

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan utama dalam keseluruhan proses pendidikan yang dilaksanakan di sekolah. Guru merupakan tenaga profesional yang memiliki tugas mengelola dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran, hal itu banyak ditentukan oleh guru sebagai pengelola dan pelaksana kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pada diri guru perlu ditunjang dengan sejumlah kompetensi, seperti pedagogik, sosial, kepribadian, dan profesional, serta keterampilan mengajar, seperti membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan, bertanya, memberi penguatan, membimbing kelompok kecil, dan mengelola kelas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta mengembangkan potensi peserta didik agar berhasil secara optimal.

Pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2006: 9) dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar, kegiatan pembelajaran perlu dikelola secara baik oleh guru, baik materi pelajaran yang akan disampaikan, metode dan media pembelajaran yang akan digunakan, maupun sumber belajar yang akan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Pengelolaan komponen-komponen pembelajaran tersebut penting dilakukan oleh guru secara optimal dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif.

Kegiatan pembelajaran efektif yang perlu diupayakan dan dicapai oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran mencakup segi proses dan segi hasil (Mulyasa, 2015: 131). Dari segi proses, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dapat mengkonsentrasikan perhatian, membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik, baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mengerjakan tugas, mendiskusikan pelajaran, dan kegiatan-kegiatan lain yang diberikan oleh guru selama kegiatan pembelajaran. Jadi pada segi proses ini peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan dilandasi semangat dan kedisiplinan belajar tinggi agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

Dari segi hasil belajar, materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami secara baik oleh peserta didik dan kemudian mampu mengaitkan pemanfaatannya dengan kehidupan nyata sehari-hari. Faktanya, peserta didik tidak bersemangat dalam belajar, peserta didik hanya mampu memahami materi pelajaran namun eksistensinya sebatas pemahaman yang bersifat tekstual, dan mereka tidak mampu mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. dalam konteks ini, Departemen Pendidikan Nasional (2008: 1) menyatakan bahwa sebagian besar dari siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan/ dimanfaatkan. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar sangat penting untuk diperhatikan karena menjadi tolak ukur tercapainya suatu pembelajaran.

Keberhasilan seseorang didalam mengikuti proses pembelajaran pada suatu jenjang pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya yang dilakukan pada

siswa kelas IV SDN 3 Kedungdung Sampang, belum dicapai secara optimal. Artinya, pencapaian hasil belajar pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya oleh sebagian besar siswa tersebut masih tergolong rendah dan berada di bawah nilai interval KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Berdasarkan data dokumentasi terkait hasil belajar IPAS materi wujud zat dan perubahannya menunjukkan bahwa hasil penilaian harian 1, dari total 20 siswa yang mencapai nilai interval KKTP antara 41 – 65% sebanyak 15 orang siswa atau sebesar 75% dengan kriteria belum mencapai tujuan (Ketuntasan) dan membutuhkan remedial dibagian tertentu. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai interval KKTP antara 66 – 85% sebanyak 5 orang siswa atau sebesar 25% dengan kriteria sudah mencapai tujuan (Tuntas) tanpa remedial . Jadi dari segi hasil belajar sebagian besar siswa kelas IV masih belum mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi kelas pada tanggal 13 September 2023 saat pembelajaran berlangsung, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah, tidak memanfaatkan media serta terpaku pada buku paket IPAS. Hal tersebut menyebabkan siswa hanya duduk dan bersikap pasif saat belajar dikelas tanpa adanya timbal-balik atau stimulus dan respon, guru bersikap dominan dalam pembelajaran dan kurang melibatkan siswa yang membuat kegiatan belajar menjadi monoton serta membosankan bagi siswa. Akibatnya, siswa tidak fokus dan tidak tertarik untuk belajar IPAS karena pembelajarannya tidak menyenangkan bagi dirinya yang kemudian berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi minim.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Bapak Abd Rosyid selaku wali kelas dan guru kelas IV pada tanggal 11 September 2023 menyatakan bahwa dirinya selama menerapkan kurikulum merdeka belum pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar, dikarenakan memang belum sepenuhnya memahami terhadap kurikulum merdeka. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya guru mengajar tanpa adanya variasi dan hanya mengandalkan buku paket IPAS. dari keterbatasan guru dalam mengajar membuat siswa bosan saat pembelajaran, tidak bersemangat yang mengakibatkan perhatian, minat serta motivasi siswa untuk belajar rendah. Kondisi ini yang memicu munculnya permasalahan-permasalahan dikelas seperti kegaduhan berbicara dengan temannya, tidak fokus memperhatikan guru serta kepala tiduran di meja yang akhirnya berdampak pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian dan membantu siswa memahami materi adalah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Nurlaela (2017: 7) menyatakan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Oleh Karena itu, media menjadi sarana untuk menyampaikan materi terhadap siswa agar lebih mudah dipahami dan menarik.

