

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang mencakup tiga dimensi individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Tidak hanya itu, pendidikan juga dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya (Nurkholis, 2013).

Arsyad (2005:4,87) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembar lepas (kartu pintar). Teks berbasis cetakan menuntun 6 elemen yang perlu diperhatikan padasaat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

Kartu pintar merupakan salah satu game edukasi, yaitu suatu permainan yang perancangannya atau pembuatnya di implementasikan dan diterapkan dalam bidang pendidikan, artinya media ini dapat mendukung dalam proses belajar mengajar dan pendidikan peserta didik (Tirtamayasandi, 2018). Kartu pintar yang di aplikasikan dalam bentuk permainan diharapkan bisa memotivasi siswa untuk bersemangat lagi dalam belajar dan juga sebagai nutrisi tambahan bagi

kesehatan fisik dan psikis anak. Dengan hal ini anak bisa merasa lebih bahagia, dan rasa bahagia inilah yang dapat menstimulus saraf-saraf otak anak untuk saling terhubung, sehingga membentuk sebuah memori baru yang indah dan membuat jiwanya sehat dan begitu sebaliknya.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 27 Padang pada tanggal 18 November 2019 diperoleh informasi, bahwa SMP N 27 Padang telah menerapkan kurikulum 2013 semenjak tahun 2017. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru menggunakan pendekatan saintifik, namun belum berjalan dengan baik. Hal ini terjadi karena sumber belajarnya mengandalkan buku paket yang terdiri dari buku guru dan buku siswa. Selain itu, siswa belum terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah yang terkait dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan materi yang disajikan atau dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan **Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Kartu Pintar Pada Materi Sistem Pernapasan Kelas VIII SMP Negeri 27 Padang** yang valid dan praktis.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan pada proses pembelajaran IPA di SMP Negeri 27 Padang, yaitu belum tersedianya media pembelajaran berupa kartu pintar yang diaplikasikan pada materi sistem pernapasan pada manusia yang valid dan praktis untuk siswa SMP Negeri 27 Padang.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana dikembangkannya media pembelajaran berupa kartu pintar pada materi sistem pernapasan pada manusia yang valid dan praktis untuk siswa SMP Negeri 27 Padang kelas VIII.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah pada penelitian ini adalah : bagaimana dihasilkannya media kartu pintar pada materi sistem pernapasan pada manusia untuk kelas VIII SMP Negeri 27 Padang yang dikembangkan valid dan praktis?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis validitas dan praktikalitas media pembelajaran berupa kartu pintar pada materi sistem pernapasan pada manusia untuk kelas VIII SMP Negeri 27 Padang.
2. Menghasilkan media pembelajaran berupa kartu pintar pada materi sistem pernapasan pada manusia untuk kelas VIII SMP Negeri 27 Padang yang dikembangkan valid dan praktis.

1.6. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai :

1. Media pembelajaran bagi guru dalam pembelajran IPA khususnya sistem pernapasan pada manusia
2. Media untuk membantu siswa belajar secara kooperatif dalam memahami meteri sistem pernapasan pada manusia.

1.7. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah media pembelajaran berupa kartu pintar untuk sistem pernapasan pada manusia. Media pembelajaran pada penelitian ini pada prinsipnya berupa permainan kartu, dimana ada dua jenis kartu (kartu pertanyaan dan kartu jawaban). Pada kartu pertanyaan berisi soal bergambar maupun tulisan, dan kartu jawaban berisi tentang jawaban pertanyaan.

Kartu pertanyaan ini di design berbentuk seperti amplop (sehingga kartu jawaban yang tepat atau cocok bisa dimasukkan ke dalam kartu pertanyaan tersebut). Petunjuk penggunaan kartu pintar dapat dibaca pada kotak kartu pintar. Untuk kartu pintar menggunakan tulisan huruf *arial rounded mt bold* dengan ukuran huruf 10 pt, dengan tulisan warna hitam. Desain kartu menggunakan software adobe photoshop cs 3 dengan ukuran kartu pertanyaan 90 mm dan lebar 65 mm serta kartu jawaban dengan panjang 70 mm dan lebar 50 mm. Kartu pintar dicetak dengan menggunakan kertas art karton dengan ketebalan 220 gram dengan background kartu secara keseluruhan berwarna cerah dan menarik, sehingga membuat mata siswa menjadi lebih segar melihat warna-warna tersebut.

1.8. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran (Tafonao, 2018) merupakan pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

2. Pengembangan media pembelajaran (Sugiyono, 2015:407) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan mengujikan keefektifan produk tersebut.
3. Game edukasi (Tirtamayasandi, 2018) merupakan suatu permainan yang perancangannya atau pembuatnya di implementasikan dan diterapkan dalam bidang pendidikan, artinya media ini dapat mendukung dalam proses belajar mengajar dan pendidikan peserta didik.
4. Kartu pintar (Sariwati, 2015) adalah media pembelajaran visual dua dimensi yang berisi fakta-fakta seputar materi. Media kartu pintar memberi kesempatan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dengan cara menemukan dan mengalami sendiri secara langsung, serta memungkinkan terjadinya komunikasi multi arah.
5. Sistem pernapasan manusia (Mair, 2017) adalah organisasi organ yang berfungsi untuk bernapas, hubungan kerja sistem ini mencakup hidung, tenggorokan, cabang batang tenggorok, dan paru- paru.
6. Validitas (Purwanto, 2009:138) adalah kesesuaian antara alat ukur dengan fungsi pengukuran dan sasaran pengukuran.
7. Praktikalitas (Yusuf, 2005:62) adalah suatu alat ukur dikatakan praktis apabila alat ukur tersebut mudah dan murah, yaitu mudah dapat diartikan ke dalam pengadministrasian, berarti para pembuat instrument dapat melaksanakan instrument dengan baik dan

pelaksanaan tes dengan mudah memahaminya, tidak rumit bentuknya dan sederhana bahasanya.