

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen yang krusial dalam kehidupan manusia. Dengan demikian, setiap individu berhak untuk memperoleh haknya, terutama dalam mendapatkan layanan pendidikan yang memadai. Pendidikan menjadi sarana yang vital untuk merintis masa depan yang lebih maju bagi bangsa Indonesia. Keberhasilan kemajuan bangsa Indonesia secara keseluruhan sangatlah tergantung pada kualitas pendidikan yang dimiliki. Pendidikan yang berkualitas akan memungkinkan setiap individu untuk mengembangkan potensinya secara optimal, baik melalui sistem pendidikan yang dikelola oleh pemerintah Indonesia maupun oleh lembaga pendidikan swasta lainnya.

Proses pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya untuk menggali dan memperkaya potensi yang dimiliki oleh setiap individu sehingga mereka dapat hidup secara mandiri dan berhasil mengarungi kehidupan dengan baik. Pendidikan dilaksanakan awal mula di lingkungan keluarga kemudian di lingkungan sekolah, dan terakhir di lingkungan masyarakat (Sasmita, 2018, pp. 97-98). Pendidikan di Indonesia memiliki pedoman yang mengatur bagaimana sistem pendidikan berlangsung berupa kurikulum pendidikan hal ini sesuai dengan isi undang-undang no. 20 tahun 2003 pada pasal 1 ayat 19 yang berbunyi “ Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu” oleh karena itu kurikulum mempunyai peran yang sangat penting demi mewujudkan tujuan pembelajaran

Pentingnya media pembelajaran yang menarik dan inovatif tidak hanya untuk mempertahankan minat siswa, tetapi juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, di mana siswa dapat berpartisipasi aktif dan belajar bekerja sama dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran yang mendukung dan memperjelas konsep pembelajaran IPAS menjadi sangat penting. Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam memberikan dukungan dan kemudahan dalam proses belajar (Batubara, 2020, p. 5) Selain itu, media pembelajaran juga bertujuan untuk mencegah rasa jenuh siswa selama proses pembelajaran, sehingga diperlukan upaya dari guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif guna membangun motivasi belajar siswa (Fatikh, 2019, p. 3). Salah satunya pembelajaran IPAS.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran krusial dalam pengembangan pemahaman siswa tentang dunia di sekitar mereka. Pada tingkat sekolah dasar (SD) Kelas V, siswa telah memasuki tahap perkembangan kognitif yang lebih matang, di mana mereka mampu memahami konsep-konsep ilmiah dengan lebih mendalam. Meskipun IPAS menjadi bagian penting dalam kurikulum SD, pendekatan pembelajaran yang menarik dan inovatif masih diperlukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan metode tanya jawab "*Truth or Dare*" (*Turt or Dare*) mungkin menjadi salah satu solusi yang menarik untuk dieksplorasi.

Media pembelajaran "*Truth or Dare*" menawarkan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, dengan memberikan mereka pilihan untuk menjawab pertanyaan atau menerima tantangan yang diajukan oleh

guru atau rekan sekelas. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Di SD Kelas V, siswa memiliki keingintahuan yang besar tentang dunia di sekitar mereka dan sering kali lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan elemen permainan atau tantangan. Metode "*Truth or Dare*" dapat menjadi strategi yang efektif untuk memanfaatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan metode "*Truth or Dare*" dalam pembelajaran IPAS untuk SD Kelas V juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam metode ini, siswa memiliki kendali atas pilihan mereka sendiri, sehingga meningkatkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, penggunaan metode "*Truth or Dare*" juga dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analisis siswa. Mereka harus mempertimbangkan dengan cermat setiap pilihan yang mereka ambil, serta memberikan justifikasi untuk jawaban atau tindakan mereka. Dalam pengembangan media Kartu Tanya Jawab *Truth Or Dare* ini menggunakan metode pengembangan 3 Dimensi

Pengembangan media khusus untuk tanya jawab "*Truth or Dare*" dalam pembelajaran IPAS untuk SD Kelas V menjadi relevan karena dapat memfasilitasi implementasi metode ini secara lebih efektif. Media ini dapat dirancang untuk mencakup berbagai konten pembelajaran IPAS yang relevan dengan kurikulum dan kehidupan sehari-hari siswa. Media pembelajaran berbentuk interaktif yang dapat digunakan adalah media berbasis permainan (Fadillah, Hakim, & Novita, 2023, p. 3). Penelitian yang dilakukan oleh Qisthi Nur Fadillah pada tahun 2023, media kartu

Truth Or Dare sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian sebelumnya belum meneliti secara khusus pengembangan kartu pertanyaan *Truth Or Dare* dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) di Sekolah Dasar.

