

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap jenjang pendidikan memerlukan peningkatan manajemen dana, orang, dan alat (DOA) agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa abad 21. Siswa harus memiliki keterampilan komunikasi dan informasi, pemikiran kritis, dan pengarahan diri, serta kemampuan untuk berhubungan dan mendukung satu sama lain. Guru harus memahami teori dan praktik karena siswa di setiap tingkatan mempelajari berbagai hal tentang lingkungan sekitar. Guru harus memiliki alat bantu atau media untuk mendapatkan media yang relevan (Majir, 2020, p. 41).

Mereka yang bertanggung jawab untuk membantu anak-anak tumbuh menjadi orang dewasa adalah pendidik. Kenyataannya, orang tua adalah guru kodrati yang tidak dapat digantikan. Karena orang tua menyekolahkan anaknya ke sekolah, itu tidak berarti bahwa guru akan menggantikan peran orang tua dalam mendidik anak-anak mereka. Sebaliknya, guru harus bertindak sebagai perwakilan orang tua anak saat bertindak sebagai guru di sekolah (Sadulloh et al., 2021, p. 84).

Teknologi pendidikan telah menciptakan berbagai konsep dan praktik pendidikan yang memanfaatkan media sebagai sarana belajar. Akibatnya, orang sering menganggap teknologi pendidikan sama dengan media, meskipun media hanya membantu menyebarkan informasi atau materi pendidikan. Dari sudut pandang sistem pendidikan, teknologi pendidikan membantu mengintegrasikan

kurikulum, terutama ketika diterapkan di sekolah-sekolah tertentu (Harjali, 2011, p. 1).

Semua yang berkaitan dengan proses perkembangan dan pengembangan manusia adalah bagian dari pendidikan yang diberikan oleh sekolah kepada anak dan remaja untuk membantu mereka memahami hubungan dan tugas-tugas sosial mereka. Proses perkembangan dan pengembangan manusia di sekolah tidak terlepas dari proses pembelajaran yang diberikan oleh seorang pendidik kepada siswanya (Hazmi, 2019, p. 57).

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget dalam tahap operasional konkret 7 sampai 11 tahun (Thahir, 2022, p. 19). Anak-anak pada usia tertentu mampu berpikir logis serta dapat mengamati lebih dari satu dimensi sekaligus dan menghubungkan dimensi-dimensi ini satu sama lain. Kurang egosentris dan belum memiliki kemampuan untuk berpikir abstrak. Maka dari itu, guru harus mampu membantu anak-anak belajar hal-hal yang relevan, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Ini karena proses pembelajaran yang maju dan teori belajar kognitif saling terkait.

Selama proses pembelajaran terjadi hubungan antara guru dengan siswa. Guru sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penyambut informasi. Proses ini akan berjalan baik apabila kedua belah pihak berjalan lancar, guru berhasil memberikan informasi kepada siswa, dan siswa berhasil menyerap informasi tersebut (Hasan et al., 2021, p. 27). Alat atau media komunikasi

diperlukan untuk melengkapi komunikasi antara pemberi informasi dan penerima serta terciptanya komunikasi yang efektif.

Media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan ini terkait erat dengan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, berbagai jenis media pembelajaran diperlukan, termasuk media audio, media visual, dan media audiovisual. Media yang menarik adalah media yang mendukung proses pembelajaran dan memungkinkan siswa bersenang-senang saat belajar serta menyerap apa yang dipelajari secara menyeluruh (Laduni & Desyandri, 2021, p. 1151).

Dampak positif penggunaan media pembelajaran terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Dengan media pembelajaran, siswa diarahkan langsung pada situasi kehidupan nyata yang berkaitan dengan isi pembelajaran, sehingga menjadikan pembelajaran menarik, bermakna, serta beragam. Oleh karena itu siswa terhindar dari pembelajaran yang cenderung membosankan (Novelza & Handican, 2023, p. 13).

Karakteristik anak cenderung lebih senang bermain. Oleh karena itu, metode permainan adalah suatu cara yang digunakan guru untuk menyajikan pembelajaran agar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, tidak membosankan tetapi tidak melewatkan proses pembelajaran karena ketika siswa merasa bosan dengan materi yang dijelaskan atau ketertarik pada pelajaran berkurang. Cara ini sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dalam melaksanakan metode permainan hendaknya tersedia beberapa bahan ajar atau alat permainan agar pembelajaran dengan metode permainan

terkesan lebih menarik, salah satunya dengan menggunakan permainan *Siji Card* (Zuhriyah, 2020, p. 28).

