

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan itu sendiri memiliki peranan yang sangat penting dalam memajukan bangsa, karena kemajuan suatu bangsa tergantung pada kualitas sumber daya dan kualitas sumber daya tergantung pada kualitas suatu pendidikan suatu negara¹.

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi yang ada pada setiap masing-masing individu. Potensi tersebut perlu dikembangkan demi suatu perubahan yang lebih baik agar kelak menjadi individu yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, kecerdasan, kreatif, inovatif, dan berkarakter tinggi. Karena dengan pendidikan manusia bisa memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah lakunya tersebut.

Pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar bisa menjelajah dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi transaksional antara guru dan siswa dimana dalam proses tersebut bersifat timbal balik. Adapun pengetahuan itu sendiri artinya segala sesuatu yang diketahui oleh manusia². Jadi secara singkat IPA adalah pengetahuan yang rasional, berfikir kritis, dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Pemahaman sains (IPA) sangat penting untuk dipahami oleh guru dan siswa. Apabila pembelajaran sains tidak terarah akan menyebabkan proses pembelajaran IPA menjadi sia-sia, disebabkan

¹ Suci Pratwi Moh. Fahmi Nugraha Budi Hendrawan, dkk., "Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar," 2020, n.d.

² Ayu Nur Shaumi, "Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) Dalam Pembelajaran Sains Di SD/MI" 2 (Desember 2015).

kurangnya pemahaman akan hakikat sains³. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah SD/MI adalah pondasi awal untuk mendidik siswa dalam menciptakan pengetahuan, keterampilan sikap, dan menjadi saintis yang sejati, hal ini dibutuhkan tuntutan bagi guru untuk memahami seutuhnya karakteristik anak SD/MI tersebut.

Khsuusnya dalam dunia pendidikan sebagai sebuah model pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Budi Febriyanto, dkk dalam Ashar, jika dilihat dari bentuknya *flashcard* termasuk media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan, media ini dapat digunakan untuk mengungkap fakta melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk symbol atau lambang⁴. Selain itu penelitian yang dilakukan menjelaskan *Flash card* merupakan kartu-kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau symbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Sejalan dengan penelitian diatas Dinda menyatakan bahwa *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Gambar yang ditampilkan dapat berupa kartu yang berhubungan dengan suatu konsep⁵.

Media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan oleh seorang pendidik untuk menunjang proses pembelajaran dalam menyampikan materi pembelajaran (Permendikbud No. 22, 2016 : 6). Penggunaan media permainan yang sesuai dengan kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan

³ Tursinawati, "Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa Dalam Pelaksanaan Percobaan Pada Pembelajaran IPA Di SDN Kota Banda Aceh" 4, no. 1 (Desember 2015).

⁴ Ari Yanto Budi Febriyanto, "Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" 3, no. 2 (2019): 10–109.

⁵ Febriyanti Utami, Rukiyah, Windi Dwi A, "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Bintang Laut" 5, no. 2 (2021): 1718–28, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>.

perkembangan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik⁶. Melalui media pembelajaran peserta didik tidak hanya menyerap sebuah informasi saja tetapi juga ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran dan saling berinteraksi juga sesama temannya. Perbedaan media *flashcard* dalam penelitian terdahulu hanya mengembangkan media *flashcard* satu macam yang digunakan untuk mengenalkan gambar dan kosa kata dalam kartu tersebut. Sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti ini berupa *flashcard* (kartu ganda), dapat disimpulkan bahwa karakteristik *flashcard* (kartu ganda) ini merupakan kartu kombinasi antara tulisan dan gambar yang berhubungan dengan materi sistem pernapasan pada manusia. Pada kartu ini terdapat dua kartu diantaranya yang pertama berupa kartu yang didesain hanya terdapat gambar, dan kartu yang kedua didesain berupa tulisan (teks) penjelasan gambar.

Dari observasi serta wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 Maret 2022 di MI Al-Karimi Tebuwung dengan guru kelas V Ibu Dra. Hj. Mahsunah, memperoleh data bahwa peserta didik kurang tertarik pada materi pelajaran IPA. Karena peserta didik menganggap pelajaran sains (IPA) adalah pelajaran yang sulit, terlebih banyak istilah-istilah ilmiah (asing) yang masih kurang dipahami oleh peserta didik sehingga membuat pelajaran IPA kurang diminati. Pada saat guru menjelaskan materi sebagian peserta didik terlihat bosan, tidak semangat dan tidak fokus mengikuti pembelajaran. Selain itu guru belum memanfaatkan bahan pembelajaran secara maksimal kepada siswa sehingga 50% siswa yang masih kurang memperhatikan dan tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran secara langsung karena kurangnya interaksi sesama siswa yang mengakibatkan siswa kurang minat dalam belajar. Guru