Berdasarkan observasi yang pernah peneliti lakukan diperoleh informasi bahwa, pembelajaran cenderung berpusat pada guru yang menyebabkan pembelajaran yang masih bersifat lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru. Selain itu, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran IPAS dan siswa masih kesulitan untuk memahami/menyerap materi IPAS. keterbatasan media pembelajaran inovatif dan interaktif juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang tertarik pada pembelajaran IPAS. penelitian menemukan permasalahan yang ada di sekolah yang meliputi pembelajaran yang dilakukan masih bersifat pasif, setiap mata pembelajaran tidak terpisah sehingga membingungkan siswa, materi yang disajikan masih belum lengkap, bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan perkembangan siswa, bahan ajar yang digunakan kurang menarik perhatian siswa sekolah dasar, dan tidak menggunakan pendekatan secara efektif. Berdasarkan temuan ini, diperlukan adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, seperti media yang interaktif dalam bentuk permainan, contohnya kartu pertanyaan *Truth Or Dare*. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Astuti et al., 2022) menyatakan bahwa media *Truth Or Dare* layak untuk digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar, hal tersebut dapat dilihat dari hasil data dari tahapan pengembangan melalui validasi dan kepraktisan guru serta peserta didik.

Permainan *truth and dare* baik untuk peserta didik karena permainan tersebut sesuai dengan usia peserta didik, permainan *truth and dare* juga sering dilakukan dengan teman sebayanya sehingga permainan *truth and dare* lebih ringan dan mampu membangkitkan semangat peserta didik. Permainan *truth and dare* dinilai lebih fleksibel sehingga tidak memerlukan waktu yang lama dan mampu melatih komunikasi antar peserta didik, hal tersebut menjadi point tambahan dalam permainan *truth and dare*. (ayunda. 2021.p.43)

Dalam pengembangan media tanya jawab "*Truth or Dare*" untuk pembelajaran IPAS, perlu dipertimbangkan juga kebutuhan dan karakteristik siswa SD Kelas V. Media ini harus dirancang secara menarik dan interaktif, sesuai dengan minat dan pemahaman siswa pada tahap perkembangan tersebut. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum dapat meningkatkan kemampuan belajar melalui media kartu tanya jawab *Truth Or Dare* pada peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah Prabumulih, kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran peserta didik, Pembelajaran IPAS masih dianggap sulit untuk dipahami peserta didik, dan peserta didik belum dapat menyerap secara baik pada materi IPAS yang disampaikan. Tujuan dari pengembangan media tanya jawab "*Truth or Dare*" dalam pembelajaran IPAS untuk SD Kelas V adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memperluas pengalaman belajar siswa. Dengan media ini, diharapkan pembelajaran IPAS tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga lebih bermakna bagi siswa. Dengan demikian, pengembangan media tanya jawab "*Truth or Dare*" dalam pembelajaran IPAS untuk SD Kelas V menjadi langkah yang penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan

siswa untuk menjadi individu yang berpengetahuan luas dan berpikiran kritis. Langkah ini sejalan dengan semangat reformasi pendidikan yang menekankan pada pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pengembangan ini dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan ini hanya difokuskan pada Bab 4 Pembelajaran IPAS materi "Ayo Berkenalan Dengan Bumi Kita"

