

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang berperan dalam meningkatkan SDM (Sumber Daya Manusia) (Giwangsa, 2021). Semua hal yang berkaitan dengan pendidikan harus diperhatikan. Salah satunya yaitu melalui proses pembelajaran sebagai salah satu jalur pendidikan yang dapat mencerdaskan bangsa. Menurut Majid (dalam Ayu, 2022) proses pembelajaran merupakan rangkaian program yang disusun oleh guru dalam mendidik peserta didik melalui berbagai strategi, usaha, metode, model serta pendekatan untuk mencapai tujuan yang direncanakan. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena guru berperan sebagai pendidik, pembimbing dan motivator bagi peserta didik, bukan hanya sekedar memberi tugas atau menyampaikan materi saja (Fitriani, 2021:2).

Pelaksanaan kurikulum di Indonesia saat ini yaitu menerapkan kurikulum merdeka belajar (Kemendikbud, 2022). Pada saat ini pelaksanaan kurikulum merdeka diterapkan pada kelas I, II, IV dan V, sedangkan untuk kelas III dan VI masih menggunakan kurikulum 2013. Dijelaskan oleh kemendikbud (dalam Rahmadayanti & Hartoyo, 2022:7176) keunggulan pada kurikulum merdeka yaitu lebih berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi siswa pada fasenya sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam bermakna, menyenangkan dan tidak terburu-buru. Merdeka belajar bertujuan untuk membuat pendidik, peserta didik serta orang tua merasakan suasana yang bahagia (Syakir dalam Salsabilla & Jannah, 2023:33). Melalui

kegiatan proyek pembelajaran akan menjadi jauh lebih relevan dan interaktif, dimana siswa diberikan peluang yang luas untuk aktif mengeksplorasi isu-isu aktual seperti isu lingkungan, kesehatan dan lain sebagainya untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi siswa (Salsabilla & Jannah, 2023:33). Pada kurikulum merdeka proses pembelajaran berpusat pada siswa, guru dan sekolah bebas menentukan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dan kondisi sekolah (Salsabilla & Jannah, 2023:33–34). Hal ini sejalan dengan pernyataan Ainia (2020), bahwa merdeka belajar merupakan sebuah kebebasan dalam berpikir dan berinovasi. Guru diberikan kebebasan untuk berinovasi dan berpikir kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bagian dari kurikulum merdeka yang terdiri dari gabungan muatan IPA dan IPS. Tujuan pembelajaran IPAS yaitu membentuk kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, sistematis dan kreatif serta kerjasama pada proses pembelajaran. Pada muatan IPS sendiri, sering kali dianggap kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik karena terlalu banyak teori dan lain sebagainya (Giwangsa, 2021:41). Salah satu penyebab kurang interaktifnya proses pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang dapat dijadikan stimulus dalam proses pembelajaran masih kurang (Defingatun dkk., 2020). Kemungkinan hal ini terjadi karena terbatasnya pengetahuan guru dalam menggunakan metode dan media yang tepat serta terbatasnya media yang tersedia di sekolah dasar. Pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat memunculkan semangat belajar siswa ketika guru dapat menerapkan metode dan media

yang tepat sehingga akan tercipta pembelajaran yang aktif serta mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik (Suryani dalam Fitriani, 2021). Media pembelajaran memiliki peran yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan peserta didik untuk belajar (Rohima, 2023:8). Adapun media pembelajaran yang digunakan hendaknya dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Terdapat banyak media berbasis permainan yang digunakan untuk memudahkan siswa memahami dan mengingat materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Wulandari, 2019). Menurut Piaget (dalam Fitriani, 2021) tahapan siswa sekolah dasar berada pada operasional kongkrit dimana salah satu karakteristik peserta didik lebih senang bermain bersama teman sebaya serta belajar secara berkelompok. Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran yang dapat dimainkan oleh peserta didik ini merupakan salah satu cara belajar yang menyenangkan.

Berkaitan dengan hal tersebut pada tanggal 18 Agustus 2023, peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan guru kelas IV di salah satu SDN di Kecamatan Ngimbang yaitu SDN Purwokerto. Berdasarkan hasil wawancara terstruktur, diperoleh data bahwa kurikulum yang digunakan di kelas IV SDN Purwokerto adalah kurikulum merdeka. Hambatan yang dihadapi oleh guru kelas IV dalam pelaksanaan kurikulum merdeka adalah masih belum lengkapnya sarana dan prasarana belajar di SD tersebut, seperti media pembelajaran dan alat peraga. Sebelum mengajar, guru menyampaikan selalu membuat modul ajar. Penggunaan media pembelajaran pada proses

pembelajaran masih terbatas seperti gambar-gambar, poster dan lain sebagainya. Hal ini dikarenakan sumber belajar seperti media pembelajaran yang ada disekolah masih sangat terbatas. Selain itu media gambar yang digunakan disekolah lebih berpusat pada guru.

Model pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV yaitu model pembelajaran langsung. Adapun metode yang digunakan yaitu metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Menurut guru kelas IV penguasaan materi peserta didik pada pembelajaran IPAS masih kurang. Materi pembelajaran IPAS khususnya pada muatan IPS masih terasa sulit untuk dipelajari oleh peserta didik. Kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi yaitu kurangnya media pembelajaran sebagai sarana dalam membantu menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga terdapat peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Kesulitan peserta didik dalam memahami materi ini berdampak pula pada ketuntasan hasil belajar peserta didik. Nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan dalam pembelajaran di kelas IV adalah 70. Pada tahun pelajaran 2023/2024, dari 26 peserta didik rata-rata peserta didik sudah tuntas belajar pada pembelajaran IPAS adalah 60,4% atau sebanyak 15 peserta didik dan 39,6% (11 peserta didik) masih belum tuntas belajar. Ketuntasan belajar peserta didik pada Bab 5 memperoleh ketuntasan belajar paling rendah dibandingkan bab lainnya, yaitu sebesar 46,7% pada tahun pelajaran 2022/2023 atau peserta didik yang tuntas yaitu 6 peserta didik dari 15 peserta didik di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan materi serta pemahaman siswa mengenai konsep materi yang diajarkan masih kurang. Pada pembelajaran di Bab 5 Topik C Masyarakat di daerahku mengenai materi jenis-jenis

pekerjaan, jenis pekerjaan yang disajikan pada peserta didik kurang beragam seperti petani, guru, dokter dan tentara. Selain itu peserta didik juga masih kesulitan membedakan konsep pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran, aktifitas belajar yang dilakukan masih cenderung berpusat pada guru. Pada kegiatan pembelajaran siswa diminta untuk membaca dan menghafal materi pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan pada proses pembelajaran yaitu buku paket. Pada awal proses pembelajaran, siswa kelas IV terlihat bersemangat dan serius memperhatikan guru dalam menyampaikan materi, namun setelah beberapa saat siswa terlihat tidak bersemangat dan mulai berbicara sendiri dengan temannya. Serta ketika ada kegiatan tanya jawab siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya terhitung 4 sampai 5 siswa saja.

Permasalahan yang ditemukan diperkuat dengan hasil penyebaran angket kebutuhan siswa yang telah diisi oleh 26 peserta didik di kelas IV. Hasil penyebaran angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 76,9% (20 peserta didik) menganggap bahwa pembelajaran IPAS itu sulit. 84,5% (22 peserta didik) mengatakan bahwa guru selalu menjelaskan materi dalam proses pembelajaran. 65,4% (17 peserta didik) menyatakan bahwa mereka mudah memahami materi dengan membaca buku paket. 57,7% (15 peserta didik) mengatakan bosan saat belajar hanya menggunakan buku paket. Adapun sebanyak 88,5% (23 peserta didik) suka belajar IPAS dengan menggunakan media pembelajaran. 88,5% (23 peserta didik) menyukai pembelajaran yang ada permainan didalamnya. Jumlah peserta didik yang menyukai pembelajaran secara berkelompok sebanyak 80,7% (21 peserta didik). 88,5% (23 peserta didik) menyampaikan bahwa guru selalu memberikan bimbingan kepada siswa yang masih

kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Serta, 100% (26 peserta didik) menyampaikan setuju apabila guru menggunakan media pembelajaran berbasis permainan saat pembelajaran IPAS.

Berdasarkan analisis hasil wawancara terstruktur dengan guru kelas IV, observasi dan penyebaran angket kebutuhan siswa kelas IV, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran kelas IV di SDN Purwokerto yaitu terbatasnya media pembelajaran yang tersedia untuk proses pembelajaran seperti gambar dan poster. Selain itu, berdasarkan hasil belajar sebelumnya ketuntasan hasil belajar siswa pada bab 5 (Cerita tentang Daerahku) masih belum tuntas secara klasikal yaitu sebesar 60,4% (11 peserta didik). Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran. Selain itu, semangat dan minat belajar siswa dikelas IV juga tergolong masih rendah karena kurangnya inovasi media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas IV, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran serta dapat mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran sangat dibutuhkan. Sebagaimana salah satu strategi guru dalam memberikan materi dapat diubah menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan membuat siswa menjadi lebih aktif yaitu dengan menggunakan suatu media permainan dalam proses pembelajaran (Wulandari, 2019).

