media audio visual; (4) dan media interaktif. Edger Dale membuat klasifikasi pengalaman yang dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*), berdasarkan kerucut pengalaman ini media memiliki tingkatan yaitu mulai dari yang abstrak ke yang paling konkret (Sadiman. dkk, 2012:6-8).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Dasok 2 Pademawu Pamekasan pada tanggal 4 November 2021 diketahui bahwa di SDN Dasok 2 telah menerapkan kurikulum 2013 ditinjau dari adanya buku tematik yang terdapat pada meja guru kelas II yaitu buku guru dan buku siswa. Fasilitas media pembelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah masih minim terutama di kelas rendah, hasil observasi ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas II. Serta pada saat observasi di kelas II terdapat siswa tidak konsentrasi dalam pembelajaran diakibatkan oleh siswa merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran sehingga siswa lebih asik bermain dengan teman sebangkunya dibandingkan memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas II SDN Dasok 2 pada tanggal 4 November 2021 diketahui bahwa di SDN Dasok 2 untuk fasilitas media pembelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah masih minim terutama di kelas rendah. Menurut guru kelas II, siswa lebih tertarik

jika guru menyampaikan informasi materi menggunakan media pembelajaran, sehingga minat belajar siswa meningkat. Namun dikarenakan keterbatasan guru kelas II dalam mengembangkan media, mengakibatkan guru lebih berpedoman pada buku siswa dan menggunakan media seadanya yaitu poster akan tetapi siswa tidak fokus mendengarkan guru yang sedang menjelaskan dan guru menginginkan media yang dapat dioperasikan oleh siswa secara langsung. Nilai siswa pada Penilaian Akhir Semester (PAS) tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) terutama pada tema 5 dan didukung dengan nilai ujian PH (Penilaian Harian) pada 2020/2021 di tema 5 subtema 2 yang masih dibawah ketuntasan klasikal yaitu sebesar 64% dan pada 2021/2022 di tema 5 subtema 2 yang masih dibawah ketuntasan klasikal yaitu sebesar 25,96%.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang didapatkan oleh peneliti dari siswa kelas II SDN Dasok 2 Pamekasan sebanyak 26 siswa pada tanggal 22 November 2021, diketahui rata-rata bahwa siswa lebih bersemangat belajar buku tematik yang disertai dengan menggunakan media pembelajaran sebesar 100%. Berdasarkan hasil angket kebutuhan juga menyatakan bahwa siswa 100% menyukai media pembelajaran visual. Dikuatkan juga dengan pernyataan bahwa sebesar 73% siswa tidak menyukai media pembelajaran berbasis audio, maka dari hasil angket kebutuhan siswa tersebut menyatakan bahwa siswa lebih banyak memahami materi apabila guru menerangkan materi tematik menggunakan media pembelajaran visual. Sehingga peneliti mengembangkan media *flash card* sebagai solusi untuk kebutuhan siswa kelas II di mana sebanyak 100% siswa menyatakan menyukai media pembelajaran visual.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu terkait pengembangan media *flash card*. Penelitian pengembangan (1) dilakukan oleh Imah Saroh (2016) mengembangkan media *flash card fun thinkers* pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan Saintifik di kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis validasi ahli sangat layak digunakan pada muatan Matematika dengan presentase 97,62%, ahli Bahasa Indonesia juga sangat layak digunakan dengan presentase 100%, validasi materi guru juga sangat layak digunakan dengan presentase 88,1%, berdasarkan ahli media juga sangat layak digunakan dengan presentase 93,33%, dan juga berdasarkan hasil angket tanggapan siswa diperoleh presentase sebesar 98,53% sangat layak digunakan, serta berdasarkan hasil rata-rata *pretest* diperoleh 69,71% sedangkan pada *posttest* diperoleh presentase 84,65% dengan *N-Gain Score* sedang. Dengan demikian media *flash card* layak digunakan pada siswa Kelas 2 Sekolah Dasar dengan pendekatan saintifik.

