

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, yaitu untuk menjamin peningkatan mutu negara itu sendiri. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menyatakan tentang Sistem Pendidikan Nasional (Permendikbud, 2016) Pasal 1, Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses pembelajaran. Berdasarkan standar proses yang telah ditetapkan, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, interaktif, menantang, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Oleh karena itu, setiap satuan pendidikan diharapkan dapat melakukan perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Kompetensi lulusan akan semakin penting artinya apabila dikaitkan dengan era perkembangan di abad ke-21, ditandai dengan persaingan bebas yang semakin kompetitif dalam MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN). Dalam hal ini, peserta didik perlu dibekali dengan berbagai pengalaman belajar yang berasal dari sumber belajar yang bervariasi. Disinilah pentingnya peranan satuan pendidikan sebagai fasilitator yang diharapkan mampu menyediakan berbagai fasilitas belajar, seperti media pembelajaran, alat peraga, dan sumber belajar. Peserta didik dapat memenuhi keberhasilan belajarnya apabila sesuatu yang telah dipelajari dalam pembelajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari melalui pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan mudah, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga pemahaman peserta didik terhadap konsep materi yang dipelajari semakin bermakna.

Pemerintah telah melakukan upaya untuk mewujudkan standar pendidikan yang berkualitas. Upaya yang telah dilakukan pemerintah adalah menetapkan Standar Pendidikan Nasional dan menerapkan Kurikulum 2013. Standar Pendidikan Nasional yang termuat dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 terdiri atas delapan standar, diantaranya tentang standar isi, standar proses dan standar sarana dan prasarana. Pada ketiga standar tersebut, mengatur tentang materi-materi pada mata pelajaran, cara untuk membelajarkan materi tersebut serta penyediaan fasilitas belajar yang bervariasi. Pemerintah memberikan keleluasaan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai standar dan menggunakan sumber belajar maupun media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran. Pemerintah juga telah menerapkan Kurikulum 2013 yang mencakup

untuk semua mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran yang tercantum yaitu mata pelajaran IPA. IPA pada muatan Kurikulum 2013 adalah mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan keseluruhan aspek dari tingkat kemampuan peserta didik pada proses pembelajaran, hal ini dikarenakan IPA merupakan bagian dari mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran IPA yang memiliki karakteristik ilmiah dan logis melalui proses pengamatan.

IPA dalam kurikulum telah dipaparkan dengan baik, namun pada kenyataannya kualitas pembelajaran IPA di Indonesia masih belum sesuai harapan. Akibat dari proses pembelajaran IPA yang belum sesuai harapan, berdampak pada hasil belajar peserta didik yang terbilang masih rendah. Rendahnya hasil belajar ini salah satunya menyangkut kemampuan sains peserta didik. Dilansir dari hasil studi *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018, bahwa kemampuan sains peserta didik di Indonesia berada di urutan 10 besar terbawah menduduki peringkat ke-74 dari 79 jumlah total Negara yang berpartisipasi (OECD, 2019). Hal demikian bisa terjadi karena peserta didik di sekolah tidak paham konsep apa yang baru dipelajari apalagi menguasai konsep untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Begitu pula pada mata pelajaran IPA yang banyak memiliki konsep-konsep bersifat abstrak (Lilisari, *et al.*, 2016). Pembelajaran IPA di sekolah menitik beratkan hanya pada penguasaan konsep semata sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Pembelajaran yang monoton tentu akan menimbulkan rasa jenuh pada peserta didik terutama ketika peserta didik dihadapkan dengan materi yang cukup sulit. Peserta didik juga cenderung

menghapal materi yang luas terutama untuk materi yang berhubungan dengan fenomena-fenomena alam tanpa mempelajari ulang materi pembelajaran sehingga peserta didik menjadi cepat lupa. Hal ini tentu akan mengakibatkan rendahnya motivasi belajar dan retensi peserta didik bahkan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Guru dalam proses belajar mengajar cenderung tidak memperhatikan prinsip pembelajaran yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang menyebutkan bahwa salah satu prinsip pembelajaran yang saat ini harus digunakan adalah pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Siahaan (2012) juga mempertegas bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi.

Hal tersebut disebabkan oleh (1) rendahnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran seperti pengelolaan waktu, pengelolaan media dan pengelolaan kelas. Salah satu hambatan yang dialami dalam mengajar adalah pengelolaan waktu dalam mengajar (Ali, 2008). (2) Rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan kurikulum sesuai dengan prinsip pengembangan kurikulum. Hasil penelitian Rasmianti (2016) yakni 86,10% guru merasa bingung dengan kurikulum yang berganti-ganti sehingga menghambat guru dalam pembelajaran. (3) Rendahnya kemampuan guru dalam membuat sebuah media untuk membantu peserta didik memahami konsep sehingga berimplikasi terhadap rendahnya prestasi belajar peserta didik (Idris & Marno, 2008). Sulitnya untuk menentukan media yang sesuai dengan materi menjadi faktor penghambat guru dalam membuat media pembelajaran. (4) Kurangnya media pembelajaran yang

dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran tersebut.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 8-10 Maret 2020 di Seluruh SMP/MTs Negeri di Kecamatan Gerokgak oleh 24 guru IPA menunjukkan beberapa temuan yaitu pertama, media yang biasa digunakan adalah LKS, buku, dan papan tulis dalam menunjang proses pembelajaran IPA di kelas. Berdasarkan argumen yang diberikan oleh guru, penyebabnya adalah media pembelajaran. Kedua, media pembelajaran yang biasa digunakan tidak menarik perhatian peserta didik karena kebiasaan guru yang hanya menggunakan fasilitas sarana yang sudah disediakan oleh sekolah seperti buku dan papan tulis sehingga pembelajaran menjadi monoton. Ketiga, kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran IPA. Dalam proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Palmer (2009) menunjukkan bahwa menciptakan suasana belajar yang menarik peserta didik dapat menumbuhkan motivasi belajar dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPA. Salah satu contoh penggunaan media secara umum dalam proses pembelajaran adalah lembar kerja siswa. Lembar kerja siswa tersebut sebagai media yang masih sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di sekolah. Lembar kerja siswa lebih menekankan pada kegiatan aktivitas yang berpusat pada peserta didik namun untuk sebuah media yang menarik dan menyenangkan masih sedikit membosankan untuk peserta didik untuk dijadikan media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui di lapangan secara langsung maupun pada hasil data penelitian lainnya, solusi yang dikembangkan yaitu media *flashcard* IPA SMP pada materi tata surya. *Flashcard* adalah kartu yang dilengkapi gambar dan informasi berupa huruf yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Salah satu manfaat media *flashcard* dengan cara penggunaan yang efektif adalah dapat meningkatkan retensi sehingga tidak mudah dilupakan (Suryana dalam Hotimah, 2010). Peserta didik secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPA dan mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan rasa ingin tahu peserta didik (Istianah, Sudarmin, dan Wardani, 2015). Berdasarkan hasil analisis sebelumnya sebelumnya, media *flashcard* sendiri sudah pernah digunakan oleh salah satu guru di SMP Negeri 4 Gerokgak dengan hasil peserta didik memiliki minat yang sangat tinggi terhadap media *flashcard*. Namun media *flashcard* tidak banyak digunakan dalam mata pelajaran IPA. Beberapa peneliti juga banyak mengembangkan media *flashcard* mulai pada tingkat usia dini hingga tingkat sekolah menengah pertama dan dalam variabel yang berbeda-beda juga seperti kemampuan membaca, kemampuan menulis, kemampuan pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *flashcard* utamanya materi IPA seperti tata surya yang perlu dilakukan.

Hasil analisis kebutuhan lainnya juga meliputi analisis kurikulum dan materi. Hasil analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan deskripsi materi IPA pada setiap topik pembelajaran. Hasil yang didapatkan adalah materi pokok yang dipilih dari beberapa kompetensi dasar yang cocok untuk dikembangkan dalam media *flashcard* yaitu KD 3.11 mengenai tata surya. Materi

tata surya dipilih untuk dikembangkan karena memiliki karakteristik materi yang bersifat abstrak secara visualisasi atau memerlukan bantuan ilustrasi dalam menyampaikan materi. Materi tata surya juga banyak memiliki sub materi yang sesuai dengan komponen media *flashcard* yang diinginkan dan tidak terdapat konsep yang harus dijelaskan menggunakan sebuah rumus sehingga tidak sulit untuk dikembangkan ke dalam *flashcard*.

Mengingat permasalahan yang terjadi serta pentingnya media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran IPA, maka dipandang perlu untuk dibuat dan dikembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* IPA SMP Materi Tata Surya”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, terdapat masalah yang teridentifikasi sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.
2. Rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan kurikulum sesuai dengan prinsip pengembangan kurikulum.
3. Rendahnya kemampuan guru dalam membuat sebuah media untuk membantu peserta didik memahami konsep.
4. Kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran IPA.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, pada penelitian ini masalah yang difokuskan adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran IPA karena sulitnya untuk menentukan media yang sesuai dengan materi dan sulitnya media yang dapat digunakan peserta didik sehingga mengakibatkan peserta didik kurang interaktif atau cenderung pasif terhadap pembelajaran.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran *flashcard* IPA SMP materi tata surya?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran *flashcard* IPA SMP materi tata surya?
3. Bagaimana tingkat keterbacaan media pembelajaran *flashcard* IPA SMP materi tata surya?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flashcard* IPA SMP materi tata surya. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut.



1. Mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran *flashcard* IPA SMP materi tata surya.
2. Menganalisis tingkat validitas media pembelajaran *flashcard* IPA SMP materi tata surya.
3. Menganalisis tingkat keterbacaan media pembelajaran *flashcard* IPA SMP materi tata surya.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat hasil pengembangan dapat ditinjau berdasarkan teoretis dan praktis.

#### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta dapat memberikan variasi media belajar sebagai alternatif untuk memotivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat secara interaktif dalam belajar.

#### 2. Manfaat Praktisi

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang positif bagi peserta didik dan pendidik. Secara spesifik dapat diuraikan sebagai berikut.

##### a) Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat membantu peserta didik meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, meningkatkan retensi dan hasil belajar peserta didik sehingga pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran semakin jelas dan tidak mudah lupa.

b) Bagi pendidik

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam mencari media belajar tambahan bagi peserta didik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran menjadi tidak monoton.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran *flashcard* IPA SMP materi tata surya yang dilengkapi dengan panduan penggunaan berupa buku panduan. Adapun Spesifikasi produk ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *flashcard*.
2. Media pembelajaran *flashcard* ini berdasar pada materi pembelajaran IPA SMP kelas VII Semester II yaitu Tata Surya.
3. Materi belajar yang disajikan mencakup submateri sistem tata surya, kondisi bumi, kondisi bulan, gerhana dan jagat raya.
4. Media *flashcard* dilengkapi dengan buku panduan. Dalam buku panduan tersebut dilengkapi dengan soal-soal sebagai alat evaluasi dalam penggunaan media *flashcard*.
5. Media *flashcard* yang dikembangkan berbentuk kartu ukuran  $8 \times 12$  cm yang berisi 104 kartu.
6. Desain *flashcard* terdiri atas gambar dan penjelasan materi secara informatif. Dalam tampilannya menggunakan variasi warna sebagai penanda untuk mempermudah dan mengingatnya.

7. Media *flashcard* dalam penggunaannya dilaksanakan melalui permainan. Misalnya peserta didik secara berkelompok berlomba-lomba menebak suatu nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak.
8. Produk ini dikembangkan dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6 sebagai program utama.
9. Buku Panduan tersebut dikembangkan dengan menggunakan *software* Adobe InDesign CS6, Adobe Photoshop dan Microsoft Word 2016.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran *flashcard* IPA SMP materi Tata Surya sangat penting dilakukan karena saat ini media pembelajaran perlu dikembangkan di sekolah dalam menunjang proses pembelajaran dan demi terwujudnya standar pendidikan yang berkualitas. Materi IPA yang memiliki konsep-konsep yang abstrak dan banyak dengan menggunakan media *flashcard* dan dilaksanakan melalui permainan dapat menambah motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran *flashcard* IPA SMP materi tata surya memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan dalam penelitian yang dilakukan yakni sebagai berikut.

a. Asumsi Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi bahwa kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran IPA. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Istianah, Sudarmin, dan Wardani (2015) berupa hasil wawancaranya dengan guru IPA di SMP N 1 Juwana bahwa proses pembelajaran kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dan cenderung menggunakan metode diskusi kelompok yang menuntut keaktifan dari anggota kelompok. Media pembelajaran IPA saat ini sangat sedikit digunakan oleh guru, guru yang sudah nyaman menggunakan buku dan LKS dengan pembelajaran monotonnya berakibat peserta didik bosan terhadap pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk mendeskripsikan materi yaitu media visual seperti media *flashcard*. Pemilihan media ini didasari atas pertimbangan bahwa media ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

b. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Media *flashcard* yang dikembangkan, hanya terbatas pada beberapa materi pokok dalam pembelajaran dan menambahkan beberapa pengetahuan atau wawasan yang masih berkaitan dengan materi pokok.
2. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) tidak seluruhnya digunakan dikarenakan keterbatasan

waktu dan biaya sehingga dilakukan hanya sampai tahap *Development* (Pengembangan).

### 1.10 Definisi Istilah

Penelitian pengembangan ini memiliki istilah-istilah kunci yang sering digunakan, maka dipandang perlu dijelaskan sebagai berikut.

1. Media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2009). Media pembelajaran diartikan sebagai perantara misalnya alat – alat grafis, fotografis, atau elektronis yang dapat membantu mendeskripsikan materi pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.
2. Media *flashcard* adalah media berupa kartu yang memuat informasi yang berhubungan dengan pokok bahasan sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media *flashcard* merupakan modifikasi dari permainan kartu bergambar anak-anak yang dibuat mempunyai peraturan yang dapat memotivasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.