

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ketercapaian suatu tujuan pembelajaran memerlukan interaksi antara guru, siswa dan lingkungan belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami suatu topik dalam muatan pembelajaran tertentu. Sesuai dengan isi dari UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran tersebut, guru menggunakan kurikulum 2013 serta menggunakan pendekatan saintifik. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Pasal 2 Ayat 8, pendekatan saintifik adalah pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis meliputi proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pendekatan saintifik digunakan oleh setiap guru untuk melakukan pembelajaran di kelas serta membutuhkan hal pendukung lainnya yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

Guru perlu mengupayakan suasana pembelajaran yang menyenangkan di kelas. Adapun upaya yang dapat membantu guru dalam mewujudkan hal tersebut, seperti melengkapi komponen pembelajaran. Komponen tersebut tidak dapat terpisahkan satu sama lain, sehingga ketercapaian suatu tujuan pembelajaran dapat ditentukan

oleh kelengkapan setiap komponen dalam pembelajaran (Rohani, 2018). Dolong (2016) menyebutkan hal-hal yang termasuk dalam komponen pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pembelajaran, metode, media, dan evaluasi. Tujuan pembelajaran merupakan target yang berkaitan dengan perubahan perilaku siswa yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Peserta didik merupakan seseorang yang mengupayakan dirinya untuk berkembang dengan cara memperoleh pendidikan dan bimbingan dari seorang pendidik melalui pembelajaran yang dilaksanakan. Pendidik merupakan seseorang yang telah mendapatkan kualifikasi untuk melaksanakan pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran merupakan mata pembelajaran beserta topik dan isinya yang termasuk bagian dari isi kurikulum. Metode merupakan cara yang dapat digunakan pendidik dalam penyampaian materi, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam pembelajaran. Media merupakan perantara yang digunakan untuk memperjelas penyampaian bahan ajar. Evaluasi merupakan proses yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dari proses pembelajaran melalui pengukuran yang dilakukan dengan sebuah instrumen tes dan atau non tes, kemudian skor yang diperoleh diinterpretasikan untuk mengetahui nilai yang diperoleh siswa (Dolong, 2016).

Kurang tersedianya fasilitas mengajar di sekolah seperti media pembelajaran dapat menjadi salah satu penyebab adanya proses pembelajaran yang berpusat pada guru serta guru hanya menggunakan materi pada buku tematik guru dan buku tematik siswa. Hal tersebut berdampak pada siswa yang cenderung kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan menyebabkan komunikasi antara gurudan siswa menjadi berkurang. Buku yang digunakan hanya memiliki materi yang

terbatas sehingga dapat menjadi hambatan dalam memberikan materi kepada siswa. Dengan demikian guru memerlukan adanya media pembelajaran yang berkaitan dengan materi tersebut dan memerlukan adanya materi tambahan untuk melengkapi materi pada buku tematik.

Siswa kelas IV SD yang umumnya berusia 10 tahun mengalami fase operasional konkret, sehingga memerlukan suasana pembelajaran menyenangkan yang dapat diciptakan oleh guru dengan cara menerapkan salah satu metode dalam komponen pembelajaran dan memerlukan visualisasi dari materi pembelajaran yang dapat disajikan dalam sebuah media pembelajaran. Siswa dapat lebih mudah memahami suatu materi pelajaran dengan adanya pengalaman belajar dengan media pembelajaran (Desstya et al., 2017). Metode yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran tersebut seperti metode belajar sambil bermain. Metode tersebut membutuhkan suatu media pembelajaran berupa permainan edukatif. Ifrianti (dalam Rosarian et al., 2020) mendefinisikan metode belajar sambil bermain sebagai metode yang dapat digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan suasana dan kualitas pembelajaran yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Selain menggunakan metode belajar sambil bermain, pembelajaran yang dilakukan dengan siswa pada fase tersebut dapat menggunakan metode belajar berkelompok. Metode belajar kelompok atau kooperatif merupakan cara belajar yang melibatkan siswa untuk bekerjasama dengan teman sebayanya dalam sebuah kelompok (Bujuri, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi (data wawancara dan observasi ditampilkan pada lampiran 3 dan lampiran 5) di SD Nomor 4 Kerobokan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang terdapat di sekolah belum bisa

memenuhi kebutuhan guru dalam penyampaian materi, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV tidak menggunakan media pembelajaran khususnya pada muatan IPA mengenai bagian tubuh hewan. Sejalan dengan pemahaman IPA siswa Indonesia yang masih rendah dan berada pada kategori dibawah dibandingkan dengan negara-negara lain. Hayat dan Yusuf (dalam Tursinawati,2018) menjelaskan bahwa pada PISA 2006, dari 57 negara peserta, siswa Indonesia berada pada kelompok bawah dengan nilai rata-rata 395, tidak terlalu jauh terpaut dari siswa negara Brasil (390) dan Tunisia (385). Hal wawancara dan observasi mencerminkan adanya komponen pembelajaran yang tidak sepenuhnya terdapat dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang berfokus pada guru. Terdapat suatu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut, seperti penggunaan media pembelajaran yang dapat memunculkan antusias siswa agar terlibat secara aktif dalam pembelajaran, menambah keluasan materi pembelajaran pada buku, dan pembelajaran dapat berfokus kepada siswa. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah media kartu domino. Media tersebut berbentuk seperti kartu domino yang berisi pertanyaan serta jawabannya. Media kartu domino belum pernah digunakan oleh guru kelas, sehingga pengembangan media pembelajaran kartu domino dalam penelitian ini diperlukan dalam melakukan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa agar aktif dikelas. Penerapan media pembelajaran kartu domino dapat dilakukan dengan metode belajar berkelompok dan metode belajar sambil bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino

Materi Bagian Tubuh Hewan bagi Siswa Kelas IV SD Nomor 4 KerobokanBadung Tahun Ajaran 2021/2022”. Media pembelajaran kartu domino memiliki manfaat terhadap pembelajaran, yang diketahui berdasarkan beberapa hasil penelitian, seperti penggunaan media pembelajaran kartu domino dapat menunjukkan perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media, serta terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 37% (Muthoharoh & Cholifah, 2020). Media kartu domino layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada siswa kelas V sekolah dasar (Istyasiwi et al., 2021). Siswa yang belajar menggunakan permainan domino matematika dapat mencapai kriteria keberhasilan dengan presentase 63,6% (Marfu & Julaeha, 2020). Terdapat pengaruh media kartu domino terhadap hasil belajar siswa (Azizah, 2020).

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi untuk diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dan pembelajaran berpusat pada guru.
2. Terbatasnya materi yang terdapat pada buku.
3. Belum terdapat media pembelajaran khusus untuk menunjang materi bagian tubuh hewan

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran kartu domino yang berisi materi bagian tubuh hewan pada

muatan IPA untuk kelas IV di SD Nomor 4 Kerobokan Badung sebagai batasan masalah. untuk memfokuskan penelitian ini. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, seperti *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media pembelajaran akan diuji kelayakan dan keefektifannya berdasarkan uji para ahli (ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran) dan uji coba yang dilakukan oleh siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, indentifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran kartu domino materi bagian tubuh bagi siswa kelas IV SD Nomor 4 Kerobokan Badung tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran kartu domino materi bagian tubuh hewan bagi siswa kelas IV SD Nomor 4 Kerobokan Badung tahun ajaran 2021/2022?
3. Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran kartu domino materi bagian tubuh hewan bagi siswa kelas IV SD Nomor 4 Kerobokan Badung tahun ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Materi Bagian Tubuh Hewan

bagi Siswa Kelas IV SD Nomor 4 Kerobokan Badung Tahun Ajaran 2021/2022, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran kartu domino materi bagian tubuh hewan bagi siswa kelas IV SD Nomor 4 Kerobokan Badung tahun ajaran 2021/2022
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu domino materi bagian tubuh hewan bagi siswa kelas IV SD Nomor 4 Kerobokan Badung tahun ajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran kartu domino materi bagian tubuh hewan bagi siswa kelas IV SD Nomor 4 Kerobokan Badung tahun ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran kartu domino materi bagian tubuh hewan pada muatan IPA sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan teori - teori tentang media pembelajaran. Selain itu, semoga skripsi ini dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi upaya pemecahan masalah bagi siswa dan guru, serta dapat memberikan manfaat bagi peneliti lain sebagai berikut.

