



BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang wajib diberikan kepada seluruh individu dan terpenting dalam kehidupan ini berarti bahwa setiap warga negara Republik Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan selalu berkembang didalamnya. Pada pembukaan UUD 1945, pendidikan memperoleh perhatian secara khusus dan tercantum pada alenia ke empat. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang secara optimal dari segi fisik, intelektual/ kecerdasan, emosional, sosial, dan spiritual agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu jenjang pendidikan yang disediakan oleh pemerintah Indonesia adalah Sekolah Dasar. Secara formal dan institusional, Sekolah dasar masuk pada kategori pendidikan dasar.

Sekolah Dasar sebagai institusi pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan anak didik menghadapi kehidupan masa depan, dengan cara mengembangkan potensi yang dimilikinya. Untuk mengembangkan potensi siswa perlu diterapkan sebuah model pembelajaran yang tepat guna. Kegiatan pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar dilakukan secara konvensional dengan tatap muka di suatu lingkungan sekolah dasar.

Saat ini, Kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan di Indonesia yaitu kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*) yang menempatkan siswa sebagai subyek untuk belajar. Guru dalam pembelajaran kurikulum 2013 berperan sebagai fasilitator yang harus mampu membangkitkan ketertarikan siswa terhadap suatu materi belajar. Kurikulum 2013 mengintegrasikan tiga ranah kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang dalam implementasinya terangkum dalam Kompetensi Inti 1 (KI-1) berupa sikap spiritual, Kompetensi Inti 2 (KI-2) berupa sikap sosial, Kompetensi Inti 3 (KI-3) berupa pengetahuan, dan Kompetensi Inti 4 (KI-4) berupa keterampilan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, bahwa dalam proses pembelajaran, karakteristik tingkat pengetahuan siswa pada kelas ini yakni terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya masih rendah di dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring ini. Hal tersebut disebabkan karena masih kurangnya pemahaman siswa terhadap penjelasan materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Adapun permasalahan yang terjadi di kelas V SD No. 2 Mengwi adalah kurangnya penerapan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang selama ini digunakan hanyalah media gambar yang ada pada buku siswa saja, sehingga hal itu menyebabkan siswa mudah bosan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Kemampuan dasar peserta didik, motivasi dan media pembelajaran yang digunakan juga sangat berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran. Pendidikan yang baik dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas harus dilaksanakan dalam semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang memiliki potensi besar dan peranan strategis dalam menyiapkan SDM yang berkualitas. Muatan materi IPA merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi dan diupayakan sehingga memperoleh kedudukan sejajar dengan seluruh tahapan dalam dunia pendidikan. IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Pada proses pembelajaran

dalam pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar mengetahui dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Siswa diharapkan dapat mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut dalam kehidupan sehari-harinya. IPA berguna bagi kehidupan atau pekerjaan anak dikemudian hari, bagian kebudayaan bangsa, melatih anak berpikir kritis, dan mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi dapat membentuk pribadi anak secara keseluruhan. Seorang guru hendaklah merancang sesuatu yang memungkinkan siswa mampu belajar aktif dan memahami konsep IPA serta menumbuhkan kesan bermakna dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Selain itu juga menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, sehingga materi pelajaran dapat diingat oleh siswa. Untuk itu, dalam penyampaian IPA akan lebih mudah dalam pencapaian tujuan yang diharapkan, perlu menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Saat ini Indonesia sedang mengalami pandemi covid-19. Pandemi covid-19 berdampak besar pada berbagai sektor, salah satunya pendidikan. Sebagai upaya pencegahan penyebaran covid-19, Indonesia memberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Himbauan tegas untuk bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan ibadah dari rumah. Meskipun demikian, pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun tidak bisa bertatap muka secara langsung. Tentu ini membuat dunia pendidikan menjadi berubah 180 derajat dengan beralih pada alternatif lain. Dalam situasi pandemi

covid-19 kegiatan konvensional tidak dapat dilaksanakan dan dialihkan menjadi sistem pembelajaran dalam jaringan (daring).

Dalam pembelajaran daring, pendidik juga harus menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Riyana (2011:7) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ini disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Pada masa pandemi covid-19 ini, peserta didik menginginkan penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik seperti media berupa gambar atau video serta media pembelajaran yang mudah diakses. Sehingga berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini berpengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk menyempurnakan proses pembelajaran perlu dipertimbangkan. Salah satu media yang dapat dijadikan alternatif adalah dengan menggunakan media pembelajaran *E-Flashcard*. Melalui *e-flashcard* proses pembelajaran tidak terpaku pada kegiatan ceramah tapi media pembelajaran yang dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan akses kegiatan belajar yang mudah.

Kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPA cukup beragam. Setiap individu memiliki perbedaan yang cukup mendasar baik dalam aspek minat, bakat, maupun kemampuan pengetahuan dalam IPA. Tidak heran jika dalam satu kelas terdapat siswa yang menonjol prestasinya dalam bidang IPA, ada yang sedang dan ada pula yang rendah bahkan sangat kurang. Siswa yang kemampuannya kurang adalah siswa yang mengalami kesulitan belajar dan memerlukan upaya penanganan secara baik, terencana, dan terpadu untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *e-flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dengan menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD No. 2 Mengwi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar IPA siswa. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Masa pandemi covid-19 mengharuskan peserta didik dan guru melakukan proses pembelajaran daring. Guru kurang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran.
2. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan guru secara daring.
3. Kurangnya media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk belajar sehingga kurangnya pemahamann siswa terhadap materi pelajaran.

