

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya, proses setiap individu untuk mengembangkan potensi diri melalui pembelajaran dalam membentuk pola pikir manusia dengan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting di dalam kehidupan suatu individu (Sumarsono, Meinaldo Badrian, 2020, p. 487). Sekolah dasar ialah pendidikan formal pertama, sebagai pondasi pengetahuan untuk kelanjutan pendidikan seseorang (Amelia Ramadhaniyah Ahmad et al., 2021, p. 103).

Salah satu pembelajaran disekolah dasar terdapat pembelajaran tematik terpadu materi IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dari sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2022, p. 7). Melalui berbagai macam cabang ilmu tersebut berhubungan dengan materi negara – negara ASEAN terkait aspek geografi, ekonomi, sosial dan budaya konteks dalam suatu negara. Dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa dapat memiliki kepekaan terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan.

Dalam pembelajaran IPS ini dianggap siswa membosankan, karena kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan menjadi kurang dimengerti siswa (Yuanta, 2019, p. 92). Maka dari

itu, guru harus inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran.

Pendidik pada era globalisasi sekarang dituntut dalam memfasilitasi pembelajaran yang menarik, bermanfaat, serta bertujuan yang dapat memotivasi peserta didik (Yulianti, 2022, p. 5087). Menggunakan media dan model pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif agar siswa termotivasi dalam belajar dan menarik mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang dapat membangkitkan dan melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan media pembelajaran kartu kuartet (Nisa Awaliyah et al., 2021, p. 125).

Media kartu kuartet mempunyai berbagai macam yaitu kartu gambar, huruf dan kata-kata. Permainan kartu dapat menarik perhatian siswa dan menambah semangat dalam belajar (Wulandari et al., 2023, p 5642). Media kartu bergambar menggunakan kombinasi kata-kata yaitu media alternatif untuk mendukung siswa mencapai amanat yang sudah terkonsep. Gambar yang ada di dalam kartu menjadi simbol pengingat dan pengarah siswa dalam pencapaian pemahaman materi (F. Wulandari et al., 2023, p. 5642-5643). Media kartu kuartet ini berisikan materi, gambar dan pendeskripsian penjelasan pada materi negara-negara ASEAN, selain itu di dalamnya terdapat warna yang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Melalui media kartu kuartet ini akan memberikan suasana baru bagi siswa dalam belajar, dikarenakan belajar sambil bermain kartu kuartet secara

berkelompok yang berisikan materi-materi yang akan di sampaikan oleh guru. Menggunakan model pembelajaran yang menarik seperti siswa berkolaborasi untuk bertukar pikiran satu sama lainnya.

