

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses kegiatan belajar mengajar yang sering terjadi di kelas disebut dengan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran ada tujuan yang ingin dicapai, baik dari segi sikap, pengetahuan, keterampilan. Pembelajaran merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat interaksi antara peserta didik, pendidik, materi pembelajaran serta lingkungan (Hurit, Roberta Uron; Suwarno; dkk, 2021, p. 8). Dalam kegiatan pembelajaran di kelas maka harus ada interaksi yang terjadi antara guru, siswa, materi pembelajaran, dan lingkungan. Hal ini mendukung kegiatan pembelajaran supaya dapat berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktivitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi yang efisien (Mashudi, 2007, p. 3).

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas maka harus ada interaksi yang terjadi antara guru, siswa, materi pembelajaran, dan lingkungan. Hal ini dapat mendukung kegiatan pembelajaran supaya dapat berjalan dengan baik antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai (Ramadhani, 2018, p. 4). Dalam hal ini siswa diharapkan dapat aktif dalam pembelajaran sedangkan guru diharapkan agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dan dapat menyampaikan materi yang baik agar siswa mampu memahami materi apa yang disampaikan.

Materi dapat tersampaikan dengan baik apabila guru menggunakan alat bantu untuk memudahkan dalam kegiatan pembelajaran. Alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dan siswa untuk mencapai pembelajaran. Hamalik (dalam Wahyuningtyas, 2020, p. 24) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo, 2002, p. 45). Pengertian Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Sehingga media pembelajaran dapat menjadi pokok penting dalam suatu pembelajaran menurut Arsyad (Ulfah, Wahyuni, & Nurtaman, 2021). Penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran berlangsung.

Pengembangan media permainan kartu dipilih untuk membantu siswa agar lebih merasa nyaman pada saat belajar dan merasa senang kemudian menjadi lebih mudah untuk mengajak mereka belajar (Wulandari, 2019, p. 3). Siswa juga lebih memahami materi dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru di sekolah. Permainan kartu merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan

biasanya dalam permainan kartu dimainkan berdasarkan giliran main (*turn-based game*). Kartu yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan kartu *REMI*, penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 97 Palembang kelas V karena belum ada pengembangan media permainan kartu *REMI*. Permainan kartu juga suatu hal yang sangat disenangi oleh siswa, dengan demikian peneliti berharap agar media permainan ini bisa menarik siswa untuk lebih aktif sehingga proses belajar menyenangkan dan hasil belajar meningkat.

Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), IPA dapat memberikan pemahaman betapa pentingnya mempelajari IPA. IPA merupakan pengetahuan yang nasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya (Samatoea, 2010, p. 2). Agar siswa mempunyai konsep, pengetahuan, gagasan yang terorganisasi tentang alam sekitar. Pembelajaran IPA di SD untuk melatih siswa dalam berpikir kritis logis dan mengembangkan sifat percaya diri. Tetapi pada kenyataannya hal tersebut belum tercapai. Permasalahan ini terlihat pada cara siswa dalam mempelajari IPA yang kurang aktif cenderung pasif, pembelajaran belum terlaksanakan seperti yang diinginkan, membuat guru sulit untuk melaksanakan proses belajar mengajar dengan maksimal. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA sangat penting diajarkan di Sekolah Dasar (SD), namun pada kenyataannya masalah pendidikan tampaknya belum dapat dipecah (Marina, 2022, p. 4). Oleh karena itu, IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib disetiap jenjang pendidikan. IPA juga merupakan suatu materi yang tidak luput dari sesuatu yang berhubungan tentang alam. Hampir setiap pembahasan tentang IPA berhubungan dengan alam.

Terdapat banyak bidang dalam IPA seperti penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, bencana alam, ekosistem, dan masih banyak lainnya. Pembelajaran IPA tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya mencakup materi yang sangat banyak. Sesuai materi tersebut, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi berbagai macam penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dan mengidentifikasi ciri-ciri dan macam-macam penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya tersebut. Materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya mempelajari tentang macam-macam penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Bila dibandingkan dengan bidang-bidang lain dalam IPA, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya merupakan suatu materi yang sulit untuk dipahami (Wulandari, 2019, p. 3).

Di setiap materi terdapat kesulitan-kesulitan tersendiri dalam mempelajari atau memahaminya. Pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya terdapat kesulitan dalam memahami dan mengingat materi. Siswa masih belum bisa memahami materi dan sulit mengingat materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya yang diberikan oleh guru, misalnya siswa belum bisa membedakan macam-macam penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Seringkali guru menggunakan strategi belajar dengan memberikan tes langsung atau pertanyaan langsung kepada siswa. Hal ini dilakukan agar siswa akan lebih mudah mengingat materi yang diberikan oleh guru. Adapun guru yang memberikan catatan kepada siswa untuk dihafalkan di rumah agar siswa lebih memahami dan cepat mengingat materi yang diberikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi guru memberikan materi dengan cara tes

