

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Besar kemungkinannya, maju dan mundurnya suatu bangsa bisa ditentukan oleh kreativitas pendidikan. Oleh karenanya, peran pendidikan sangat penting, dalam membangun peradaban bangsa menurut Komalasari (Komalasari, 2016). Pendidikan sendiri dapat diartikan sebagai satu-satunya aset yang membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Lewat pendidikan bermutu, Bangsa dan Negara akan terjunjung tinggi mertabat dimata dunia. Menurut Kadir (Kadir, et al., 2012: 60) Pendidikan bisa diartikan sekolah yang berarti lembaga pendidikan formal, pendidikan juga bisa di artikan hidup yang artinya belajar disepanjang hidup, pendidikan bisa dilakukan di sekolah dan di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup individu. Salah satu jenis pendidikan yang dilakukan secara sistematis dan terencana ialah pendidikan formal yaitu sekolah. Sekolah, siswa-siswi dibina untuk menjadi manusia yang berkompeten dan berkepribadian baik (karakter).

Menurut Aisyah (Aisyah & Ali, 2018: 11) karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan, karakter disama artikan dengan kepribadian, ciri, gaya, sifat khas seseorang berdasarkan lingkungannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas V SD Negeri 09 Tanjung Batu, diperoleh bahwa guru belum memiliki media

pembelajaran yang berbasis karakter. Selama ini guru hanya menggunakan media konvensional berupa gambar yang diprint atau hanya digambar pada papan tulis. Disini guru juga menjelaskan pembelajaran dengan metode ceramah. Sehingga menyebabkan guru terkendala dalam proses pembelajaran, dan selama ini pendidikan lebih diarahkan kepada pembentukan intelektualnya saja tidak diimbangi dengan pembentukan emosional yang ada pada nilai-nilai karakter. Pada faktanya didalam kehidupan sehari-hari, masih banyak siswa-siswi yang bertindak tidak sesuai dengan nilai-nilai karakter, contoh tindakan yang membuang sampah sembarangan, bertengkar, membuli teman, dan tidak menaati aturan yang ada di sekolah.

Untuk meminimalisir masalah tersebut, pemerintah sudah melakukan banyak cara dalam bidang pendidikan tujuannya agar mengembangkan dan pembinaan karakter. Cara tersebut diantaranya menggunakan media pembelajaran, menggunakan model pembelajaran, dan melengkapi sarana dan prasarana pendidikan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berguna dalam penyampaian pesan yang disediakan guru dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ialah suatu perencanaan atau cara guru dalam menyampaikan materi yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Nilai-nilai karakter bisa dikembangkan, ditanamkan dalam diri siswa dengan proses pendidikan karakter. Berbagai bentuk media dan model pembelajaran salah satunya adalah media *flash card* dan model *make a match*. *Flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar atau teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntut siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar atau teks

tersebut, Ukuran dari *flash card* sangat beragam, ada yang berukuran kertas A4 (21× 29,7) cm, ada yang berukuran (8×12) cm, dan ada juga yang berukuran (5×7) cm menurut komalasari (Komalasari, 2016). Model *make a match* ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini ialah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Jika dilihat dari uraian di atas, media *flash card* bisa memberikan gambaran nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan, ditanamkan pada diri siswa-siswi, yang mana nilai-nilai karakter itu akan ditanamkan dan dicantumkan dengan jelas dalam *flash card* tersebut, dengan menggunakan model *make a match* menjadikan pembelajaran lebih menarik, kreatif dan inovatif. Terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar. Pendidikan kewarganegaraan ini memiliki peran yang strategis dalam mempersiapkan warganegara yang cerdas, bertanggung jawab dan berkeadaban menurut Herlina (Herlina, Hum, & Putra, 2018: 1)

Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran juga pernah dilakukan oleh Hariyani “penggunaan media *flash card* dalam model langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD. Dari penelitian ini didapat hasil bahwa dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Berdasarkan uraian diatas bahwa *Flash card* ini layak digunakan dalam pembelajaran PKn dengan model *make a match*. Dengan adanya media ini

pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien. Maka dalam peneliti ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS KARAKTER DENGAN MODEL *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN MATERI PKN KELAS V SD.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan guru masih sama dalam proses kegiatan pembelajaran dan belum adanya pembaharuan.
- b. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran PKn.
- c. Kebutuhan terhadap media pembelajaran yang bersifat visual dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran.
- d. Rendahnya karakter siswa disekolah dasar

1.2.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka mengingat luasnya masalah dan keterbatasan waktu, serta kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu:

- a. Siswa yang menjadi subjek yaitu anak kelas V SDN 09 Tanjung Batu.

- b. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *flash card* berbasis karakter dengan model *Make a Math* dalam pembelajaran materi PKn.
- c. Materi pembelajaran yang akan digunakan adalah Nilai-Nilai yang Terkandung dalam sila-sila Pancasila.
- d. Model pengembangan ADDIE (analisis, desain, development dan Implementasi).
- e. Validasi dilihat dari ahli pakar/dosen.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

- a. Bagaimana pengembangan media *Flash Card* berbasis karakter dengan model *Make a Match* dalam pembelajaran materi PKn kelas V SD?
- b. Bagaimana penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa terhadap media *Flash card* berbasis karakter dengan model *make a Match* dalam pembelajaran materi PKn kelas VSD?
- c. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan media *Flash Card* berbasis karakter dengan model *Make a Match* dalam pembelajaran materi PKn kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yakni:

- a. Untuk mengetahui perkembangan media pembelajaran berupa *Flash card* berbasis karakter dengan model *make a Match* pada pembelajaran materi PKn kelas V SD.
- b. Mengetahui penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa terhadap media *Flash card* berbasis karakter dengan model *make a Match* dalam pembelajaran materi PKn kelas V SD.
- c. Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan hasil pengembangan media *Flash Card* berbasis karakter dengan model *Make a Match* dalam pembelajaran materi PKn kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari setiap penelitian yang akan dilakukan diharapkan memberikan manfaat diantaranya.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian/penyampaian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalitas.
- b. Untuk menambah wawasan yang lebih luas tentang penggunaan media pembelajaran *flash card* berbasis karakter dengan model *make a match*.
- c. Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, juga mengatasi sifat pasif, dengan begitu kemampuan dalam menyerap ilmu akan menjadi lebih efektif dan efisien.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Bagi peneliti ini memberikan pengalaman langsung akan pengembangan media pembelajaran *flash card* berbasis karakter dengan model *make a match* pada pembelajaran materi PKn.

b. Bagi siswa

Bagi siswa yaitu memberikan kemudahan dalam mempelajari atau menangkap materi yang disampaikan guru, dan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi guru

Untuk mempermudah dalam penyampaian materi yang diajarkan dan mempertimbangkan menggunakan media pembelajaran *flash card* sebagai alat bantu mengajar yang efektif.

d. Bagi sekolah

Diharapkan mampu menjadi bahan masukan dalam meningkatkan kualitas lulusan dari sekolah tersebut yang mampu bersaing ditengah masyarakat.