Model pembelajaran TAI (*Team Assited Individualization*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik dalam kelompok bekerja sama secara mandiri dengan tujuan belajar individu mereka sendiri, tetapi saling membantu satu sama lain (Sugianti et al., 2023, p. 4568). Menurut (Amelia Ramadhaniyah Ahmad et al., 2021, p. 104) model TAI ini dapat memberikan dampak positif dan meningkat motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam model tersebut siswa dapat berinteraksi bersama dan bertukar pikiran satu sama lain dalam penyelesaian tugas masing-masing walaupun secara berkelompok.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini dan solusi diatas yaitu penelitian dilakukan Fatul Hikmah, Fatul Niam (2022) “Pengembangan kartu kuartet (kartet) materi wujud benda untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas II SD Ma’arif tawang Sari Garum” ditemukan respon siswa sangat menarik dalam menggunakan kartu tersebut presentase nilai 93,5%. Penelitian selanjutnya Sendi Fauzi Giwangsa (2021) “Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS sekolah dasar”. Penelitian ini ditemukan uji terbatas media kuartet pada kelas IV tersebut sangat layak untuk di gunakan karena telah memperoleh penilaian presentase 95%. Tingkat keefektifan dalam menggunakan kartu kuartet ini memperoleh respon positif dari guru maupun siswa sehingga kartu kuartet ini dikatakan efektif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti akan mengembangkan media kartu kuartet materi pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan siswa. Selain itu, alasan peneliti mengembangkan media kartu kuartet berbasis model TAI, karena mudah untuk di gunakan dan lebih praktis dalam pembuatannya. Dengan menggunakan kartu kuartet ini, siswa dapat belajar sambil bentuk permainan berkelompok, menggunakan media nyata yang memberikan pengalaman langsung dalam belajar dengan menyenangkan. Kartu kuartet ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat menyajikan materi dalam bentuk gambar, kalimat dan kata, terdapat warna didalam kartu yang menarik perhatian siswa, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keterbaruan dari penelitian yang akan dikembangkan berdasarkan jurnal yang telah dipaparkan yaitu produk kartu kuartet yang dirancang dengan menggunakan tambahan kartu-kartu yang akan membuat media tersebut lebih menyenangkan seperti kartu joker dan kartu pertanyaan. Serta menggunakan aplikasi canva dengan mengkombinasikan gambar dan warna yang sesuai dengan materi tersebut. Produk ini menggunakan model ADDIE, dan menyesuaikan masalah pada media yang ada disekolah dan belum dikembangkan oleh guru pada sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dilakukan kepada wali kelas VI bernama Ibu Citra, S.Pd mengatakan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik terpadu pada materi IPS negara-negara ASEAN, karena ada beberapa peserta didik yang masih nilainya di bawah KKM 70 , hal ini terbukti dari hasil belajar siswa tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan solusi untuk mengatasinya, yaitu peneliti melakukan inovasi baru dengan menyediakan kartu kuartet materi negara-negara ASEAN, yang dimana menciptakan media yang lebih menarik dan kreatif lagi nanti agar siswa lebih tertarik dalam belajar sambil melakukan permainan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Kartu Kuasean (Kuartet ASEAN) Berbasis TAI (*Team Assited Individualization*) Pada Materi Negara-Negara ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar.**

1.2 Indentifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian mengidentifikasi beberapa permasalahan:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, beberapa siswa belum mencapai KKM 70.
2. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan tepat.
3. Kemungkinan Penggunaan Model pembelajaran yang kurang tepat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, penelitian memiliki beberapa batasan masalah:

1. Media pembelajaran kartu kuartet ini hanya mengembangkan materi IPS negara-negara ASEAN

2. Media pembelajaran kartu kuartet berbasis cetak
3. Objek penelitian terbatas pada penggunaan media pembelajaran kartu kuartet kelas VI Sekolah Dasar.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media kartu kusean (kuartet ASEAN) Berbasis TAI (Team Assisted Individualization) yang valid pada materi negara-negara ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengembangan media kartu kusean (kuartet ASEAN) Berbasis TAI (Team Assisted Individualization) yang praktis pada materi negara-negara ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar?
3. Bagaimana pengembangan media kartu kusean (kuartet ASEAN) Berbasis TAI (Team Assisted Individualization) yang efektif pada materi negara-negara ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan antara lain:

1. Untuk menghasilkan pengembangan media kartu kusean (kuartet ASEAN) Berbasis TAI (Team Assisted Individualization) valid pada materi negara-negara ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar.

2. Untuk menghasilkan pengembangan media kartu kusean (kuartet ASEAN) Berbasis TAI (Team Assisted Individualization) praktis pada materi negara-negara ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar.
3. Untuk menghasilkan pengembangan media kartu kusean (kuartet ASEAN) Berbasis TAI (Team Assisted Individualization) efektif pada materi negara-negara ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis

dan manfaat praktis.

a) Manfaat Teoritis

- 1) Menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media kartu kusean (kuartet ASEAN) mengenai materi negara-negara ASEAN
- 2) Memberikan masukan refensi baru kepada lembaga pendidikan
- 3) Hasil penelitian ini dapat menjadi ilmu baru dalam perkembangan media pembelajaran terhadap guru.

b) Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat berguna untuk memberikan pembelajaran yang tidak membosankan, dengan menggunakan media tersebut siswa lebih bersemangat dalam belajar.

