

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang menjadi kebutuhan manusia bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena dengan pendidikan dapat menciptakan manusia yang berkualitas, berbudi pekerti dan bermoral yang baik. Dengan begitu pendidikan harus benar-benar berkembang agar dapat menghasilkan generasi yang berkualitas baik dalam kemampuan dan kepribadian yang diinginkan.

Pendidikan adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan dalam lingkungan tertentu. Menurut sistem pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menggariskan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Dengan demikian pendidikan harus betul-betul berkembang menghasilkan generasi yang berkualitas baik secara kemampuan dan kepribadian yang diinginkan. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Menurut Susanto (2013:18) menyatakan “Pembelajaran yaitu perpaduan dari dua aktifitas belajar dan mengajar. Aktifitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar”. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif sehingga dapat mengembangkan potensi atau pemahaman siswa.

Di sekolah dasar terdapat beberapa pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan terutama di sekolah dasar. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam dan ilmu disekitarnya. Menurut Sari (2017:22) Pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan lingkungannya dimana adanya hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya. Sedangkan menurut Nurlatifah (2015:22) “Menyatakan bahwa IPA merupakan salah satu ilmu yang mengkaji tentang kehidupan, lingkungan sekitar, interaksi antara kehidupan dengan lingkungan sekitar dan fenomena yang berkaitan dengannya”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang sangat penting yang mana pelajaran ini dipelajari sejak pendidikan dasar yang dapat mengenalkan siswa dengan mempelajari hubungan manusia dengan alam dengan cara mengamati makhluk hidup dan lingkungannya.

Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dijelaskan tujuan pembelajaran IPA di SD/MI adalah (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat. (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, (7) memperoleh bekal pengetahuan konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs. Secara umum dalam penyampaian pembelajaran IPA sudah baik dan bagus tetapi masih ada kendala yang ditemukan terhadap siswa yaitu mengalami kesulitan dalam memahami materi dan hasil yang didapatkan kurang memuaskan.

Pada kurikulum saat ini sebagian guru sekolah dasar masih menggunakan model konvensional dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang maksimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya menggunakan media pembelajaran. Tanpa disadari hal ini membuat para siswa kurang termotivasi dalam belajar, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Dalam hal ini masih kurangnya kemampuan guru untuk mengembangkan

keaktifannya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan membuat media pembelajaran. Dalam mengatasi hal tersebut guru sebaiknya lebih banyak memahami strategi pembelajaran terutama dalam menggunakan media karena salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam memahami pembelajaran adalah dengan adanya media pembelajaran yang mendukung suatu pembelajaran atau materi yang ingin disampaikan oleh guru. Melalui penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran siswa terkadang lebih tertarik dengan adanya alat peraga dibandingkan guru hanya berbicara tentang materi tetapi tidak menggunakan alat peraga.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan dan keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan meningkatkan hasil yang diperoleh dalam proses belajar. Menurut Gagne dalam Suryani, dkk (2012:135) mengemukakan media adalah sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pada tanggal 30 Januari – 06 Februari 2020 peneliti melakukan observasi di kelas IV SDN 16 Pagambiran pada pembelajaran IPA pada saat itu guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan LKS. sehingga dalam proses pembelajaran tersebut siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan hanya menggunakan buku paket dan LKS tidak ada tambahan media pembelajaran. Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru

karna guru terlalu banyak menggunakan metode ceramah. Dalam pembelajaran tidak muncul pertanyaan dari siswa dan siswa tidak menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Siswa dalam mengerjakan latihan lebih sering mencontoh punya temannya. Jika ini dibiarkan saja maka sangat berdampak dalam prestasi siswa dan hasil belajarnya. Maka sangat perlu diciptakan sebuah bentuk pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih tertarik lagi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan cepat.

Dalam sesi wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV ibuk Afriyeni, S.Pd pada hari Senin 5 Oktober 2020 diperoleh hasil bahwa selama ini guru dalam melaksanakan pembelajaran hanya memanfaatkan buku paket dan LKS. Guru cenderung menggunakan media berupa gambar yang diprint di kertas HVS. Penyajian materi dalam buku paket kurang menarik karna kurikulum 2013 buku paket nya pertama dan bentuknya hampir sama hanya beberapa sedikit yang membedakannya di bagian materi hal itu membuat siswa belajar dengan buku paket kurang menarik dan siswa jadi cepat merasa bosan. Maka sangat perlu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa dalam belajar. Hendaknya media pembelajaran itu dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Susanto (2013 : 16) mengemukakan pendapat bahwa siswa akan lebih memusatkan perhatiannya kepada suatu mata pelajaran apabila mereka memiliki minat belajar yang lebih terhadap mata pelajaran tersebut. Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan memberikan intensif terhadap materi yang disampaikan

