

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia karena pendidikan merupakan salah satu pilar yang mempunyai peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat daripada negara lain, sesuai dengan BAB II Pasal 3. Pendidikan memiliki komponen penting dalam diri kita untuk membangun karakter peserta didik, pendidikan dapat mendorong perubahan kearah yang lebih baik dari generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan bukan hanya sekedar proses transfer pengetahuan melainkan juga sebagai wadah pembentukan karakter peserta didik dalam memberikan kontribusi positif pada individu, masyarakat, dan bangsa (Ainia, 2020).

Proses pembelajaran yang berkualitas tinggi adalah cara terbaik untuk mewujudkan pendidikan yang mampu memaksimalkan potensi setiap siswa. Semua mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), harus menjadi salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Permendiknas No. 22 tahun 2006 menetapkan IPA sebagai salah satu mata pelajaran utama dalam kurikulum, dengan pendekatan pembelajaran langsung yang menekankan kemampuan untuk

menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Yulianti, 2021).

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan sistem kurikulum pendidikan di Indonesia terus berkembang. Berkembang mulai dari kurikulum 1947 sampai kurikulum Merdeka. kurikulum tersebut akan terus mengalami pembaruan-pembaruan mengikuti perkembangan dunia pendidikan yang semakin modern. Kurikulum 2013 atau lebih dikenal dengan sebutan K13 dirancang dengan pendekatan scientific dengan menerapkan metode, model dan strategi pembelajaran. Pembelajaran pada kurikulum 2013 di tingkat Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik menjadi ciri utama dari kurikulum 2013 ini, pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna(Masykur, 2019, p.107).

Pada kurikulum 13 siswa dituntut agar lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran dikelas. Namun, keberhasilan dalam belajar bukan hanya bergantung pada siswa saja, guru juga berperan sangat penting terhadap hasil belajar siswa. Salah satu penunjang keberhasilan dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode, model dan strategi pembelajaran yang tepat, selain itu juga media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Secara harfiah media berarti tengah, pengantar, atau perantara (Kustandi & Darmawan, 2020, p.6).

Hasil Pengamatan di SD Negeri 19 Tanjung Lago yang beralamat di Jln. Tanjung Api-api KM.34 RT.09 RW.03 Desa Sukadamai Kec.Tanjung Lago Kab.

Banyuasin, masih banyak yang mengalami kesulitan belajar sehingga siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 65. Dari 15 siswa hanya 3 siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Dari hasil tersebut terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa, pada saat proses belajar mengajar sering terjadi beberapa masalah yang dialami guru, salah satu masalah yang sering terjadi yaitu peserta didik merasa jenuh selama proses pembelajaran, hal tersebut disebabkan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dimanfaatkan oleh guru serta pembelajaran masih terpusat pada guru, selama proses pembelajaran keterlibatan peserta didik menjadi terbatas, hal ini menyebabkan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran IPA rendah serta penggunaan media pembelajaran kurang maksimal dan hanya terpaku pada buku pelajaran. Selain itu, jumlah buku pegangan yang tersedia bagi guru dan siswa sangat terbatas, yang menyebabkan siswa lebih banyak mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru. Selain itu, penggunaan media yang kurang menarik dan pembelajaran yang didominasi oleh guru menyebabkan siswa cenderung pasif.

Dari masalah tersebut perlu diberikan solusi, guru harus dapat menyediakan sumber daya yang dapat mendukung proses pembelajaran, seperti media dan sumber belajar yang efektif dan menarik, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Media pembelajaran sangat diperlukan sebagai perantara penyampai pesan, guna untuk meminimalkan kegagalan selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang dapat dijadikan alternatif adalah dengan menggunakan media pembelajaran flash card secara umum flash card merupakan kartu kecil yang menyajikan gambar, huruf atau kata yang relevan dengan tema yang disajikan. Flash card sudah banyak digunakan disekolah tetapi seiring dengan perkembangan zaman, teknologi juga semakin canggih sehingga dimanfaatkan dalam bidang pendidikan (Arsyaf et al., 2022).

Teknologi pendidikan saat ini memiliki pengaruh penting dalam terlaksananya sistem pendidikan. Dimana teknologi bermanfaat untuk mengefektikan dan mengemas pembelajaran menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Dan para praktikan pendidikan sudah menciptakan berbagai materi ataupun media pembelajaran berbasis digital. Terlebih anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi seperti sudah piawai dalam menggunakan gawai. Berdasarkan pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa flashcard berbasis digital merupakan kartu kata bergambar yang berisi gambar, huruf atau simbol yang dikemas secara digital, kelebihan media flash card berbasis digital yang akan dikembangkan dalam materi zat tunggal dan zat campuran dapat menimbulkan ketertarikan pada siswa untuk belajar tentang materi zat tunggal dan campuran, melatih berpikir kritis dan flashcard digital juga dapat diakses dimana dan kapan saja oleh pengguna (Elan et al., 2023).