Media pembelajaran memiliki fungsi strategis terhadap kegiatan belajar siswa. Fungsi strategis dari media pembelajaran tersebut menurut Sudirman (2015: 205-206) adalah (1) meletakkan dasar-dasar yang konkrit dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat abstrak, (2)

informasi yang diperoleh siswa berasal dari satu sumber serta dalam situasi dan kondisi yang sama, maka dimungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi pada siswa, (3) membangkitkan motivasi belajar, (4) dapat mengontrol dan mengatur tempo belajar siswa, (5) memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya (sumber belajar), dan (6) bahan pelajaran dapat diulang sesuai kebutuhan dan atau disimpan untuk digunakan pada saat yang lain. Jadi penggunaan media sangat menunjang suatu pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar atau proses belajar memiliki peranan yang penting karena berpengaruh terhadap kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran karena mempermudah penyampaian materi terhadap siswa dan juga menunjang buku paket utama termasuk buku paket IPAS. Penggunaan media pembelajaran bagi siswa dinilai dapat membangkitkan keinginan, motivasi, dan rangsangan untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan baik (Mahmudah, 2022: 108).

Salah satu media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa adalah *flashcard* berbasis audio visual. Media *flashcard* yaitu kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep (Chatib, 2017: 48). Penggunaan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran IPAS tentang zat dan wujud perubahan dianggap penting karena memiliki beberapa kelebihan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Menurut Indriana (2020: 69), kelebihan-kelebihan dari media *flashcard* adalah (1) mudah dibawa kemana pun karena berukuran kecil yang seukuran *postcard*, tidak besar dan ringan, (2) praktis, artinya *flashcard* sangat mudah digunakan, sehingga waktu dan di mana anak didik

dapat belajar memakai media ini, (3) mudah diingat, artinya *flashcard* bisa cepat diingat oleh anak didik, karena kata-katanya sangat singkat dan bergambar sehingga anak didik menjadi tertarik untuk melihat, (4) menyenangkan, artinya *flashcard* membuat anak didik senang karena anak didik dapat melihat konkrit dan juga dipakai sebagai alat permainan. Sedangkan kelebihan media *flashcard* menurut Maryanto dan Chrismastianto (2017: 307) adalah membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sebagai komponennya.

Menurut Munadi (2014:55) audio visual merupakan media yang melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan sekaligus dalam satu proses, mengandung sebuah informasi yang dapat menyalurkan pesan kepada penggunanya. Audio visual salah satu jenis media yang mengandung unsur suara dan juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat melalui panca indra seperti rekaman video, film dan lain sebagainya (Sanjaya, 2016: 118). Jadi media audio visual adalah media yang dapat didengar dan dilihat serta mengandung informasi berbentuk perpaduan antara gambar dan suara dalam satu proses

Media *flashcard* berbasis Audio Visual adalah media *flashcard* / kartu yang berisi sebuah materi yang dilengkapi dengan adanya audio visual atau video pembelajaran (Tamba, 2021). Menurut Diana (2013) Media *flashcard* berbasis multimedia dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman atau pengetahuan siswa karena dapat melihat langsung dengan adanya video sehingga menimbulkan kebermaknaan terhadap siswa.

Pendapat di atas juga diperkuat oleh beberapa hasil penelitian sebagai berikut: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim et al., (2019: 265-266)

dengan judul: “Pengembangan Media Flashcard Berbasis *Pictorial Riddle* pada Materi Plantae untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman konsep Siswa SMA/MA Kelas X”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa validitas *flashcard* berbasis *pictorial riddle* berdasarkan hasil validasi memperoleh modulus sebesar 4 sehingga dinyatakan sangat valid. Kepraktisan media berdasarkan keterlaksanaan aktivitas siswa diperoleh modulus sebesar 4 sehingga media dinyatakan sangat praktis. Selain itu pada keefektifannya, hasil belajar memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 95% dengan gain score 0,64, serta peningkatan motivasi berdasarkan respons positif siswa sebesar 0,43 sehingga media dinyatakan efektif. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Henny Lailusmi (2022: 63) dengan judul penelitian: “Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran IPA di kelas V MIN Kota Banda Aceh sudah memenuhi kategori sangat layak berdasarkan penilaian validasi ahli media dengan prosentase 89,45%. Hasil penilaian validasi materi mencapai prosentase 95% berada dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian, maka media pembelajaran *flashcard* pada pembelajaran IPA di kelas V MIN 5 sangat layak untuk digunakan dan dikembangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Laela Vitrotin Maulida (2018: 67) dengan judul penelitian: “Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Kota