⁶ Eva Oktaviana. Citra Iasha, Chrisnaji Banindra Yudha, "Pengembangan Permainan Multiply Cards Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Siswa Kelas II SDN Bojong Nangka 01 Bogor," 2021, n.d., <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/index>.

tidak menggunakan media dalam pembelajaran dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran di sekolah, dan guru hanya berpedoman pada buku paket guru maupun buku pedoman siswa. Maka diperlukan media yang menunjang untuk meringkas materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang tidak membosankan dan menarik perhatian siswa akan mempengaruhi tujuan pembelajaran di sekolah. Berdampak pada hasil belajar siswa yang masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) terutama pada mata pembelajaran IPA yang ditetapkan oleh sekolah adalah sebesar 75%, banyak siswa kelas V MI Al-Karimi memiliki hasil belajar yang di bawah KKM, ada 13 siswa yang nilainya tertinggi dan ada 13 siswa yang nilainya terendah, hasil penilaian tersebut dikarenakan minat belajar siswa yang masih rendah.

Maka dari permasalahan tersebut sangat jelas minat belajar peserta didik yang masih kurang perlu adanya penggunaan media yang lebih efektif dan kreatif sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi pelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V. Dari masalah diatas peneliti mengembangkan media *flashcard* digunakan untuk menunjang proses pembelajaran supaya siswa lebih memahami materi IPA secara luas. Dapat menambah pengetahuan siswa, dapat belajar secara aktif, efektif, kongkrit, berfikir kritis dan bisa digunakan belajar secara kelompok maupun individu di rumah. Pengembangan Flash card ini berisikan petunjuk penggunaan KI, KD, materi pembelajaran, soal latihan yang tersusun secara sistematis agar mempermudah peserta didik dalam mencari informasi atau memecahkan masalah pada materi sistem pernapasan pada manusia. Dengan adanya media Flash card ini diharapkan bisa memfasilitasi dan menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif, variatif dan menarik. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pengembangan produk ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V. Minat belajar memiliki 4

indikator sebagai berikut: 1) Ketertarikan siswa, yaitu berkaitan dengan gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri, 2) perhatian siswa yaitu konsentrasi terhadap pengamatan dengan mengesampingkan yang lain. peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, akan memperhatikan objek tersebut, 3) motivasi belajar siswa yaitu suatu faktor yang mendorong untuk melakukan atau bertindak dengan efektif dan reaksi-reaksi usaha untuk mencapai tujuan tertentu, 4) pengetahuan siswa yaitu suatu faktor yang berperan penting terhadap kemampuan pemecahan masalah, kemampuan pemecahan masalah yang tinggi akan menimbulkan pemahaman siswa pada saat proses pembelajaran.

Dari beberapa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan telah dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif bahwa pengembangan Flascard (kartu ganda) diterapkan dengan baik di dunia pendidikan. Khususnya dalam dunia pembelajaran sebagai sebuah media pembelajaran. Adapun peneliti terdahulu yang menjadi bahan acuan peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Empit Hotimah dalam skripsinya juga meneliti penggunaan media flashcard dan masih adanya siswa merasa bingung dengan apa yang diinstruksikan guru. Pada skripsinya dijelaskan bahwa media untuk alternative dalam memecahkan masalah tersebut dengan meningkatkan kemampuan kosakata siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris melalui media flas card yang diaplikasikan pada siswa.

Adapun kelebihan media permainan flash card ini dapat memotivasi siswa dalam belajar dan menumbuhkan semangat belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa dalam pembelajaran. Cara tersebut dapat membuat siswa senang dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan yang dilaksanakan dapat berjalan secara maksimal. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa media *Flash Card* yang dikembangkan mendapatkan nilai valid, praktis, dan efektif.⁷

Penelitian terkait pengembangan *Flash Card* telah dilakukan Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Azimatus Zuhriyyah (2018) tentang media pembelajaran *Flash Card* sebagai media penunjang pembelajaran dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak tunarungu dalam memahami materi maka dari permasalahan dihadapi ini media visual merupakan alat bantu siswa tunarungu dalam memahami isi mata pelajaran melalui indra pengelihatan. Penentuan kelayakan dilakukan dengan melakukan validasi pada ahli materi, ahli media dan guru. Dinilai sangat layak untuk digunakan didalam pembelajaran IPA, karena dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flash Card* yang dikembangkan mendapat nilai valid, praktis serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran.⁸ Ida Latifatul Umroh dalam skripsinya juga meneliti tentang media permainan *Flash Card*. Pada skripsinya dijelaskan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flash card* terhadap pembelajaran kosa kata secara efektif dan menjadi solusi dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flash Card* yang digunakan mendapatkan nilai valid, praktis, dan efektif.⁹

Dari beberapa penjelasan mengenai penelitian terdahulu, beberapa penelitian mengembangkan *Flash Card* berbasis android, *Flash Card* berbasis permainan

⁷ Empit Hotimah, "Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garu," 2010 4 (n.d.): 10–18.