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Fathoni yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pemipa/Audio Pada Materi Benda Tunggal

Dan Campuran Untuk Kelas V Sekolah Dasar”. Adanya kekurangan media yang digunakan dilihat dari hasil observasi seperti kenyataan di lapangan dalam hasil observasi dan wawancara oleh peneliti ternyata media pembelajaran berbasis teknologi audio ini kurang efektif untuk digunakan karena media audio ini siswa hanya dapat mendengarkan materi yang disampaikan lewat suara sehingga siswa masih bingung terhadap materi yang disampaikan yaitu benda tunggal dan campuran (Fatoni, 2022).

Penelitian yang relevan di lakukan oleh (Wangi & Agung, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media E-Flashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V”. Media E-Flashcard dinyatakan sangat layak untuk digunakan di dalam pembelajaran IPA dapat dibuktikan dengan hasil uji ahli desain pembelajaran di peroleh skro 80,00 dengan kategori baik, hasil uji ahli media pembelajaran diperoleh skor 89,33, hasil uji coba perorangan diperoleh skor 92,72 dan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh skor 92,00.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Shafa et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Flash card Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan sebuah tanggapan yang sangat positif terhadap media flashcard, dengan ditunjukkan hasil persentase yang paling tinggi dalam pernyataan mengenai desain media flashcard sangat menarik hasil persentasenya 92%. Sedangkan dari uji coba skala besar untuk mengetahui keefektifan media flashcard, maka tahap ini menggunakan terdiri dari 20 siswa kelas IV SDN 105286 Tandem Hilir. Dimana respon dari siswa terhadap media flashcard yang digunakan sangatlah setuju dengan hasil persentase 97%.

Dengan permasalahan tersebut peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Flash Card Berbasis Digital Materi Zat Tunggal Dan Zat Campuran Kelas V SD Negeri 19 Tanjung Lago.”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari identifikasi latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi adanya masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Pada proses kegiatan belajar mengajar siswa menganggap cenderung membosankan sehingga membuat siswa tidak fokus dalam proses pembelajaran.
- b. Dalam proses pembelajaran IPA media yang digunakan belum optimal sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- c. Belum adanya media *flash card* sehingga akan dikembangkan media *flash card* berbasis digital.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah agar focus dan terarah, maka peneliti melakukan pembatasan masalah hanya pada pengembangan media pembelajaran flash card berbasis digital materi zat tunggal dan zat campuran yang valid dan praktis.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Dari latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimanakah pengembangan media flash card berbasis digital materi zat tunggal dan zat campuran kelas V SD Negeri 19 Tanjung Lago yang valid ?
- b. Bagaimanakah pengembangan media flash card berbasis digital materi zat tunggal dan zat campuran kelas V SD Negeri 19 Tanjung Lago yang praktis ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas, maka peneliti ini untuk mengetahui :

- a. Menghasilkan media flash card berbasis digital materi zat tunggal dan campuran kelas V SD Negeri 19 Tanjung Lago yang valid.
- b. Menghasilkan media flash card berbasis digital materi zat tunggal dan campuran kelas V SD Negeri 19 Tanjung Lago yang praktis.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat penelitian pengembangan flash card berbasis digital sebagai media pembelajaran IPA materi zat tunggal dan zat campuran meliputi manfaat teoritis dan praktis.

#### **a. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, pengembangan media flashcards berbasis digital dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian berikutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran inovatif.

#### **b. Manfaat Praktis**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

### **1. Bagi Guru**

Pengembangan media flash card berbasis digital dapat mempermudah guru menjelaskan materi kepada siswa dan juga memotivasi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

### **2. Bagi Peserta Didik**

Pengembangan media flash card digital dapat membangkitkan semangat peserta didik dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, selain itu media flash card berbasis digital dapat mempermudah siswa untuk memahami materi.

### **3. Bagi Sekolah**

Pengembangan media flash card digital dapat di gunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran

### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang berbeda.

## **1.7 Spesifikasi Produk**

Berikut adalah spesifikasi terkait produk pengembangan media flash card berbasis digital yaitu:

1. Flash card digital didesain menggunakan aplikasi canva yang disajikan dengan full warna
2. Flash card digital memiliki ukuran sesuai dengan template
3. Flash card digital berisikan gambar dan keterangan



4. Flash card digital yang dikembangkan mengenai materi zat tunggal dan zat campuran
5. Flash card dibuat menjadi digital dan dapat diaplikasikan melalui handphone, proyektor dan link flipbooks
6. Produk ini adalah media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.
7. Produk ini dapat digunakan oleh siswa kelas V SD untuk membantu mereka mempelajari materi IPA, seperti zat tunggal dan zat campuran.