atau mencatat dapat diubah menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan membuat siswa lebih aktif yaitu dengan menggunakan suatu media permainan dalam proses belajar (Wulandari, 2019, p. 2).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengamatan awal dengan ibu Rizki Pebrina, S. Pd. Salah satu guru kelas V SD Negeri 97 Palembang, dapat diketahui bahwa guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang harus menyesuaikan dengan materi yang diajarkan dan lebih sering menggunakan metode pembelajaran seperti diskusi. Dan belum terdapat media pembelajaran berupa media kartu *REMI* di kelas V SD Negeri 97 Palembang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa permainan kartu *REMI*. Kartu *REMI* sebelumnya banyak dikembangkan pada mata pelajaran PPKN, sedangkan peneliti akan mengembangkan kartu *REMI* pada mata pelajaran IPA karena dengan adanya permainan kartu *REMI* maka dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan dapat meningkatkan penguasaan materi bagi guru sehingga siswa menjadi lebih aktif untuk belajar dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa masih banyak siswa yang rendah dalam memahami materi pembelajaran dan diharapkan permainan menggunakan kartu *REMI* sebagai inovasi baru yang dapat membuat siswa lebih memahami materi

terutama pada mata pelajaran IPA. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan *REMI* Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Pada Siswa Kelas V.**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

- 1) Minimnya penggunaan media pembelajaran dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa di Sekolah Dasar Negeri 97 Palembang.
- 2) Minimnya penggunaan media pembelajaran dikarenakan harus menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan di Sekolah Dasar Negeri 97 Palembang.
- 3) Guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran seperti diskusi yang membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran berlangsung di Sekolah Dasar Negeri 97 Palembang.
- 4) Belum terdapat media pembelajaran berupa media kartu *REMI* yang diterapkan dalam pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di Sekolah Dasar Negeri 97 Palembang.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar permasalahan lebih terarah. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi dalam beberapa aspek yaitu sebagai berikut :

- 1) Pengembangan *REMI* menjadi media Pembelajaran berupa kartu pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di Sekolah Dasar Negeri 97 Palembang.
- 2) Media kartu *REMI* yang dikembangkan mencakup pelajaran IPA kelas V tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya tema 5 (Ekosistem) subtema 1 (Komponen Ekosistem) di Sekolah Dasar Negeri 97 Palembang.
- 3) Materi IPA tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya terdiri dari: (golongan herbivora, karnivora, omnivora) di Sekolah Dasar Negeri 97 Palembang.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *REMI* pada siswa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V di Sekolah Dasar Negeri 97 Palembang yang valid?
- 2) Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *REMI* pada siswa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V di Sekolah Dasar Negeri 97 Palembang yang praktis?
- 3) Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *REMI* pada siswa materi penggolongan hewan berdasarkan

jenis makanannya kelas V di Sekolah Dasar Negeri 97 Palembang yang efektif?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis kartu *REMI* pada siswa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 97 Palembang valid, praktis, efektif.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan keilmuan khususnya tentang pengembangan media kartu *REMI* sebagai solusi dalam pembelajaran IPA.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a) Mempermudahkan siswa dalam memahami konsep dalam materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
- b) Mengenalkan kepada siswa media pembelajaran berupa permainan yaitu kartu *REMI*.
- c) Meningkatkan semangat belajar siswa dengan membuat suasana belajar yang lebih berkesan.

2. Bagi Guru

- a) Membantu guru untuk menjelaskan materi dengan baik.

- b) Memberikan pengetahuan kepada guru tentang media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan dikelas.
 - c) Memberikan motivasi kepada guru tentang media mengembangkan media pembelajaran lebih baik dan menarik lagi.
3. Bagi SD Negeri 97 Palembang
- Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
- Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya pada penelitian lain.

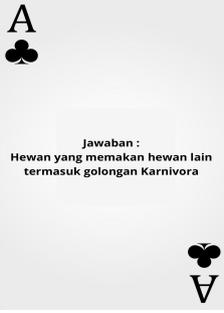
1.7. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan *REMI* pada siswa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada siswa kelas V di Sekolah Dasar. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut :

- 1) Media permainan kartu *REMI* yang akan dikembangkan didesain menggunakan aplikasi canva.
- 2) Media permainan kartu *REMI* yang akan dikembangkan berbentuk persegi panjang dengan materi dan jawaban pada mata pelajaran IPA tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
- 3) Media kartu *REMI* yang akan dikembangkan menggunakan kertas konstruk 260 gram.

- 4) Media kartu *REMI* yang akan dikembangkan berukuran 8,8 cm x 6,3 cm.
- 5) Media kartu *REMI* yang akan dikembangkan terdapat kartu petunjuk penggunaan media kartu *REMI*.

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk

No	Desain Gambar	Keterangan
1		Tampak belakang
2		Tampak depan
3		Kartu pertanyaan tentang golongan hewan karnivora
4		Kartu jawaban tentang golongan hewan karnivora