Batu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* memiliki tingkat kevalidan dari ahli materi 88%, ahli desain 96%, dan ahli pembelajaran 96%. Pada tabel kevalidan produk, hasil ini masuk pada kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak. Perbedaan hasil belajar siswa rata-rata pada *pre-test* adalah 66,66 dan nilai *post-test* adalah 81,5. Hasil jumlah hafalan mufradat siswa dari 0 – 6 menjadi 4 – 15 mufradat dari keseluruhan 30 mufradat yang ada, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan beberapa kelebihan media *flashcard* dan hasil penelitian di atas dapat dipahami tentang pentingnya pengembangan sebuah media pembelajaran *flashcard* pada materi wujud zat dan perubahannya. Hal itu disebabkan bahwa media pembelajaran *flashcard* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Solusi yang kemudian ditawarkan adalah mengembangkan media *flashcard* wuzper berbasis audio visual. Media *flashcard* wuzper berbasis audio visual merupakan media yang nantinya diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran agar dapat memahami materi perubahan wujud zat atau benda dengan baik. Berdasarkan pengkajian masalah dan hasil dari penelitian sebelumnya tersebut, peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul: **“Pengembangan Media *Flashcard* Wuzper Berbasis Audio Visual pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Kedungdung 3 Sampang”**.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan-permasalahan yang dijadikan fokus dalam penelitian ini dapat diformulasikan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media *flashcard* Wuzper Berbasis Audio Visual pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Kedungdung 3 Sampang ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media *flashcard* Wuzper Berbasis Audio Visual pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Kedungdung 3 Sampang ditinjau dari hasil belajar siswa?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media *flashcard* Wuzper Berbasis Audio Visual pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Kedungdung 3 Sampang ditinjau dari respon siswa dan respon guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media *flashcard* Wuzper Berbasis Audio Visual pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Kedungdung 3 Sampang ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *flashcard* Wuzper Berbasis Audio Visual pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Kedungdung 3 Sampang ditinjau dari hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan media *flashcard* Wuzper Berbasis Audio Visual pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN Kedungdung 3 Sampang ditinjau dari respon siswa dan respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti mengembangkan media Flashcard yang merupakan media modifikasi kartu bergambar yang diterapkan pada pembelajaran IPAS Bab 2

Wujud Zat dan Perubahannya (Topik C: Bagaimana Wujud Benda Berubah). Spesifikasi produk penelitian pengembangan yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media *flashcard* Wuzper.
2. Media *flashcard* yang dikembangkan dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD materi IPA tentang wujud zat dan perubahannya.
3. Bentuk media *flashcard* wuzper yang dikembangkan adalah persegi panjang dengan ukuran 8 x 13 cm.
4. Desain media *flashcard* wuzper menggunakan aplikasi *Canva*.
5. Media *flashcard* wuzper dicetak menggunakan *Art Paper* dan di laminating.
6. Dalam media *flashcard* wuzper bagian depan kartu berisi gambar, bahan ajar/materi, penjelasan singkat. Sedangkan bagian belakang kartu terdapat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, serta dilengkapi dengan QR Code/Barcode.
7. QR Code/Barcode berisi Video tentang perubahan wujud benda.
8. Media *flashcard* juga disertai kartu petunjuk penggunaan, petunjuk isi media, Capaian Pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

E. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan media *flashcard* wuzper berbasis audio visual ini di antaranya adalah:

1. Materi IPAS yang disajikan dalam media *flashcard* hanya terbatas pada materi wujud zat dan perubahannya topik C (bagaimana wujud benda berubah).

2. Uji coba penggunaan media *flashcard* wuzper hanya pada siswa kelas IV SDN Kedungdung 3 Sampang, semester I tahun pelajaran 2023/2024 Ranah kognitif.
3. Penelitian berfokus pada hasil belajar siswa.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Jangka Panjang

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat jangka panjang, yaitu dapat dijadikan referensi dalam memperkaya khazanah pengetahuan serta dapat dijadikan sumbangan pemikiran (*thinking contribution*) berharga dalam mengembangkan penyampaian bahan ajar yang menarik bagi para siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka senang belajar dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti tentang pengembangan media *flashcard* wuzper berbasis audio visual yang digunakan dalam pembelajaran IPAS tentang perubahan wujud zat.

b. Bagi Siswa

Dapat menarik perhatian siswa agar pembelajaran menyenangkan sehingga hasil belajar siswa baik.

c. Bagi Guru

Dapat dijadikan referensi bagi guru dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran IPAS yang efektif melalui penggunaan media *flashcard* wuzper yang tepat.

d. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan referensi bagi sekolah sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPAS yang efektif, baik dari segi proses maupun dari segi hasil pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Untuk menyamakan persepsi antara peneliti dengan para pembaca terhadap istilah-istilah yang secara operasional digunakan dalam judul penelitian ini, dipandang perlu untuk memberikan batasan pengertian secara definitif. Istilah-istilah tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan, adalah cara mengembangkan media *flashcard* dalam pembelajaran IPAS tentang wujud zat dan perubahannya.
2. Media *flashcard*, adalah kartu yang berisi gambar, bahan ajar, penjelasan, dan pertanyaan-pertanyaan berhubungan dengan pembelajaran IPAS tentang wujud zat dan perubahannya.
3. Audio Visual adalah salah satu media yang memiliki unsur gambar dan juga suara sehingga dapat dilihat dan didengar melalui pancaindra
4. Wuzper, adalah singkatan dari Wujud Zat dan Perubahannya yang merupakan materi yang akan dipelajari.