

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Bentuk usaha dari guru agar siswanya belajar adalah dengan cara membuat pembelajaran yang menarik, dengan pembelajaran yang menarik diharapkan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, akan tetapi perubahan itu tidak dapat dirasakan secara cepat karena memerlukan waktu yang relatif lama sesuai dengan kemampuan siswa tersebut. Hal inilah yang biasa disebut dengan proses pembelajaran. Komponen dalam proses pembelajaran tersusun atas sejumlah unsur yang saling berkaitan dan saling berinteraksi satu sama lain seperti siswa, guru, tujuan, metode, media pembelajaran, evaluasi serta kurikulum yang digunakan pada proses pembelajaran tersebut. Saat ini penggunaan media pembelajaran di sekolah-sekolah pada saat proses pembelajaran sangat minim sekali. Kejadian tersebut disebabkan oleh banyak faktor terutama karena tingginya biaya pembuatan media serta membutuhkan waktu yang lama untuk pembuatan media itu sendiri, itulah sedikit faktor yang membuat guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan pendidik untuk menunjang proses pembelajaran dalam menyampaikan materi (Permendikbud No. 22, 2016 : 6). Penggunaan media permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik.

Mengingat input peserta didik tingkat sekolah dasar memiliki kemampuan yang sangat terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Peserta didik pada usia sekolah dasar sudah mulai memasuki tahap operasional konkret hingga tahap awal operasional formal, dimana peserta didik sudah dapat berpikir konkret. Sebagai seorang pendidik guru dituntut lebih kreatif dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dengan penggunaan media di dalam kelas dapat membantu siswa untuk lebih mengembangkan tingkat berpikirnya yang lebih aktif dan kreatif.

Melalui media pembelajaran peserta didik tidak hanya menyerap informasi, tetapi juga ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan saling berinteraksi juga sesama temannya. Media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan : (1) Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media, (2) Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi, (3) Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri, (4) Memudahkan peserta didik untuk membandingkan dan mendeskripsikan suatu benda, dan (5) Menghasilkan keseragaman pengetahuan. Di samping itu pengembangan media juga memiliki kelemahan diantaranya: (1) Biayanya cukup mahal, (2) Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional, dan (3) Memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatan (Hidayat, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 04 November - 06 November 2019 di SD Negeri 42 Kambang Harapan pada saat proses belajar mengajar banyak siswa yang tidak memperhatikan guru disebabkan proses pembelajaran yang membosankan. Guru di sekolah masih belum memanfaatkan bahan pembelajaran secara maksimal kepada siswa sehingga banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta kurangnya interaksi sesama siswa yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang dipahami. Guru hanya berpedoman pada buku paket atau buku pedoman siswa yang disediakan oleh perpustakaan. Selain itu, guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran di sekolah. Maka dari itu diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat meringkas materi tersebut dalam bentuk permainan yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran supaya siswa lebih memahami materi yang belum dipahami. Dapat menambah pengetahuan, membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas yang ada pada buku siswa. Siswa dapat belajar dengan aktif, berfikir kritis dan dapat digunakan untuk belajar secara individual.

Namun, pada sebelumnya guru pernah menggunakan media dalam pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru yaitu media berupa gambar saja. Media gambar ini hanya di print dengan menggunakan kertas HVS saja oleh guru dan kemudian hanya ditempel di papan tulis dan siswa disuruh oleh guru tersebut untuk memperhatikan gambar yang ada di papan tulis. Dengan media berupa gambar tersebut siswa kurang berkonsentrasi dalam

pembelajaran dikarenakan siswa hanya disuruh untuk melihat saja. Media gambar ini juga menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan dalam penggunaan media tersebut hanya untuk dilihat saja dan tidak menuntun siswa dalam beraktivitas. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terutama pada pembelajaran IPA. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah untuk pembelajaran IPA adalah 75, banyak siswa kelas V SD Negeri 42 Kambang Harapan memiliki hasil belajar yang masih di bawah KKM yang dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian Tengah Semester I Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 42 Kambang Harapan**

Semester	Kelas	Nilai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)			Jumlah Siswa yang Mencapai Ketuntasan	
		Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Tuntas	Tidak tuntas
1	V	93	33	67	8 Orang (40%)	12 Orang (60%)

Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 42 Kambang Harapan

Berdasarkan dari hasil nilai ujian tengah semester I menunjukkan banyak nilai siswa yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dari permasalahan yang terjadi maka guru di sekolah harus dapat menciptakan suatu media agar dapat menunjang proses belajar mengajar, untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media permainan yang menarik, salah satunya adalah menggunakan media

permainan *Index Card Match*. Peneliti memilih ini dikarenakan media permainan *Index Card Match* ini tepat digunakan dalam pembelajaran IPA. Media permainan *Index Card Match* merupakan bagian dari pembelajaran aktif yaitu mencari pasangan kartu, sehingga pembelajaran tidak membosankan. Hal ini berkaitan dengan sebuah penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media *index card match* tepat digunakan untuk membantu siswa sekolah dasar. Ini dibuktikan pada hasil pembelajaran siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan ketika penerapan di kelas, respon siswa sekolah dasar terhadap media menjadi lebih aktif dalam belajar daripada sebelumnya. Penggunaan media *index card match* ini mendapat respon positif dan cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Hidayat, 2018).