Penelitian Pengembangan (2) dilakukan oleh Siti Chodiyah (2017) peneliti mengembangkan media *flash card* pada muatan IPA. berdasarkan hasil analisis validasi ahli media diperoleh presentase 71,67% dan 86,67%, hasil validasi materi mendapatkan presentase 98,33% , berdasarkan hasil angket tanggapan siswa diperoleh presentase 97,3% dan hasil tanggapan guru mendapatkan presentase sebesar 100%, serta berdasarkan hasil belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata uji t dengan presentase 9,72 dan nilai rata-rata *N-gain score* sedang. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa media *flash card* layak digunakan pada muatan IPA di kelas III.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket kebutuhan siswa, dan juga penelitian terdahulu yang dijadikan acuan oleh peneliti untuk membuat inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran *flash card* yang dikemas ke dalam sebuah kotak pada kelas II tema 5 subtema 2. Menariknya dari media pembelajaran ini terdapat materi dan juga pertanyaan yang melatih pengetahuan siswa. Inovasi dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini memuat 6 pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik membuat penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *flash card* di Kelas II Tema 5 Subtema 2 SDN Dasok 2 Pamekasan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dari media *flash card* di kelas II tema 5 subtema 2 SDN Dasok 2 Pamekasan?
2. Bagaimana keefektifan dari media *flash card* di kelas II tema 5 subtema 2 SDN Dasok 2 Pamekasan?
3. Bagaimana kemenarikan media *flash card* di kelas II tema 5 subtema 2 SDN Dasok 2 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan dari media *flash card* di kelas II tema 5 subtema 2 SDN Dasok 2 Pamekasan ditinjau dari validasi ahli.

2. Untuk keefektifan dari media *flash card* di kelas II tema 5 subtema 2 SDN Dasok 2 Pamekasan ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.
3. Untuk kemenarikan dari media *flash card* di kelas II tema 5 subtema 2 SDN Dasok 2 Pamekasan ditinjau dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Diharapkan produk yang akan dibuat oleh peneliti mempunyai spesifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Media *flash card* memuat 5 muatan diantaranya PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP dan PJOK di kelas II tema 5 subtema 2.
2. *Flash card* atau kartu ini berukuran 8 x 10 cm, bahan yang digunakan yaitu terbuat dari kertas *art paper*. *Flash card* terdapat dua sisi, di mana sisi bagian depan terdapat penjelasan materi dan ada gambar-gambar, sedangkan sisi bagian belakang terdapat evaluasi pelajaran dan ada gambar-gambar.
3. Koper *flash card* terbuat dari *Akrilik* agar mudah dibawa oleh guru, bagian depan terdapat desain ular tangga.
4. Terdapat dadu dan pion atau bidak untuk bermain ular tangga.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian pengembangan media *flash card* ini antara lain sebagai berikut:

1. Materi pada media *flash card* ini hanya terbatas pada Kelas II Tema 5 Subtema 2 yang memuat 6 pembelajaran. Sehingga diperlukannya penyesuaian apabila dipergunakan untuk materi yang lainnya.

2. Media *flash card* ini hanya di uji coba pada kelas II Tema 5 Subtema 2 SDN Dasok 2 Pamekasan.
3. Hasil belajar siswa hanya diukur pada tes hasil belajar kognitif siswa.
4. Media *flash card* Kelas II Tema 5 Subtema 2 ini hanya di nilai oleh tenaga pendidik SDN Dasok 2 Pamekasan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media *Flash Card* di Kelas II Tema 5 Subtema 2 antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Pengembangan media *flash card* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran baru bagi siswa selain buku paket dan buku pendamping di mana siswa sering mengalami kesulitan untuk memahami materi, dengan media *flash card* ini peneliti berharap siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran. Sehingga siswa mudah menangkap informasi yang disampaikan dan siswa mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

2. Bagi Guru

Media *flash card* ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan Tema 5 Subtema 2 kepada siswa kelas II.

3. Bagi Sekolah

Media *flash card* ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak sekolah untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajar yang konkrit. Peneliti berharap media *flash card* ini dapat menambah media pembelajaran yang ada di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini memberikan pengetahuan dan masukan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran di kelas II tema 5 subtema 2 yang memuat 1 sampai 6 pembelajaran yaitu *flash card*.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi suatu materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

2. Media Visual

Media visual merupakan alat yang hanya melibatkan indra penglihatan, melalui media *flash card* ini selain melibatkan indra penglihatan media ini juga melibatkan indra peraba, perasaan, dan logika siswa serta diharapkan siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga media visual ini lebih efektif untuk digunakan.

3. *Flash Card*

Flash card merupakan kartu yang memiliki dua sisi di mana pada bagian depan kartu terdapat materi pembelajaran, dan sisi bagian belakang terdapat gambar dan juga soal-soal yang dapat melatih pengetahuan siswa dalam pelajarannya.

4. Tema 5 Subtema 2

Tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah merupakan tema dan subtema yang ada pada buku Tematik, dikarenakan peneliti mengambil

objek penelitiannya di Kelas II SDN Dasok 2 Pamekasan, di mana buku tematik ini berjudul Pengalamanku pada subtema 2 terdiri dari beberapa muatan diantaranya PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP dan PJOK.