Salah satu untuk mengatasi permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan suatu penelitian yang berjudul "**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TANYA JAWAB *TRUTH OR DARE* PEMBELAJARAN IPAS UNTUK SD KELAS V**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum dapat meningkatkan kemampuan minat belajar melalui media kartu tanya jawab *Truth Or Dare* pada peserta didik Kelas V di SD Muhammadiyah Prabumulih.
- b. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran IPAS.
- c. Pembelajaran ipas dianggap sulit untuk dipahami
- d. Peserta didik belum dapat menyerap materi ipas yang telah disampaikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, agar penelitian ini terarah dan mempunyai tujuan yang jelas dan tidak menyimpang dari sasaran yang diharapkan, maka ada batasan masalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan ini dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.
- b. Pengembangan ini hanya difokuskan pada Bab 4 Pembelajaran IPAS Materi “Ayo Berkenalan Dengan Bumi Kita”
- c. Dalam pengembangan ini menggunakan metode pengembangan 3D.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah:

1. Bagaimana Kevalidan Hasil Pengembangan Media Kartu Tanya Jawab *Truth Or Dare* Pada Mata Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Prabumulih?
2. Bagaimana kepraktisan Hasil Pengembangan Media Kartu Tanya Jawab *Truth Or Dare* Pada Mata Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Prabumulih?
3. Bagaimana Keefektifan Hasil Pengembangan Media Kartu Tanya Jawab *Truth Or Dare* Pada Mata Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Prabumulih?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Perumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan ini adalah:

- a. Untuk menghasilkan Media Kartu Tanya Jawab *Truth Or Dare* Pembelajaran IPAS Materi Isi-isi pada bumi untuk Kelas V SD yang dikembangkan valid.

- b. Untuk menghasilkan Media Kartu Tanya Jawab *Truth Or Dare* Pembelajaran IPAS Materi Isi-isi pada bumi untuk Kelas V SD yang dikembangkan praktis.
- c. Untuk mengetahui hasil keefektifan Media Kartu Tanya Jawab *Truth Or Dare* Pembelajaran IPAS Materi Isi-isi pada bumi untuk Kelas V SD yang dilihat dari hasil belajar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka diharapkan hasil dari penelitian ini memiliki kegunaan atau manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pada anak dan dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan media Kartu tanya jawab *Truth Or Dare*.
- b. Dapat dijadikan kajian-kajian teori dalam menelaah pengembangan dilingkup perguruan tinggi, sehingga nantinya ditemukan penyelesaian pengembangan media pembelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik kelas V SD, dapat menjadi sumber belajar yang dapat meningkatkan ketertarikan dalam belajar mengenai pembelajaran IPAS
- b. Bagi pendidik, hasil dari penelitian ini dapat sebagai bahan untuk menunjang proses pembelajaran dalam membantu guru agar siswa lebih memahami pembelajaran dengan penggunaan media Kartu Tanya Jawab *Truth Or Dare* di dalam proses pembelajaran.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan pada sekolah agar lebih meningkatkan kebutuhan pada siswa .
- d. Sebagai bahan masukan bagi Universitas PGRI Palembang dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kartu tanya jawab *Truth Or Dare* untuk kelas V SD. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

- a. Media Kartu Tanya Jawab *Truth Or Dare*. Didalam proses pembuatan media ini menggunakan aplikasi bantuan yaitu *Canva*.
- b. Dengan penggunaan aplikasi *Canva* peneliti bisa menentukan bentuk, warna, ukuran dan tulisan. yang dapat menarik para peserta didik
- c. Jenis *Font* pada Kartu Tanya Jawab *Truth Or Dare* yaitu *Baloo*
- d. Kartu tanya jawab *Truth Or Dare* menggunakan bahan *Cellophane* sehingga permukaan kartu tampak mengkilat.
- e. Kartu yang dihasilkan berupa Kartu Tanya Jawab *Truth Or Dare*
- f. Ukuran pada kotak kartu *Truth Or Dare* 10 x 15cm. Untuk ukuran kartu *Truth Or Dare* 9 x 6 cm
- g. Media Kartu Tanya Jawab *Truth Or Dare* mempunyai komponen-komponen yang memudahkan siswa pada proses pembelajaran.
- h. Tulisan yang digunakan pada media kartu tanya jawab *Truth Or Dare* adalah *Times New Roman*