Adapun kelebihan media permainan *Index Card Match* ini dapat memotivasi siswa dalam belajar dan menumbuhkan semangat belajar siswa dalam memahami pembelajaran. Cara tersebut membuat siswa senang menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti memiliki keinginan kuat untuk menghasilkan produk pengembangan dengan judul **"Pengembangan Media Permainan *Index Card Match* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 42 Kambang Harapan Kabupaten Pesisir Selatan"**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 42 Kambang Harapan adalah:

- a. Siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran
- b. Kurangnya interaksi sesama siswa
- c. Masih menggunakan bahan ajar berupa buku paket atau buku pedoman yang disediakan oleh perpustakaan
- d. Belum tersedianya media pembelajaran di sekolah
- e. Siswa kurang berkonsentrasi dalam belajar
- f. Siswa kurang aktif saat proses pembelajaran
- g. Banyak siswa yang hasil belajarnya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti perlu membatasi permasalahan agar peneliti lebih fokus dan terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan media permainan *index card match* pada mata pelajaran IPA di kelas V Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem.

## **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana validitas Media permainan *index card match* pada mata pelajaran IPA di kelas V Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem?
2. Bagaimana praktikalitas Media permainan *index card match* pada mata pelajaran IPA di kelas V Tema 5 Ekosistem Subtema 1 Komponen Ekosistem?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di kemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan Media permainan *index card match* pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 42 Kambang Harapan memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan Media permainan *index card match* pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 42 Kambang Harapan memenuhi kriteria praktis.

#### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA sehingga hasil belajarnya meningkat.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai pedoman dalam penggunaan media pembelajaran IPA.
3. Bagi sekolah, dapat meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan citra sekolah di mata masyarakat.

4. Bagi peneliti yang lain, sebagai pedoman dalam pembuatan skripsi di masa yang akan datang dan supaya dapat dikembangkan lagi sampai efektivitas.

## **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan *Index Card Match* dengan deskripsi sebagai berikut:

### 1. Bahan Pembelajaran Media Permainan *Index Card Match*

Adapun bahan yang digunakan dalam pembuatan media permainan *index card match* yaitu:

#### a. Media Permainan *Index Card Match* Pada Pembelajaran 1

- 1) Produk berupa kartu-kartu yang dibuat dari kertas
- 2) Kertas diberi desain berbentuk buah manggis berukuran 14 cm dan lebar 18 cm
- 3) Kertas di desain menggunakan *microsoft word*
- 4) Desain kartu dicetak menggunakan kertas HVS
- 5) Kertas HVS digunting menurut desain yang berbentuk buah manggis
- 6) Kertas HVS yang telah digunting dilapisi dengan kertas karton warna biru
- 7) Kartu yang siap dilapisi dengan kertas karton warna biru dibikin sebanyak 20 buah

8) Kemudian semua kartu yang telah siap dilapisi dengan kertas karton maka semua kartu tersebut di laminating

b. Media Permainan *Index Card Match* Pada Pembelajaran 2

1) Produk berupa kartu-kartu yang dibuat dari kertas

2) Kertas diberi desain berbentuk buah jeruk berukuran 14 cm dan lebar 20 cm

3) Kertas di desain menggunakan *microsoft word*

4) Desain kartu dicetak menggunakan kertas HVS

5) Kertas HVS digunting menurut desain yang berbentuk buah jeruk

6) Kertas HVS yang telah digunting dilapisi dengan kertas karton warna kuning

7) Kartu yang siap dilapisi dengan kertas karton warna kuning dibikin sebanyak 20 buah

8) Kemudian semua kartu yang telah siap dilapisi dengan kertas karton maka semua kartu tersebut di laminating

c. Media Permainan *Index Card Match* Pada Pembelajaran 5

1) Produk berupa kartu-kartu yang dibuat dari kertas

2) Kertas diberi desain berbentuk buah apel berukuran 14 cm dan lebar 18 cm

3) Kertas di desain menggunakan *microsoft word*

4) Desain kartu dicetak menggunakan kertas HVS

5) Kertas HVS digunting menurut desain yang berbentuk buah apel

6) Kertas HVS yang telah digunting dilapisi dengan kertas karton warna merah

7) Kartu yang siap dilapisi dengan kertas karton warna merah dibikin sebanyak 20 buah

8) Kemudian semua kartu yang telah siap dilapisi dengan kertas karton maka semua kartu tersebut di laminating

## 2. Cara Penggunaan Media Permainan *Index Card Match*

Dalam setiap permainan ada cara yang harus dilalui oleh pemain agar permainan berjalan dengan lancar. Begitu juga dengan permainan pembelajaran media permainan *index card match* juga memiliki cara yaitu:

- a. Peneliti mengocok semua kartu-kartu sehingga tercampur antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban
- b. Peneliti membagikan satu kartu kepada setiap siswa dan menjelaskan kepada siswa agar mencari pasangan kartunya dengan kartu yang dimiliki siswa yang lain
- c. Bagi siswa yang telah menemukan pasangan kartunya disuruh duduk berdekatan
- d. Setelah semua siswa sudah menemukan pasangan kartunya, peneliti meminta kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan pertanyaan dan jawaban yang diperolehnya kepada teman-temannya yang lain

### 3. Keunggulan Pembelajaran Media Permainan *Index Card Match*

Adapun keunggulan dari pembelajaran media permainan *index card match* ini yaitu:

- a. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar
- b. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
- c. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan
- d. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar
- e. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

## H. Definisi Operasional

Fungsi dari media yang sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung di dalam hasil belajar siswa sehingga peserta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, disinilah letak pentingnya media dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung.

1. Media permainan *index card match* merupakan alat komunikasi penyampaian pesan kepada peserta didik berbentuk permainan kartu berpasangan yang berisikan pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sudah dipelajari.
2. Validitas media adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar atau praktisi untuk mendapatkan tingkat kevalidan dari media
3. Praktikalitas media adalah kegiatan uji coba media untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media