

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan salah satu pilar yang mempunyai peranan penting dalam menciptakan manusia berkualitas. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pada BAB II Pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan yang baik mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik, pendidikan yang baik dapat pula diwujudkan melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas harus dilaksanakan dalam semua tema pembelajaran termasuk PPKN Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila pada siswa kelas III SD. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, buku tema 8 Praja Muda Karana dipersiapkan Pemerintah dalam rangka implementasi

kurikulum 2013. Buku siswa ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan dipergunakan dalam tahap awal penerapan kurikulum 2013. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui dan dimuktahirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Buku ini sangat mengedepankan pencapaian kompetensi siswa sesuai standar kelulusan yang ditetapkan. Karena hanya sebagai salah satu penunjang, peserta didik maupun guru diharapkan tidak menggunakan buku ini sebagai satu-satunya buku teks yang menjadi acuan dalam proses belajar-mengajar di kelas. Buku ini lebih sebagai buku aktivitas siswa yang masih membutuhkan buku-buku penunjang guna memperkaya wawasan dan keterampilan peserta didik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia).

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan antara banyak sekali mata pelajaran atau bidang studi dengan tema tertentu. Tema tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandang ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora juga maupun agama sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Dengan pembelajaran tematik siswa diharapkan mendapatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal serta menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan model pembelajaran yang lain (Kadir dan Asrohah, 2018 : 10).

Menurut Chirnowati, dkk (Safitri, Primiani dan Hartini, 2018 : 2), hambatan yang dihadapi pendidik pada pembelajaran tema yaitu pengajar

cenderung mengalami kesulitan dalam mendesain pembelajaran lantaran membutuhkan kreativitas untuk menyajikan kajian baik intra dan inter mata pelajaran pada satu tema yang terjalin tanpa terdapat batas yang jelas. Kendala lain yang sering kali terjadi dan tidak sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik integratif berdasarkan, yaitu penggunaan kegiatan bermain sembari belajar pada pembelajaran yang masih kurang (Safitri, Primiani dan Hartini, 2018 : 2).

Pengembangan pembelajaran memakai media pembelajaran yang dibuat secara tematik diharapkan untuk mengatasi kesulitan pengajar dalam menyajikan beberapa mata pelajaran pada suatu tema. Melalui media yang sudah disiapkan diharapkan pengajar bisa menciptakan alur aktivitas secara terpadu pada aktivitas pembelajaran (Chirnowati, dkk, 2016 : 82).

Media pembelajaran tematik bisa diartikan menjadi mediator berisi pesan atau materi menurut beberapa mata pelajaran yang akan disampaikan oleh pengajar dan bisa diterima serta dipelajari oleh anak didik. Penggunaan media tematik yang dipadukan menggunakan kegiatan bermain bisa mengembangkan kemampuan dan potensi anak didik dalam berpikir, berkreasi dan bersosialisasi (Safitri, Primiani dan Hartini, 2018 : 3). Buku pegangan pengajar dan siswa adalah sumber belajar sekaligus media pembelajaran yang selama ini disediakan pemerintah pada aktivitas pembelajaran tematik integratif. Buku pegangan berisi media dari berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan tema, namun penggunaannya belum mendukung proses pembelajaran. Pengajar cenderung mengalami kesulitan

dalam mengintegrasikan isi buku, sebagai akibatnya menyebabkan kurangnya kegiatan dan pemahaman anak didik tentang isi materi.

Kelemahan dari media yang ada pada buku pegangan yaitu anak didik cenderung mengalami kesulitan memahami isi materi tanpa terdapat media perantara yang mendukung. Media yang berada dalam buku anak didik cenderung untuk pembelajaran mandiri, sebagai akibatnya anak didik kurang tertarik dan interaksi keaktifan antar anak didik kurang terwujud. Menurut pengajar, media pembelajaran tematik yang digunakan hanya terfokus dalam buku pegangan. Pemilihan media yang masih ada pada buku pegangan dinilai lebih mudah baik dari segi persiapan juga pelaksanaannya (Safitri, Primiani dan Hartini, 2018 : 3).

Pembelajaran di Abad 21 saat ini sudah mengalami perkembangan dari metode pembelajaran yang bersifat konvensional, dan mulai bertransformasi menjadi pembelajaran yang terintegrasi dengan kemajuan teknologi berbasis digital dan berbagai metode-metode modern yang memfasilitasi kegiatan belajar dan mengajar. Hal ini dapat mendorong kemudahan arus pertukaran informasi dalam pembelajaran antara guru selaku pengajar dan siswa selaku peserta didik, sehingga lebih mudah dalam menyerap ilmu pengetahuan yang diperolehnya. Sebab metode konvensional yang selama ini diterapkan hanya terpusat pada guru, hal ini menyebabkan penyampaian informasi terkait pembelajaran kepada para siswa menjadi kurang efektif, akibat pembelajaran yang bergantung dari seberapa baiknya guru dalam memberikan pembelajaran. Transformasi pembelajaran yang terintegrasi dengan kemajuan

teknologi, dengan pemfasilitasan media-media pembelajaran memberikan terobosan baru bagi guru dan siswa, sebab siswa dapat menjadi lebih kreatif dan aktif karena tertarik mengikuti pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Aktivitas permainan *Flashcard* anak didik dalam proses aktivitas belajar bisa membantu anak didik memahami materi pelajaran yang sulit dan rumit menjadi lebih gampang dipahami. Belajar dengan menggunakan metode *Flashcard* baik dipakai dalam pelajaran yang sulit, misalnya matematika, bahasa inggris atau dalam pelajaran hapalan misalnya sejarah dan geografi (Said dan Budimanjaya, 2017 : 211).

SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin sebagai salah satu lembaga pendidikan di Kecamatan Muara Telang Kabupaten Banyuasin, merupakan Sekolah Dasar yang tanggap dengan perkembangan pendidikan. SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin berlokasi di Jalur 8 Jembatan 6 RT 5 Dusun 1 Desa Telang Karya Kecamatan Muara Telang Kabupaten Banyuasin. SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin yang terdaftar dengan NSPN 10600321 dengan status Negeri, didirikan dan berizin operasional dengan SK Nomor 69 Tahun 2019 dengan tanggal 15 Mei 2019.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan kepada 27 siswa kelas III di SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin, menunjukkan data sebagai berikut :

Tabel 1.1
Angket Analisis Kebutuhan

Aspek	Indikator	Ya (%)	Tidak (%)
Pembelajaran	Materi yang disampaikan mudah dipahami	29,6%	70,4%
	Materi yang disampaikan jelas	40,7%	59,3%
	Materi yang disampaikan menarik	22,2%	77,8%
Siswa	Siswa dapat mencerna materi dengan baik	48,1%	51,9%
	Siswa dapat memperhatikan materi dengan jelas	37,1%	62,9%
	Siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran	44,4%	55,6%
Lingkungan	Guru yang mengajar sudah menjelaskan materi dengan baik	29,6%	70,4%
	Adanya media pembelajaran selain buku pegangan	11,1%	88,9%
Total		262,8%	537,2%
Rata-Rata		32,8%	67,2%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dalam aspek pembelajaran hanya 29,6% siswa yang mudah memahami materi yang disampaikan, 40,7% siswa yang dapat menerima materi dengan jelas, dan 22,2% siswa yang tertarik dengan materi yang disampaikan. Aspek siswa menunjukkan hanya 48,1% siswa yang dapat mencerna materi dengan baik, 37,1% siswa yang memperhatikan materi dengan jelas, dan 44,4% siswa yang tertarik mengikuti pelajaran. Aspek lingkungan menunjukkan hanya 29,6% siswa yang menganggap guru yang mengajar sudah menjelaskan materi

dengan baik, dan 12,5% siswa yang menyatakan adanya media pembelajaran selain buku pegangan. Hasil analisis kebutuhan ini membuktikan bahwa proses pembelajaran bagi siswa kelas III di SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin saat ini belum maksimal, mengingat kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Observasi lanjutan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru wali kelas III yaitu Bapak Khoirur Rozikin, S.Pd di SD Negeri 04 Muara Telang, diketahui adanya hambatan dalam penerapan pembelajaran tematik integratif yang terjadi di SD Negeri 04 Muara Telang. Ketersediaan sumber belajar di SD Negeri 04 Muara Telang, beberapa diantaranya meliputi media pembelajaran yang terbatas, pembelajaran hanya mengandalkan buku yang ada, serta belum adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Guru hanya terfokus menggunakan buku pegangan yang ada sesuai tema pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, seharusnya para tenaga pendidik memaksimalkan media-media lainnya seperti media gambar dan diintegrasikan menggunakan kegiatan permainan untuk menarik minat belajar para peserta didik. Disamping itu para pengajar pula belum pernah mengembangkan media *Flashcard*.

Permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang menjadi kurang maksimal yang telah ditetapkan, yaitu dari 27 siswa terdapat 18 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran tematik integratif maka diharapkan adanya pengembangan variasi media pembelajaran

menggunakan media *Flashcard* tematik berbasis permainan yang bisa dipakai menjadi mediator untuk menyampaikan materi secara tematik sehingga tidak terdapat pemisahaan yang jelas antar mata pelajaran sekaligus mendukung pembelajaran bermakna bagi peserta didik.