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran kartu berbasis permainan. Media kartu berbasis permainan merupakan sebuah media berupa kartu yang dapat dimainkan, yang didalamnya berisikan gambar dan teks yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan media kartu berbasis permainan dalam pengembangan media pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan ini dilatarbelakangi oleh siswa di SDN Purwokerto yang suka bermain kartu seperti kartu kuartet yang dijual di sekitar sekolah pada saat waktu istirahat atau saat di rumah. Oleh karena itu, kartu berbasis permainan kemudian dimodifikasi dengan mengkombinasikan pada materi pembelajaran. Media kartu berbasis permainan ini dikemas menjadi permainan yang menarik, menyenangkan dan mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, media kartu ini bersifat efektif dalam proses pembelajaran, praktis untuk dibawa kemana-mana serta dapat dimainkan oleh siswa meskipun tanpa diawasi oleh guru (Wijayanti dkk., 2023:127)

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sendi Fauzi Giwangsa (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa validasi produk yang dikembangkan dari ahli media mendapat skor presentase 95% (sangat layak) serta validasi dari ahli materi memperoleh skor presentase 90% (sangat layak). Hasil uji terbatas peserta didik mendapatkan skor persentase 95% (sangat layak). Dengan demikian produk yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari dkk

(2022) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri” juga menunjukkan hasil produk yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil penilaian dari validator dan peserta didik. Kemudian penelitian juga dilakukan oleh Defingatun, Sutaryono dan Arif Widagdo (2020) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI pada Muatan IPS”. Adapun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media kartu ini efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil penilaian dari validator serta uji yang dilakukan kepada peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu produk yang dihasilkan memiliki lingkup materi yang berbeda. Selain itu terdapat perbedaan cara bermain serta terdapat kartu tambahan yang dapat menambah permainan menjadi lebih seru.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Kartu Berbasis Permainan Kelas IV SDN Purwokerto”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah secara umum berisi pertanyaan mengenai topik penelitian yang dilakukan peneliti. Fungsi rumusan masalah dalam penelitian pengembangan adalah menegaskan hal-hal utama yang akan dicari jawabannya dalam kegiatan penelitian. Rumusan masalah disusun secara jelas, singkat, dan operasional. Adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media kartu berbasis permainan kelas IV SDN Purwokerto Kabupaten Lamongan?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media kartu berbasis permainan kelas IV SDN Purwokerto Kabupaten Lamongan?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran permainan berbasis permainan kelas IV SDN Purwokerto Kabupaten Lamongan?

### **C. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Tujuan penelitian pengembangan dirumuskan bertolak belakang dari masalah. Tujuan penelitian disusun guna menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Adapun tujuan penelitian pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media kartu berbasis permainan kelas IV SDN Purwokerto Kabupaten Lamongan ditinjau dari lembar angket validasi ahli materi, lembar angket validasi ahli media, dan lembar angket validasi ahli desain pembelajaran.
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan media kartu berbasis permainan kelas IV SDN Purwokerto Kabupaten Lamongan ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru dan lembar angket respon peserta didik.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kelas IV SDN Purwokerto Kabupaten Lamongan ditinjau dari lembar tes hasil belajar siswa ranah kognitif dan lembar observasi aktivitas peserta didik.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk disusun untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik produk yang diharapkan. Karakteristik produk ini meliputi identitas yang membedakan produk yang dikembangkan dengan produk lainnya. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Kartu berbasis permainan dicetak dengan ukuran kertas 10 cm x 7 cm.
2. Bahan yang digunakan untuk kartu berbasis permainan ini adalah kertas *art paper* 310 gram.
3. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan kartu berbasis permainan adalah *Canva*.
4. Bagian depan kartu berbasis permainan terdiri dari beberapa bagian, yaitu judul pada bagian atas, sub judul dan gambar pada bagian tengah, nomor kartu serta deskripsi atau keterangan gambar pada bagian bawah.
5. Bagian belakang kartu berbasis permainan berupa gambar atau logo dari media kartu berbasis permainan.
6. Terdapat kartu tambahan yang terdiri dari kartu boom dan kartu happy yang dapat membuat permainan menjadi lebih seru.
7. Kartu berbasis permainan ini berjudul “Kartu berbasis permainan Jenis-jenis Pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar”.
8. Jenis font yang digunakan adalah *Arimo*, *Bernoru*, *Cubao*, *Cubao Narrow*, *League Spartan*, *Noot* dan *Sensei*.

