

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan tentunya sangat fundamental bagi masyarakat Indonesia. Pendidikan bukan sekedar penyampaian informasi antara pendidik dan peserta didik, tetapi pendidikan merupakan kegiatan membina dan mengembangkan potensi, keterampilan, sikap, dan perilaku, sehingga membentuk karakter yang bermartabat dan santun. Pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan masyarakat, bangsa, dan negara” (Indonesia, 2003).

Proses pembelajaran melibatkan transfer pengetahuan antara guru dan siswa, termasuk pelajaran IPA. Kumala (Kumala, 2016) menyatakan pembelajaran IPA di sekolah dasar berfokus pada pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah melalui pengalaman belajar langsung. Pembelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk sikap ilmiah peserta didik terhadap sains dan strukturnya didasarkan pada sistematika prinsip, konsep, dan fakta yang dapat dibuktikan melalui percobaan atau eksperimen. (Hikmah et al., 2022). Pada pembelajaran IPA di SD, dalam proses belajar mengajar di kelas guru berfungsi sebagai motivator dan fasilitator (Syakuroh et al., 2022).

Salah satu faktor yang dapat mendorong hal tersebut ialah melalui media pembelajaran. Menurut Mashuri (Mashuri, 2019, p. 4), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pelajaran dan merangsang pemikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa mengingat materi pelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Analisis kebutuhan siswa diperlukan untuk mengetahui kemampuan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA (Dewi et al., 2020). Berdasarkan hasil wawancara peneliti yang dilaksanakan di Kelas VI SD Negeri 232 Palembang pada tanggal 25 Januari 2024, masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran IPA. Salah satu guru kelas VI menyatakan bahwa siswa kurang aktif mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih kurang, dibuktikan dengan beberapa nilai ulangan siswa yang masih di bawah KKM, dari 28 orang siswa hanya 18 siswa yang nilainya mencapai KKM, sedangkan 10 siswa tidak mencapai nilai KKM. Disebabkan keterbatasan media pembelajaran dan kesulitan guru dalam menggunakan media digital, sehingga guru hanya menggunakan buku tematik dan gambar dalam proses pembelajaran IPA. Akibatnya, pembelajaran cenderung kaku, kurang variasi dan inovasi, serta hanya terpusat pada guru. Untuk mengatasi permasalahan itu tentunya dibutuhkan media pembelajaran yang tepat. Media yang dibutuhkan berupa *e-flashcard* yang berisi kata kunci atau istilah penting, informasi singkat dan jelas, gambar, dan latihan soal yang dapat dikerjakan baik individu maupun kelompok, seperti *e-flashcard* berbasis aplikasi *Quizlet*. Dibuktikan dengan adanya salah satu

penelitian oleh Putri Wangi & Gede Angung (2021) Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V” hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-flashcard* dinyatakan layak sebagai media pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar siswa, pembelajaran lebih mudah dipahami siswa, dan memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran.

Media *e-flashcard* yang dibuat oleh aplikasi *Quizlet* adalah cara baru untuk belajar tentang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media *e-flashcard* ini disesuaikan dengan karakteristik siswa agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif. Konsep pembelajaran IPA banyak mengandung gambar, istilah, dan rumus, jadi sulit bagi siswa untuk memahaminya hanya dengan mendengarkan penjelasan guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar.

Flashcard adalah kartu yang memuat foto atau gambar dan di sisi belakang berisi penjelasan dari foto atau gambar tersebut (Wahyuni, 2020). Namun *e-flashcard* adalah bentuk digitalisasi dari *flashcard*. Menurut Eka Fitriyani (2017) dalam Setyaning Tyas & Cahyono (Setyaning Tyas & Cahyono, 2023) media *flashcard* mempunyai beberapa keunggulan seperti mudah dibawa dan tidak memerlukan banyak tempat penyimpanan karena ukurannya yang kecil sehingga mudah digunakan dan praktis dimana saja. Guru tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya, kombinasi teks dan gambar membantu siswa mengenali konsep suatu objek tertentu serta menyenangkan karena penggunaannya berbasis permainan.

Salah satu kelebihan dari kartu *e-flashcard* adalah tampilannya yang menarik; selain itu, media *e-flashcard* berisi gambar animasi, teks, dan lembar kerja, sehingga menarik perhatian siswa untuk menggunakannya sebagai alat pembelajaran (Putri Wangi & Gede Agung, 2021). *E-flashcard* cocok digunakan di setiap jenjang pendidikan, dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* tanpa perlu siswa masuk ke aplikasi, dan mudah digunakan karena materinya disajikan secara ringkas agar mudah diingat (Putri & Setiawan, 2021). Penggunaan media *e-flashcard* juga mendorong belajar siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efisien (Jesika et al., 2022).

