

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap manusia tanpa pendidikan manusia tidak memiliki tujuan hidup maka melalui pendidikan manusia dapat memiliki derajat tertinggi dibandingkan makhluk hidup lainnya. Pendidikan menjadi harapan setiap manusia yang mampu membawa perubahan untuk lebih baik. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam disekolah dasar memiliki kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mempersiapkan masa depan bangsa (Lubis, 2020, p. 1)

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan guru (Jajang Bayu Kelana, 2021, pp. 1-2). Proses pembelajaran berlangsung antar komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lainnya dengan muatan tujuan pendidikan. Proses pembelajaran terdapat kegiatan interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik untuk membantu peserta didik dapat belajar dengan baik, maka pembelajaran harus disusun semenarik mungkin.

Belajar adalah proses sosial terutama di Sekolah Dasar. belajar secara bersama dan memecahkan masalah secara kelompok akan saling menunjang dan saling membelajarkan (Dr. Susanto, 2022, p. 4). Pembelajaran diharuskan dalam suasana kondusif dan menyenangkan, sehingga peserta didik mempunyai kesiapan belajar salah satunya belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah berpusat pada peserta didik menekankan pentingnya belajar aktif. Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Hal ini disebabkan karena Ilmu Pengetahuan Alam diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi (Hisbullah, 2018, pp. 4-5).

(Nelly Wedyawati, 2019, pp. 30-31) Berpendapat Ilmu Pengetahuan Alam ditujukan untuk memberi kesempatan peserta didik memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena berdasarkan fakta dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam mengajarkan metode pemecahan masalah, melatih kemampuan berfikir kritis, bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain. Model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang sesuai dengan usia anak sekolah dasar adalah menyesuaikan situasi belajar dengan situasi kehidupan nyata dimasyarakat. Peserta didik diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada dilingkungannya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun hambatan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam seperti peserta didik kurang tertarik mempelajari sesuatu materi karena materi tersebut membosankan sehingga akan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik (Cecep Kustandi, 2020, p. 3).

Menurut hasil observasi wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 Januari 2024 di SD Negeri 7 Palembang dengan guru kelas III Ibu Julianti Riski, S.Pd. Memperoleh data bahwa terdapat hambatan dalam penerapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, guru hanya menggunakan media cetak yaitu buku pegangan guru dan siswa. Proses pembelajaran kurang aktif dikelas sehingga membuat peserta didik cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Metode pembelajaran yang digunakan cukup umum yaitu metode ceramah dan proses pembelajaran belum pernah menerapkan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada praktik pengalaman lapangan (PPL) tahun ajaran 2023 dikelas III SD Negeri 7 Palembang bahwa terdapat masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu peserta didik kurang aktif dan cenderung bermain didalam kelas sehingga pada saat proses belajar peserta didik tidak kondusif memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Menurut peneliti dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik adalah media yang mudah diakses, bervariasi, dan menarik untuk diterapkan di Sekolah Dasar. Maka peneliti mencoba memberikan solusi dengan menggunakan media pembelajaran *e-flashcard*.

Dengan menggunakan media *e-flashcard* dapat memberikan peserta didik motivasi, minat, dan pengalaman belajar bagi peserta didik karena proses pembelajaran akan lebih bermakna sehingga materi atau pengetahuan yang diterima peserta didik lebih bertahan lama dimana menggunakan kartu yang berisi gambar dan penjelasan, teks, atau tanda simbol untuk mengingat, menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Nisa, 2024).

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini seperti penelitian yang dilakukan oleh (Agung, 2021). Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *E-Flashcard* dinyatakan layak untuk digunakan didalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *E-Flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar, memudahkan siswa dalam memahami materi dan memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Pada Tema Energi dan Perubahannya Kelas III Sekolah Dasar”**. Menurut peneliti melakukan pengembangan media pembelajarane-*flashcard* ini diharapkan dapat mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan produk yang akan dikembangkan dalam materi energi dan perubahannya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Pentingnya memaksimalkan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- 2) Rendahnya keaktifan peserta didik dikelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang kurang maksimal dan belum menerapkan penggunaan media pembelajaran digital.

## **1.3 Batasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang muncul dan mendapatkan gambaran yang jelas, peneliti membatasi masalah penelitian pada Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Pada Tema Energi dan Perubahannya Kelas III Sekolah Dasar.

## **1.4 Rumusan Masalah**

- 1) Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran *e-flashcard* pada tema energi dan perubahannya kelas III Sekolah Dasar yang valid?
- 2) Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran *e-flashcard* pada tema energi dan perubahannya kelas III Sekolah Dasar yang praktis?
- 3) Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran *e-flashcard* pada tema energi dan perubahannya kelas III Sekolah Dasar yang efektif?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

- 1) Mengetahui pengembangan produk media pembelajaran *e-flashcard* pada tema energi dan perubahannya kelas III Sekolah Dasar yang valid.
- 2) Mengetahui pengembangan produk media pembelajaran *e-flashcard* pada tema energi dan perubahannya kelas III Sekolah Dasar yang praktis.
- 3) Mengetahui pengembangan produk media pembelajaran *e-flashcard* pada tema energi dan perubahannya kelas III Sekolah Dasar yang efektif.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diperlukan agar dapat menaruh manfaat bagi seluruh pihak yang terkait. Adapun manfaat bagi penelitian ini yaitu ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

### **1.6.1 Manfaat teoritis**

Mengembangkan media *e-flashcard* dapat menjadi pendukung pembelajaran pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 7 Palembang dan sebagai alat pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

### **1.6.2 Manfaat praktis**

#### **1. Bagi peserta didik**

Melalui media *e-flashcard* peserta didik dapat belajar dengan;

- a). pengalaman baru pada saat proses pembelajaran melalui digital, b) pembelajaran menjadi lebih bermakna, c) peserta didik mampu mengetahui materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan antusias, d) proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga akan memberikan semangat belajar bagi peserta didik.

## 2. Bagi Pendidik

Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran *e-flashcard* untuk; a) membantu kesulitan peserta didik pada pembelajaran di kelas, b) memberikan wawasan mengenai pembelajaran dengan media digital yang menyenangkan, c) mengaktifkan peserta didik pada saat proses pembelajaran, d) memberikan inovasi pembelajaran bagi peserta didik.

## 3. Bagi sekolah

Media *e-flashcard* akan menjadi sebuah ide baru bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang bervariasi baru dalam pembelajaran.

## 4. Bagi peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan untuk; a) memberikan pengetahuan pada pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* dalam tema energi dan perubahannya metode penelitian dan pengembangan atau bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada kemudian dikembangkan produk baru.

Penelitian ini diharapkan mampu sebagai potensi dan pertimbangan untuk pengembangan media pembelajaran pada ruang lingkup yang lebih luas dan pembahasan yang lebih mendalam agar dapat meningkatkan mutu pendidikan.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk *e-flashcard* materi bahasan tema energi dan perubahannya kelas III Sekolah Dasar dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media berbentuk digital atau elektronik *e-flashcard* yang memuat gambar, kosakata, dan penjelasan materi energi dan perubahannya
- 2) *E-Flashcard* dalam bentuk aplikasi *Quizlet*
- 3) Pembuatan media *e-flashcard* menggunakan aplikasi *Quizlet*
- 4) *E-Flashcard* berisi materi energi dan perubahannya kelas III Sekolah Dasar
- 5) Isi *e-flashcard* terdiri dari cover, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar, Indikator, dan materi energi dan perubahannya
- 6) Gambar pada *e-flashcard* terdapat benda-benda energi listrik mejadi panas, energi listrik menjadi energi cahaya, energi listrik menjadi energi bunyi, energi gerak menjadi bunyi, energi listrik menjadi energi gerak, energi kimia menjadi energi panas, energi kimia menjadi energi listrik dan energi kimia menjadi energi gerak.
- 7) Gambar-gambar yang ada didalam *e-flashcard* diambil dari google
- 8) Background pada *e-flashcard* dibuat seperti warna pelangi
- 9) *E-Flashcard* dapat diakses melalui handphone dan komputer