9. Materi pada kartu berbasis permainan terdiri dari materi muatan IPS jenis-jenis pekerjaan yang terdapat di daerah dataran rendah, dataran tinggi dan daerah pesisir.
10. Terdapat buku panduan dicetak ukuran B5

#### **E. Batasan Penelitian**

Batasan penelitian agar tidak terjadi kesalahan dalam melakukan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan di SDN Purwokerto Ngimbang pada tahun ajaran 2023/2024
2. Pengembangan kartu berbasis permainan jenis-jenis pekerjaan ini dibatasi penggunaannya pada materi Bab 5 Topik C (Masyarakat di daerahku) mata pelajaran IPAS untuk kelas IV sekolah dasar.
3. Hasil belajar yang dianalisis dalam uji keefektifan terbatas pada tes hasil belajar peserta didik ranah kognitif saja.
4. Subjek uji coba skala kecil dilakukan pada 5 peserta didik serta uji coba skala besar dilakukan pada 21 peserta didik di kelas IV SDN Purwokerto.

#### **F. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Pentingnya penelitian pengembangan disusun untuk mengetahui seberapa penting penelitian harus dilakukan. pentingnya penelitian pengembangan ini dibedakan menjadi dua, yaitu secara teoritis dan secara praktis diantaranya sebagai berikut.

**1. Secara teoritis**

- a. Pengembangan media kartu berbasis permainan dijadikan alat bantu pembelajaran agar dapat memudahkan peserta didik memahami materi dengan menyenangkan.
- b. Sebagai bahan acuan dan rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

**2. Secara praktis****a. Bagi peserta didik**

- 1) Mampu meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik serta melatih untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi jenis-jenis pekerjaannya yang disampaikan oleh guru.
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**b. Bagi guru**

- 1) Membantu guru untuk menjelaskan materi pada proses pembelajaran.
- 2) Menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, bermakna dan menyenangkan.
- 3) Meningkatkan semangat untuk mengajar di sekolah.

**c. Bagi sekolah**

- 1) Produk hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih yang baik dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- 2) Hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan solusi bagi peserta didik yang masih kesulitan untuk memahami materi

## **G. Definisi Istilah**

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1. Pengembangan**

Pengembangan merupakan sebuah proses membuat kembali atau memodifikasi suatu produk menjadi lebih baik lagi. Aspek kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

### **2. Media pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik.

### **3. Media Kartu Berbasis permainan**

Media kartu berbasis permainan merupakan sebuah media kartu yang dapat dimainkan, dimana didalamnya berisi gambar dan teks yang dimodifikasi dan dikombinasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, agar peserta didik dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### **4. Bermain dan Permainan**

Bermain merupakan sebuah upaya untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan melalui kegiatan yang dilakukan baik itu dengan atau tanpa menggunakan alat. Permainan merupakan bentuk kegiatan bermain dengan adanya aturan yang disepakati bersama untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak.

### **5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran gabungan antar IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka.

## **6. Jenis Pekerjaan**

Pekerjaan merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan lain sebagainya. Terdapat berbagai jenis pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari, ada pekerjaan yang menghasilkan jasa dan ada pekerjaan yang menghasilkan barang. Jenis pekerjaan masyarakat sangat beranekaragam. Salah satu hal yang mempengaruhi pekerjaan atau mata pencaharian pada suatu daerah adalah bentang alam yang berbeda antara satu daerah dengan daerah lain. Contoh pekerjaan di daerah dataran tinggi antara lain pemandu wisata, penyedia sewa sepeda gunung, pengusaha penginapan, penyedia sewa alat berkemah, rimbawan, produsen keripik buah dan sayur, dan lain sebagainya. Adapun jenis pekerjaan di daerah dataran rendah seperti, pengrajin batik, kurir, pekerja gudang, operator mesin, resepsionis, sekretaris dan lain sebagainya. Sedangkan jenis pekerjaan di daerah pesisir/pantai meliputi petani garam, penjaga pantai, pemandu wisata bawah laut, tukang servis kapal, penyedia sewa pelampung, penyedia sewa alat selam dan lain sebagainya.