- 2) Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan media kartu kuartet ini berbasis TAI pada materi IPS dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman terhadap media permainan, sehingga keterampilan guru meningkat dalam kegiatan belajar dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian pengembangan media kartu kuartet ini berbasis TAI pada materi IPS dapat memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka proses perbaikan pembelajaran dengan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat dijadikan referensi serta memperluas wawasan penelitian selanjutnya mengenai media kartu kuartet.


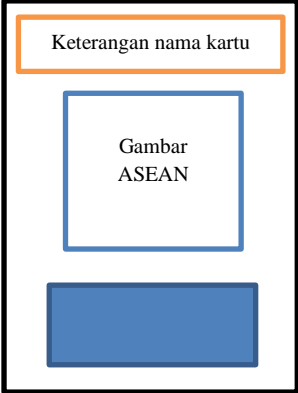
1.7 Spesifikasi Produk

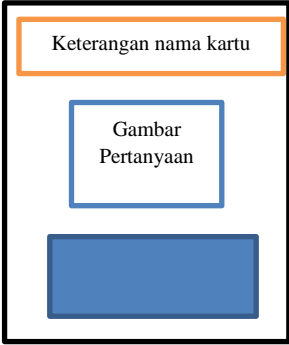
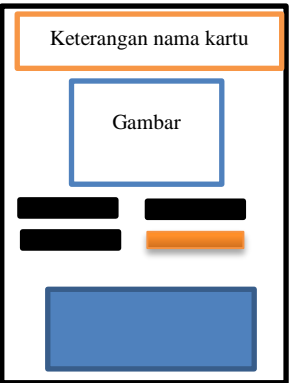
Hasil produk yang akan dikembangkan ini kartu kuartet pada materi negara negara ASEAN pada kelas VI spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Produk ini kartu kuartet berbentuk kartu cetak
2. Kartu kuartet ini menggunakan kertas kunsol 310, kelebihan dari kertas ini yaitu permukaannya berlapis laminasi glossy sehingga akan tampak berkilau sedangkan bagian permukaan doff, dan tidak mudah sobek, cukup lama dalam pemakaiannya

3. Memiliki 4 kartu utama dan 3 kartu tambahan, kartu utama penjelasan isi materi dan kartu tambahan berisi kartu istimewa dan kartu pertanyaan
4. Menggunakan aplikasi canva dalam desain
5. Ukuran kartu 8,5 x 10,5 cm
6. Materi negara-negara ASEAN (Ibu Kota Negara, Bahasa Negara, Mata Uang Negara, dan Bendera Negara)

Tabel 1.1 Story Board Media Kartu Kusean

No.	Desain Gambar	Keterangan
1.		Tampak depan
2.		Kartu Joker terdapat keterangan kartu, gambar melambang tentang kartu istimewa berkaitan dengan asean dan penjelasan pada kolom biru.

3.		<p>Kartu pertanyaan terdapat keterangan kartu, gambar melambangkan tentang pertanyaan dan penjelasan pada kolom biru.</p>
4.		<p>Pada kartu utama ialah 4 kartu dari setiap negara asean yaitu terdiri dari ibu kota, mata uang, bahasa, dan nama bendera. Setiap kartu memiliki keterangan nama dibagian atas kartu, bagian gambar kartu menyesuaikan contohnya kartu mata uang berarti gambar mata uang suatu negara pada bagian gambar kartu tersebut. Pada 4 kolom terdapat nama ibu kota, mata uang, bahasa bendera. Pada warna hijau adalah jawaban yang benar pada pilihan kartu sedangkan warna lainnya sebagai pilihan untuk jawaban. Sedangkan warna biru pada bagian bawah sebagai penjelasan materi.</p>