- a. Bagi Siswa

Penelitian pengembangan media pembelajaran kartu domino ini dapat menambah semangat belajar siswa karena media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa seperti siswa yang pendiam, suka bergerak, kurang semangat dan kurang empati dalam belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran kartu domino.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran kartu domino dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran kartu domino berisi pertanyaan atau pernyataan dan jawaban yang berkaitan dengan materi bagian luar tubuh hewan muatan IPA kelas IV di SD Nomor 4 Kerobokan Badung.
2. Paket media pembelajaran kartu domino yang terdiri dari kartu domino, kartu tantangan, petunjuk penggunaan media, dan lembar penulisan materi yang diletakkan pada sebuah kotak untuk memudahkan guru dalam menyimpan media pembelajaran.

3. Kartu domino dan kartu tantangan dicetak dengan kertas *art paper* berwarna putih dengan ukuran 4cm x 8cm. Lembar penulisan materi dicetak dengan kertas HVS berwarna putih.
4. Petunjuk penggunaan media dicetak dengan kertas HVS.
5. Kartu domino dan kartu tantangan menggunakan jenis huruf Tahoma dengan variasi ukuran yang berbeda.
6. Bagian belakang kartu domino diberikan gambar hewan yang sesuai dengan materi pembelajaran yang didesain dengan menggunakan web desain Canva.
7. Kartu domino yang digunakan dalam pembelajaran sebanyak 20 kartu.
8. Variasi yang ditambahkan dalam media pembelajaran kartu domino berupa penerapan *reward and punishment* dengan tambahan kartu tantangan yang berisi soal tambahan. Kartu tersebut dipilih secara acak oleh siswa sebagai bentuk penerapan *punishment* dalam penggunaan kartu domino. Siswa yang memiliki kartu tantangan akan menjawab soal tantangan tersebut.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan media kartu domino ini dapat digunakan oleh siswa untuk bisa lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini dapat menunjang materi bagian tubuh hewan kelas IV di SD Nomor 4 Kerobokan. Melalui penggunaan media pembelajaran ini, guru dapat melakukan pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran serta mengatasi keterbatasan materi pada buku, sehingga siswa dapat berperan aktif di kelas dan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru yang menggunakan buku.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran kartu domino, sebagai berikut.

1. Media pembelajaran kartu domino dapat mempermudah guru dalam menyajikan materi bagian tubuh hewan.
2. Dapat menumbuhkan antusias siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru.
3. Pembelajaran dilakukan dengan cara belajar berkelompok dan belajar sambil bermain dapat membantu siswa untuk mengingat dan memahami materi karena saat menggunakan media pembelajaran tersebut, siswa akan memiliki gambaran mengenai isi materi.
4. Media pembelajaran kartu domino dapat membantu siswa untuk menambah informasi mengenai materi bagian tubuh hewan. Sehingga siswa tidak hanya menerima materi yang terdapat pada buku siswa.

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kartu domino hanya memuat materi bagian tubuh hewan.
2. Media pembelajaran kartu domino dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV SD Nomor 4 Kerobokan tahun ajaran 2021/2022

1.10 Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini perlu diberikan pendefinisian untuk mencegah terjadinya penafsiran yang berbeda mengenai istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah yang digunakan, yaitu:

1. Penelitian pengembangan adalah kajian ilmiah yang dapat menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dengan tambahan penyempurnaan produk, menggunakan model pengembangan tertentu dan telah diuji kelayakannya.
2. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat membantu guru dalam menjelaskan informasi yang terdapat dalam materi serta menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
3. Kartu domino adalah kartu yang memiliki garis tengah sebagai pembatas antara dua sisi.