Terkait pengembangan media pembelajaran *Flashcard*, berdasarkan penelitian terdahulu oleh Ika Dyah Kurniawati (2017) di kelas V SD Negeri Gundi Grobogan, ditemukan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media *Flashcard* layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 87,5% termasuk kriteria sangat layak dan penilaian ahli media sebesar 77,5% termasuk kriteria layak. Media *Flashcard* juga efektif digunakan pada pembelajaran IPA berdasarkan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t diperoleh hasil t hitung sebesar 14,99 dan t tabel sebesar 1,668 dan peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,57 dengan kriteria sedang. Simpulan hasil penelitian ini adalah media *Flashcard* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPA materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kelas V SD Negeri Gundi Grobogan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Yopan Efendi, Misdalina dan Treny Hera (2022) di kelas III SD Negeri 22 Tanjung Lago, ditemukan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Flashcard* dengan hasil analisis pada validasi ahli materi 95,24%, 84,52% sangat layak, validasi materi guru 97,62% sangat layak, ahli media 92,5% sangat layak. Angket respon siswa 97,94% sangat praktis, dan hasil rata-rata pretest 66%, posttest 81,5% dan *gain-score* sedang. Hal ini menunjukkan

bahwa pengembangan media pembelajaran *Flashcard* pada tema energi dan perubahannya efektif.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan dalam latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Flashcard* pada Siswa Kelas III SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara teridentifikasi masalah dalam pembelajaran Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang, sebagai berikut :

1. Media pembelajaran kurang menarik perhatian siswa untuk belajar.
2. Proses pembelajaran hanya terfokus pada buku pegangan yang ada sesuai tema pembelajaran.
3. Pengajar belum pernah mengembangkan media *Flashcard*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi, maka peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran *Flashcard* untuk siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang dalam pembelajaran Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila. Pada penelitian pengembangan ini metode yang dilakukan sampai uji coba produk terbatas.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya, sebagai berikut : Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flashcard* pada Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang Kabupaten Banyuasin yang valid dan praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan peneliti, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media *Flashcard* pada materi PPKN Tema 8 Subtema 1 yang valid dan praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat pengembangan media pembelajaran *Flashcard* pada Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang, meliputi manfaat teoritis dan praktis, berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengetahuan berupa produk pembelajaran khususnya pada materi PPKN Tema 8 Subtema 1 pada siswa kelas III di SD Negeri 04 Muara Telang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Pengembangan media *Flashcard* dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menerapkan media inovatif dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Guru

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

c. Bagi Siswa

Pengembangan media *Flashcard* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, selain itu media *Flashcard* dapat mempermudah siswa untuk memahami materi.

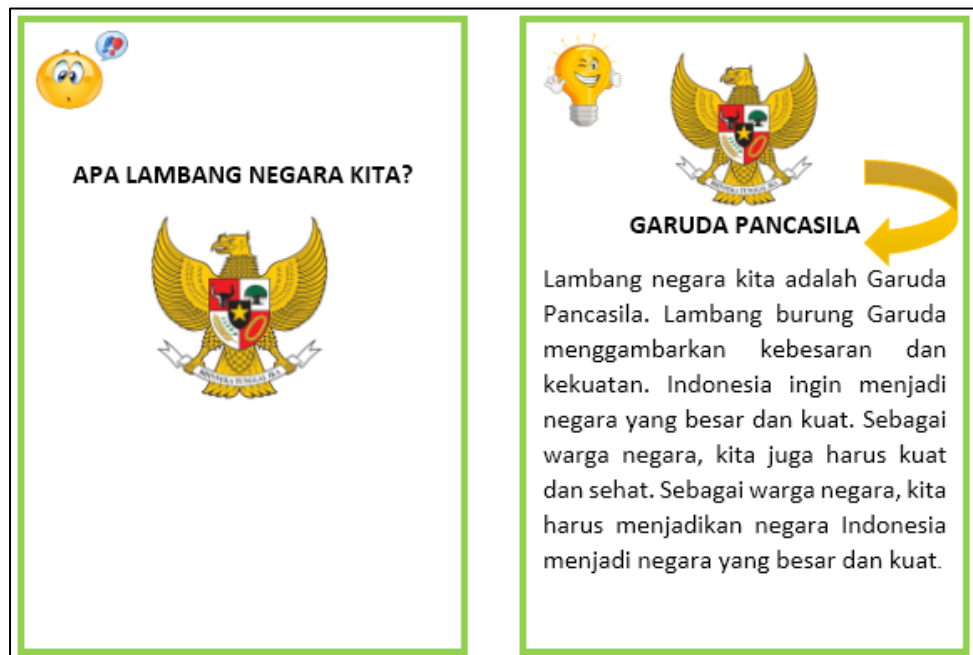
d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media *Flashcard* saat ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya, guna mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat mendorong minat belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media *Flashcard* adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dari siswa melalui kegiatan belajar sambil bermain.
2. Media yang dikembangkan dapat digunakan untuk siswa kelas III SD Negeri 04 Muara Telang agar lebih mudah mempelajari Tema 8 Subtema 1 mengenai Lambang Negara Garuda Pancasila.
3. Bentuk media *Flashcard* yang dikembangkan adalah persegi panjang dengan ukuran 8 x 12 cm, seperti contoh berikut :



Gambar 1.1 Contoh Media *Flashcard* yang Dikembangkan

4. Media *Flashcard* dicetak menggunakan kertas karton.
5. Media *Flashcard* yang dikembangkan terdapat gambar dan kartu yang berisikan petunjuk dan keterangan materi yang dipelajari.