⁸ Aminatuz Zuhriyyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card IPA Pada Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB," 2018 8 (Juni), <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3225>.

⁹ Ida Latifatul Umroh, "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan)," 2019 6, no. 1 (April), <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/dar/article>.

tradisional, dan *Flash Card* berbasis multimedia. Berbeda dengan peneliti yang mengembangkan *Flash Card* (kartu ganda) yang diharapkan akan dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan minat belajar peserta didik kelas V MI Al-Karimi Tebuwung.

Melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *Flash Card* (kartu ganda) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V. Dengan demikian hasil observasi, wawancara, dan dari berbagai penelitian yang dilakukan. Maka dari itu, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Pada Mapel IPA Tentenag Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas V Semester I Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas V MI Al-Karimi Tebuwung Gresik”

B. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dilakukan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk, yakni *flash card* (kartu ganda) sebagai media pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan pada manusia.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *flash card* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan pada manusia.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan permainan *flash card* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan pada manusia.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Flash Card (kartu ganda) mata pelajaran IPA tentang sistem pernapasan pada manusia untuk siswa kelas V MI Al-Karimi.

1. Pengembangan media *flashcard* (kartu ganda) menggunakan aplikasi *Canva*
2. Materi yang dirancang pada pengembangan media *flashcard* ini adalah sistem pernapasan pada manusia pada mapel IPA kelas V.
3. Produk yang dihasilkan dikembangkan sesuai dengan (Kompetensi Inti) KI, (Kompetensi Dasar) KD, Tujuan Pembelajaran, Materi IPA tentang sistem pernapasan pada manusia yang diajarkan pada kelas V MI, dan soal latihan.
4. Produk yang dihasilkan dari pengembangan *flashcard* ini berupa kartu ganda
5. Produk pengembangan yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah
6. Produk yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kevalidan, keefektifan dan kepraktisan, kebenaran, kesesuaian dengan Standart Isi, keterlaksanaan serta media yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang memiliki kualitas baik.
7. Pengembangan media *flashcard* menggunakan kartu ganda yang digabungkan secara berpasangan dapat untuk menunjang pembelajaran, menggunakan kertas A3+ atau *Art Paper* ukurannya sepadan dengan *postcard* (20 x 25 cm) bisa dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

D. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V MI Al-Karimi Tebuwung Gresik, pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan keadaan lapangan tersebut,

perlu kiranya media *flashcard* (kartu ganda) yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan ini, antara lain:

1. Bagi pendidik

Media pembelajaran Flash Card (kartu ganda) ini dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun kreativitas, pengetahuan, dan pemahaman, karena merupakan salah satu alternatif dalam penyampaian materi dengan sesuatu hal yang baru.

2. Bagi peserta didik

Mempermudah peserta didik dalam proses belajar dan dapat membantu dalam memahami pembelajaran IPA tentang sistem pernapasan pada manusia. Siswa akan mendapat pengalaman baru supaya tidak bosan pada saat proses pembelajaran dan lebih termotivasi untuk belajar.

3. Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman baru untuk mengembangkan media Flash Card pada mapel IPA tentang sistem pernapasan pada manusia.

E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Flash Cards* pada mapel IPA tentang sistem pernapasan pada manusia ini akan membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi siswa pada proses pembelajaran serta untuk belajar berpasangan secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran *flashcards* ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa pada mata pelajaran IPA materi sistem pernapasan pada manusia kelas V MI Al-Karimi Tebuwung.
- b. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flashcards* yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran siswa kelas V di MI Al-Karimi Tebuwung.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman, maka ada beberapa istilah dan definisi operasional dalam penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian untuk meneliti sehingga dapat mengembangkan atau menghasilkan produk baru untuk selanjutnya digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dapat berupa media visual ataupun cetak

2. Media Flash Card

Pada penelitian yang dilakukan ini, peneliti menggabungkan media *flashcard* yang menggabungkan teks, grafik, gambar, warna, shape, frame. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi. Media yang dikembangkan disajikan dengan tampilan yang menarik perhatian peserta didik.

3. Minat Belajar

Pada penelitian ini, minat belajar adalah seseorang yang memiliki ketertarikan terhadap suatu objek, apabila sudah tertarik cenderung akan memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Dalam hal ini yang dimaksud adalah mata pelajaran IPA

4. Ilmu Pengetahuan Alam

Pada penelitian ini, IPA adalah suatu ilmu pengetahuan yang membahas tentang serangkaian gejala-gejala alam maupun proses kehidupan makhluk hidup. Sehingga IPA berfokus pada praktik atau pemberian secara langsung (nyata) serta suatu kegiatan pengembangan keterampilan langsung untuk membantu siswa dalam mengeksplorasi, dan memahami lingkungan alam secara sistematis dan ilmiah.