1.3 Pembatasan masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yaitu guru kurang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran, rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan guru secara daring, dan kurangnya media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk belajar sehingga kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Maka dari itu, masalah-masalah tersebut harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal dengan menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran *E-Flashcard* pada muatan pelajaran IPA khususnya pada siswa kelas V SD semester ganjil berupa bahan ajar elektronik berbentuk *e-flashcard*.

Terhadap bahan ajar ini dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran), uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada masa pandemi covid-19 sangat sulit menjangkau siswa dalam jumlah besar, sehingga uji efektivitas tidak dapat dilakukan karena situasi tidak memungkinkan.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran *E-Flashcard* pada muatan pelajaran IPA kelas V SD No.2 Mengwi?

2. Bagaimanakah hasil validasi produk media pembelajaran *E-Flashcard* pada muatan pelajaran IPA kelas V SD No.2 Mengwi, menurut para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *E-Flashcard* pada muatan pelajaran IPA kelas V SD No.2 Mengwi.
2. Untuk mengetahui hasil validasi rancang bangun produk media pembelajaran *E-Flashcard* pada muatan pelajaran IPA kelas V SD No.2 Mengwi menurut *review* ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ini dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang inovatif serta berguna dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran *E-Flashcard* dapat mempermudah guru menjelaskan materi kepada peserta didik dan memotivasi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

b. Bagi siswa

Pengembangan media pembelajaran *E-Flashcard* dapat mempermudah siswa untuk memahami materi.

c. Bagi Kepala Sekolah

Media pembelajaran *E-Flashcard* ini dapat memperkaya koleksi media dan menambah informasi mengenai jenis media dalam setiap proses pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga dapat membantu kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran di ruang lingkup sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti dan mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Flashcard* dengan lebih inovatif dan dapat dijadikan referensi atau rujukan untuk melakukan penelitian lain yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *e-flashcard*. Berikut uraian secara singkat *E-Flashcard*.

1. Hasil pengembangan *e-flashcard* menuntun siswa memahami materi melalui media elektronik yang dapat dipelajari secara mandiri dan fleksibel dalam penggunaannya.
2. *E-Flashcard* ini adalah sebuah media pembelajaran elektronik yang dikemas untuk pembelajaran secara online dan dapat menggantikan peran guru dalam menjelaskan materi pembelajaran serta dapat dioperasikan menggunakan laptop.
3. *E-Flashcard* ini memadukan unsur multimedia dalam pengembangan *e-flashcard* seperti teks dan gambar beranimasi dengan menggunakan aplikasi *adobe flash* dan *adobe illustrator*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam sebuah pembelajaran, seorang pendidik dituntut untuk bisa memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, serta pembelajaran akan lebih bermakna sehingga memacu daya berpikir kritis peserta didik. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* ini dapat dijadikan bahan ajar alternatif bagi siswa untuk belajar dan mengembangkan media belajar yang menarik dan praktis karena dalam pembelajaran daring seperti sekarang minat belajar siswa menurun sehingga hasil belajarnya akan mengalami penurunan. Selain itu, pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* ini akan memudahkan pendidik dalam penyampaian materi saat kegiatan belajar mengajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *e-flashcard* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. *E-Flashcard* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik agar lebih memahami materi yang disampaikan melalui *e-flashcard* dalam pembelajaran khususnya dalam IPA, sehingga peserta didik tertarik menyimak pembelajaran terutama saat belajar daring ini dan hasil belajar dapat meningkat.
2. Media pembelajaran *e-flashcard* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPA bagi peserta didik tingkat Sekolah Dasar.

Adapun keterbatasan dari pengembangan bahan ajar yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran ini hanya untuk siswa kelas V SD No. 2 Mengwi khususnya pada muatan pelajaran IPA semester ganjil.
2. Pengembangan E-Flashcard ini berdasarkan kebutuhan guru kelas V akan media pembelajaran muatan pelajaran IPA selama pembelajaran daring.
3. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran elektronik dan hasilnya dapat berupa *e-flashcard* yang digunakan untuk mengatasi permasalahan guru dalam menunjang proses pembelajaran.
4. Penelitian pengembangan ini dilakukan mengikuti situasi lapangan pada masa pandemi covid-19 dimana sangat sulit untuk menjangkau siswa dalam jumlah besar, sehingga uji efektivitas kelompok kecil dan uji lapangan hanya dapat dilakukan apabila situasi memungkinkan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun nonpembelajaran.
2. *E-Flashcard* merupakan sekumpulan kartu digital yang mana disetiap kartunya akan menampilkan penjelasan dari setiap materi yang dibahas dengan cara memanggil atau memilih kartu yang diinginkan. *E-flashcard* adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi yang berisi gambar dengan animasi yang bertujuan untuk memberikan informasi atau sejumlah pengetahuan serta berisikan suara yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa.