

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dan menjadi pilar dalam membangun sumber daya manusia. Pendidikan menjadi kebutuhan setiap manusia karena dengan pendidikan seseorang bisa mendapatkan ilmu serta pengetahuan. Menurut Sanga dan Wangdra (Sanga & Wangdra, 2023, p.84) sumber daya manusia yang berkualitas tentu didasari dengan nilai pendidikan yang ditanamkan dalam diri masyarakat. Pendidikan adalah pengetahuan belajar yang dilakukan sepanjang hidup dalam semua tempat dan situasi. Pendapat lain mengemukakan pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu warisan budaya dari generasi ke generasi selanjutnya (Rahman et al., 2022, p.2). Pendidikan juga diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan seseorang secara terus menerus guna untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan agar dapat martabat serta memanusiakan manusia melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Syakuroh, Ayu, & Lubis, 2022, p.18).

Pendidikan di Indonesia menurut pembukaan UUD 1945 alinea ke 4 dan UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia, yang berbunyi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal tersebut merupakan tujuan

pendidikan di Indonesia, untuk mencapai tujuan tersebut perlu proses pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dalam suatu pendidikan di perlukan proses belajar untuk mencapai tujuan. Proses belajar adalah kegiatan yang berkaitan antara pendidik dan peserta didik, yaitu pendidik bertugas mengajar dan peserta didik bertugas untuk belajar (Alfina, Fakhrudin, & Lubis, 2023, P.759) . Proses pembelajaran dapat dilakukan melalui mata pelajaran salah satunya pembelajaran IPA.

IPA dikenal dengan istilah sains, sains berasal dari bahasa latin yaitu *Scientia* yang berarti “saya tahu”. IPA merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan secara komprehensif di Sekolah Dasar. Menurut Hikmah, Kuswidyanarko dan Lubis (Hikmah, Kuswidyanarko & Lubis.,2020, p.138) pembelajaran IPA adalah pelajaran yang berkaitan dengan ilmu alam dan membentuk sikap ilmiah siswa yang terstruktur berdasarkan pada prinsip, konsep serta fakta sistematis yang dapat dibuktikan melalui eksperimen serta penyelidikan. Pembelajaran IPA dapat mengenalkan siswa dengan lingkungan sekitar beserta segala isinya, melalui berbagai aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran (Lusidawaty et al., 2020, p.169).

Pembelajaran IPA perlu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari karena pembelajaran IPA yang bersifat abstrak sehingga untuk dapat menjadi lebih konkret atau nyata diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan menunjang proses pembelajaran IPA (Isnaini, Krisnawati & Mandasari, 2024, p.140) . Sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran IPA masih sulit karena beberapa materi sifatnya abstrak dan pemahaman sedangkan

karakteristik peserta didik SD selalu berkaitan dengan hal yang nyata (Rosada, Fakhrudin, & Lubis, 2023, p.391). Dari penjelasan dapat disimpulkan pembelajaran IPA banyak mengkaitkan dengan kehidupan sehari-hari maka sebagai pendidik perlu memberikan pemahaman yang nyata pada anak.

Dalam teori belajar Piaget menyatakan anak usia 6-11 tahun mengalami perubahan yang penting dan mendasar seperti perubahan dari pemikiran yang kurang logis ke pemikiran yang lebih logis, hal ini ditandai dengan pemikiran anak mulai berdasarkan pada hal yang kongkret atau nyata (Marmaini, 2021, p.22). Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa anak akan mudah menerima materi apabila terdapat benda nyata atau dapat dilihat, melihat hal tersebut guru dapat menjadikan media terutama media berbasis visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa pada pembelajaran IPA sebagai solusi untuk menggantikan benda kongkret ke dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran untuk proses pembelajaran memberikan hal yang baik terutama saat proses belajar dimana siswa bisa membangkitkan keinginan dan minat baru dalam belajar. Media pembelajaran sendiri merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023, p.4). Media Pembelajaran juga merupakan komponen penting yang berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan pendidik menyampaikan materi (Fatimah, Fuadiah, & Lubis, 2024, p.195). Selain itu juga penggunaan media dalam pembelajaran bisa membantu siswa dalam menemukan dan mengelola pengetahuan yang mereka dapat secara mandiri, Menurut

Hanannika dan Sukartono (Hanannika & Sukartono, 2022, p.6380) menyatakan media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna untuk guru dalam membantu peserta didik memahami suatu konsep ketika belajar.

Namun pada kenyataannya proses pembelajaran masih banyak kekurangan seperti pembelajaran yang membosankan, pembelajaran yang kurang interaktif dan kurangnya minat, motivasi serta keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 34 Banyuasin III ditemukan permasalahan yaitu adalah kurangnya minat dan antusias peserta didik selama proses pembelajaran, pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher center*), kurangnya pemanfaatan media yang menarik serta interaktif, guru fokus pada memanfaatkan buku ajar saat penyampaian materi terutama pada pembelajaran IPA tidak adanya pemanfaatan media salah satunya pada materi perubahan wujud benda. Untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik maka guru harus kreatif, inovatif dan mampu mengembangkan media pembelajaran seperti mengembangkan media kartu kuartet

Media kartu kuartet sendiri merupakan kertas tebal yang berkelompok empat terdiri dari beberapa kartu yang bergambar dan memiliki keterangan (Ismail, Taufiq & Hasanah., 2020, p.237). Kartu kuartet juga sebuah permainan yang memasang kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan dan media kartu kuartet terdiri dari tema, subtema, gambar dan keterangan. Media kartu kuartet dikemas dalam permainan yang menyenangkan dan memiliki kelebihan seperti

menarik perhatian yang akan membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran dan juga penggunaan kartu kuartet tidak membutuhkan alat pendukung sehingga baik guru maupun peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah.

Dari analisis kebutuhan yang dilakukan di sekolah tujuan didapatkan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru saat proses pembelajaran, guru hanya memanfaatkan buku dan pembelajaran yang berfokus pada guru serta kurangnya minat dan antusias peserta didik, Maka mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet yang sebelumnya belum pernah digunakan di SD Negeri 34 Banyuasin III yang dapat dengan mudah digunakan guru maupun peserta didik dan media kartu kuartet melibatkan langsung peserta didik serta mengajak peserta didik belajar sambil bermain menjadi solusi. Pemilihan kartu kuartet sebagai media yang dikembangkan memiliki kesesuaian yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam memahami materi, membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengembangkan kemampuan mengingat pada peserta didik. Kartu kuartet mampu mempermudah proses pembelajaran karena mudah digunakan baik itu dalam kelas, rumah maupun di luar ruangan, serta penggunaan kartu kuartet menghemat waktu dalam mempersiapkan materi pembelajaran.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan bagi penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Giwangsa (Giwangsa, 2021) pada pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS sekolah dasar. Dari

hasil penelitian ini dinyatakan bahwa kartu kuartet sangat layak berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli materi dan respon peserta didik dengan perolehan skor persentase 90%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Damayanti, Enawaty dan Masriani (Damayanti, Enawaty & Masriani., 2021) dengan judul pengembangan permainan kartu kuartet materi asam,basa dan garam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu kuartet yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran,yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian ini menggunakan kelas IV SD sebagai objek sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan kelas VII SMP.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan Firdaus dan Istianah (Firdaus & Istianah, 2023) dengan penelitian pengembangan media pembelajaran kartu kuartet ciri-ciri khusus hewan bagi siswa kelas VI sekolah dasar. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu diperoleh hasil kevalidan media sebesar 90% dan kevalidan materi sebesar 96% dengan kategori valid tanpa revisi, dan hasil kepraktisan dari angket respon peserta didik sebesar 94,3% pada uji coba terbatas dan 91,3% pada uji coba skala besar kemudian perolehan persentase angket respon guru sebesar 98% dengan kriteria sangat praktis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada materi yang digunakan penelitisn ini menggunakan materi perubahan wujud benda sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan materi ciri-ciri khusus hewan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan dengan mengembangkan media berupa kartu kuartet menjadi salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, media kartu kuartet menjadi media yang

mampu membantu proses pembelajaran agar meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS IV SD NEGERI 34 BANYUASIN III**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Permasalahan dalam latar belakang masalah diatas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada di SD Negeri 34 Banyuasin III yaitu:

- 1) Kurangnya minat dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2) Pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher center*) serta hanya memanfaatkan buku ajar saat penyampaian materi.
- 3) Kurangnya pemanfaatan media yang menarik dan interaktif pada proses pembelajaran IPA.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

- 1) Peserta didik yang diteliti adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 34 Banyuasin III.
- 2) Penelitian fokus mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kuartet

- 3) Pengembangan media kartu kuartet hanya difokuskan pada pembelajaran IPA terutama materi perubahan wujud benda.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

- 1) Bagaimana mengembangkan media kartu kuartet pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 34 Banyuasin III yang valid ?
- 2) Bagaimana mengembangkan media kartu kuartet pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 34 Banyuasin III yang praktis ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui pengembangan media kartu kuartet pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 34 Banyuasin III yang valid.
- 2) Untuk mengetahui pengembangan media kartu kuartet pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 34 Banyuasin III yang praktis.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- 1) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media kartu kuartet diharapkan siswa dapat memahami pembelajaran IPA dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

2) Bagi Guru

Diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada guru tentang pembuatan media untuk mendukung proses belajar dan menjadi motivasi bagi pendidik untuk membuat media yang menarik.

3) Bagi Sekolah

Meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan kualitas siswa yang akan berpengaruh pada kualitas sekolah

4) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dalam menerapkan ilmu selama perkuliahan sebagai bekal nanti ketika menjadi guru dan meningkatkan pengembangan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian mengembangkan produk berupa kartu (kartu kuartet) dengan materi Perubahan wujud benda disertai dengan gambar dan keterangan yang dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media. Pengembangan produk ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menambah pengetahuan terhadap materi perubahan wujud benda.

Berikut ini spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu :

- 1) Media yang dikembangkan berbentuk kartu.
- 2) Pembuatan media pembelajaran kartu kuartet didesain melalui aplikasi canva.
- 3) Materi yang dikembangkan adalah perubahan wujud benda

- 4) Kartu kuartet menggunakan kertas *art carton* dan diberikan laminating agar tidak mudah rusak sehingga jika dijadikan media akan mempunyai daya tahan yang cukup lama.
- 5) Media kartu kuartet dirancang semenarik mungkin agar peserta didik dapat mempelajarinya dengan mudah, diantaranya:
 - a. Pada setiap kartu terdapat Tema, sub tema, gambar dan keterangan..
 - b. Terdapat 20 kartu dan ada petunjuk permainan kartu kuartet.
 - c. Terdapat petunjuk aturan permainan media kartu kuartet.
- 6) Memiliki barcode untuk mengakses kartu kuartet.