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan pada tanggal 28 Februari 2024 yang bertempat di SD Muhammadiyah 2 Palembang masih kurangnya media pembelajaran bervariasi untuk menarik perhatian siswa yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton bagi siswa. Guru hanya terfokus pada buku yang membuat siswa mudah merasa bosan karena kurangnya variasi pada media pembelajaran dan siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih inovatif seperti *Siji Card* dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan khusus pada mata pelajaran IPS.

Peneliti akan menggunakan media permainan *Siji Card* berbasis *UNO* untuk menyelesaikan permasalahan ini. Dengan menggunakan media permainan *Siji Card* ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan guru dapat meningkatkan penguasaan materi. Dengan ini, siswa akan lebih aktif belajar dan suasana kelas akan menjadi lebih baik. Belum terdapat media pembelajaran yang berupa *Siji Card* berbasis permainan *UNO* untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SD Muhammadiyah 2 Palembang. Mata pelajaran IPS ini cocok untuk diterapkan dalam permainan kartu *Siji Card*. Dengan mengambil mata pelajaran IPS, siswa diharapkan lebih aktif dalam setiap pembelajaran serta dapat berlatih berpikir kritis dengan permainan kartu *Siji Card* berbasis permainan *UNO* pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Adapun penelitian yang mendukung penelitian ini, sebagai berikut : penelitian yang dilakukan oleh (Harahap et al., 2022). di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, penggunaan media kartu *UNO* Math di nyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini, 2019). di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, penggunaan kartu *UNO* BUNDO di nyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi juga prestasi belajar. Dan yang terakhir, penelitian yang dilakukan oleh (Laduni & Desyandri, 2021). di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, penggunaan media pembelajaran permainan *UNO* “Budin” di nyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN *SIJI CARD* BERBASIS PERMAINAN *UNO* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang, dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih aktif.
2. Minimnya media pembelajaran di sekolah memerlukan suatu proses pembelajaran yang bisa melibatkan siswa saat pembelajaran berlangsung.

3. Belum terdapat media pembelajaran berupa media pembelajaran *Siji Card* berbasis permainan *UNO* yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS Bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?) Subbab A (Aku dan Kebutuhanku)

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti akan membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian yaitu media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk kartu *Siji Card* berbasis permainan *UNO*.
2. Media pembelajaran *Siji Card* berbasis permainan *UNO* yang dikembangkan mencakup materi IPAS kelas IV pada materi Bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?) Subbab A (Aku dan Kebutuhanku).
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Siji Card* berbasis permainan *UNO* yang valid dan praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Siji Card* berbasis permainan *UNO* pada pembelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 2 Palembang yang valid dan praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1.6.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menjadi wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran *Siji Card* berbasis permainan *UNO* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.6.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

- a) Dengan adanya media pembelajaran *Siji Card* berbasis permainan *UNO* memperkenalkan media pembelajaran kepada siswa berupa kartu khususnya kartu *Siji Card*.
- b) Dengan adanya media pembelajaran *Siji Card* berbasis permainan *UNO* dapat meningkatkan semangat belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang lebih berkesan.

b. Bagi Guru

- a) Membantu guru ketika proses pembelajaran berlangsung.
- b) Memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran yang menarik kepada guru.

c) Memotivasi guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan di kelas.

c. Bagi SD Muhammadiyah 2 Palembang

Siji Card berbasis permainan *UNO* dapat dijadikan sebuah pertimbangan pihak sekolah untuk mengembangkan kualitas sebuah media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberi pengetahuan untuk peneliti selanjutnya mengenai pengembangan *Siji Card* berbasis permainan *UNO*.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Siji Card* berbasis permainan *UNO* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah 2 Palembang, spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *Siji Card* berbasis permainan *UNO* berupa kartu berbentuk persegi panjang berukuran 9 cm x 6,65 cm dan menggunakan kertas konstruk yang berisikan materi dan jawaban pada mata pelajaran IPAS kelas IV Bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?) Subbab A (Aku dan Kebutuhanku).