Alasan peneliti menggunakan aplikasi *Quizlet* karena aplikasi ini mempunyai berbagai fitur menarik, seperti: 1) Set materi pelajaran (daftar istilah dan definisi atau pertanyaan dan jawaban, mencakup kata, gambar, dan audio). 2) Diagram (meliputi gambar, peta, diagram yang bisa diberi label dengan istilah dan definisi). 3) Mode belajar (mode *flashcard*, mode pelajari, mode tulis, mode pengeja, dan mode tes). 4) Aktivitas (mencocokkan, *quizlet live* klasik, dan evaluasi). 5) *Q-Chat*. 6) Catatan instan. 7) Solusi yang diverifikasi oleh para ahli (Quizlet, 2024). Selain itu, aplikasi ini gratis, mudah digunakan, hanya memakan sedikit ruang penyimpanan, dan tidak memerlukan waktu lama untuk pembuatan materi, serta dapat diakses kapan dan di mana saja (Dani et al., 2023).

Disini peneliti membatasi pada materi tata surya, sehingga media *e-flashcard* memuat materi dan gambar planet-planet serta benda angkasa lainnya yang dirancang secara menarik untuk memenuhi kebutuhan siswa guna memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian mengenai pengembangan media *flashcard*, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Septiani et al., (2021) Universitas Muhammadiyah Purworejo dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar dan Berfikir Kreatif Siswa Kelas V Melalui Model *Make A Match* dengan Media *Flash Card*” hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mempelajari materi tentang keberagaman sosial budaya. Penelitian yang dilakukan oleh Yanti et al., (2022) Universitas PGRI Silampari dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis Kontekstual *Learning* pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 83 Lubuklinggau” hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* berbasis kontekstual *learning* dapat digunakan pada pelajaran IPS SD karena memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *e-flashcard* berbasis *Quizlet* karena media *e-flashcard* berisi tampilan gambar animasi, teks, dan lembar kerja yang dalam bentuk permainan sehingga bisa menarik perhatian siswa. Aplikasi *Quizlet* memiliki fitur-fitur menarik seperti fitur *flashcard*, pelajari, tes, dan mencocokkan yang bisa diunduh dan diakses secara offline serta tidak memakan banyak penyimpanan. Hal ini dapat mendorong ketertarikan dan keaktifan siswa serta memudahkan siswa untuk mengingat materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti akan mengembangkan media *E-flashcard* berbasis *Quizlet* pada materi tata surya di kelas VI SD Negeri 232 Palembang. Untuk itu, penelitian ini berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLASHCARD* BERBASIS *QUIZLET* PADA MATERI TATA SURYA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS VI SD.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Didasarkan pada informasi di atas, peneliti menemukan masalah berikut:

- a. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran IPA.
- b. Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang kreatif dan inovatif serta cenderung konvensional.
- c. Pembelajaran cenderung bersifat kaku karena terpusat pada guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah berikut agar penelitian ini terarah dan tidak meluas dari tujuan yang diharapkan:

- a. Produk yang akan dikembangkan ialah media pembelajaran *E-Flashcard* berbasis *Quizlet* karena media pembelajaran tersebut inovatif, selain itu mendorong siswa untuk aktif dan memudahkan dalam mengingat materi tersebut.
- b. Muatan mata pelajaran yang akan diteliti ialah pelajaran IPA pada materi tata surya.
- c. Subjek penelitian yakni siswa kelas VI SD Negeri 232 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Setelah mempelajari latar belakang masalah dan mengetahui batas-batasnya, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan media *E-Flashcard* berbasis *Quizlet* pada materi tata surya pembelajaran IPA di kelas VI SD yang valid?
- b. Bagaimana pengembangan media *E-Flashcard* berbasis *Quizlet* pada materi tata surya pembelajaran IPA di kelas VI SD yang praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pengembangan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Mengembangkan media *E-Flashcard* berbasis *Quizlet* pada materi tata surya pembelajaran IPA di kelas VI SD yang valid.
- b. Mengembangkan media *E-Flashcard* berbasis *Quizlet* pada materi tata surya pembelajaran IPA di kelas VI SD yang praktis.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah:

- a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan media *e-flashcard* berbasis *Quizlet* diharapkan dapat menjadi media edukasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran IPA terkhusus materi tata surya, dan juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan untuk peneliti berikutnya.

b) Manfaat Praktis

Pengembangan ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik, pendidik, sekolah, peneliti, dan peneliti selanjutnya.

1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa serta kemampuan mereka untuk mengingat dan memahami materi tata surya.

2) Bagi Pendidik

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Dengan demikian, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti berupa media *e-flashcard* berbasis *Quizlet* agar menjadi lebih praktis.

3) Bagi Sekolah

Menjadi alat pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

4) Bagi Peneliti

Sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran yang peneliti lakukan dalam memudahkan proses belajar mengajar.

5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat mendorong peneliti berikutnya untuk mengembangkan berbagai jenis alat pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

- a. Produk yang akan dikembangkan ialah media *e-flashcard* berbasis *Quizlet* yang telah disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum tahun 2013 pada materi tata surya.
- b. Produk yang dihasilkan dilengkapi gambar yang menarik serta penjelasan singkat yang mudah dipahami siswa.
- c. Produk yang dihasilkan dalam bentuk media pembelajaran digital.
- d. Pembuatan produk akan dibantu dengan aplikasi *Quizlet* dan aplikasi *Canva*.