menggunakan media pembelajaran, hal itu memungkinkan siswa untuk lebih giat dalam proses belajar mengajar. Sesuatu yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu didapatkan melalui model penyajian materi pembelajaran yang tidak membosankan, menyenangkan serta mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu upaya untuk membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV SDN 16 Pagambiran menurut penulis adalah media *index card match*. Menurut Novayanti (2017 : 2) media *card match* merupakan media kartu yang berpasangan antara satu kartu dengan kartu yang lainnya. Kartu pasangan adalah suatu media yang berbentuk seperti kartu yang biasanya dibuat dari bahan kertas yang saling memiliki pasangan. Tujuan dari media ini adalah untuk melatih kemampuan otak kanan siswa serta menstimulasi perkembangan visualisasi sehingga meningkatkan daya imajinasi, keingintahuan, konsentrasi, dan kemampuan memperhatikan objek tertentu.

Menurut Novayanti (2017 : 3) salah satu penunjang proses pembelajaran adalah menggunakan media *index card match*. Media pendidikan dengan menggunakan kartu berpasangan ini mampu membuat kelas yang penuh ketegangan berubah menjadi kelas yang santai dengan siswa – siswa yang lebih mudah dalam menerima pelajaran yang mana nantinya akan membuat siswa mampu menelaah isi materi dan meningkatkan keaktifannya dalam belajar sehingga akan memudahkan siswa menerima pelajaran serta dalam proses pengembangan diri siswa diharapkan akan lebih signifikan dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran di sekolah yang menimbulkan interaktif antar siswa serta mampu menyambungkan dengan materi pembelajaran. Jadi peneliti melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media *Index Card Match* pada Pembelajaran IPA Kelas IV Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku Untuk SDN 16 Pagambiran**”.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat belajar atau semangat siswa dalam memahami materi pembelajaran IPA karena penyampaian guru terhadap materi yang hanya menggunakan buku paket dan LKS.
2. Proses belajar mengajar yang hanya menggunakan metode ceramah membuat siswa tidak berkonsentrasi dan tidak memperhatikan guru.
3. Dalam pembelajaran tidak muncul pertanyaan dari siswa dan siswa tidak menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru
4. Belum adanya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA yang dapat menarik minat belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka untuk lebih terarah dan tercapainya hasil penelitian yang diinginkan, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu Pengembangan Media *Index Card Match* pada Pembelajaran IPA Kelas IV

Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku untuk SDN 16 Pagambiran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Validitas Media *Index Card Match* pada Pembelajaran IPA kelas IV Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pada Siswa SDN 16 Pagambiran?
2. Bagaimana Praktikalitas Media *Index Card Match* pada Pembelajaran IPA kelas IV Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pada siswa SDN 16 Pagambiran ?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan Media *index card match* pada pembelajaran IPA kelas IV Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pada Siswa SDN 16 Pagambiran memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan Media *index card match* pada pembelajaran IPA kelas IV Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pada Siswa SDN 16 Pagambiran memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA sehingga hasil belajarnya meningkat.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam mengembangkan media dan model pembelajaran.
3. Bagi sekolah, sebagai sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran IPA dan pembelajaran umum lainnya.
4. Bagi peneliti, ialah sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran dalam mengajar IPA dimasa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media *index card match* pada pembelajaran IPA kelas IV subtema 2 keberagaman makhluk hidup di lingkunganku untuk SDN 16 Pagambiran. Permainan kartu ini mengambil konsep belajar sambil bermain dan dapat menumbuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Untuk menghasilkan media kartu *index card match* yang baik dan menarik dalam pembelajaran, maka peneliti merancang media *index card match* yang akan dikembangkan memiliki kriteria khusus sebagai berikut :

1. Bahan Pembelajaran Media *Index Card Match*

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

- a. Media *Index Card Match* Pada Pembelajaran 1

- 1) *Index Card Match* yang akan dikembangkan melalui kartu yang di desain berbentuk kartu saku didalam nya juga terdapat kartu dan diberi *background* yang berhubungan dengan materi pembelajaran 1.
- 2) Produk berupa kartu-kartu yang terbuat dari kertas *glossy*.
- 3) Kartu diberi dua bentuk desain yaitu 12 kartu pertanyaan dan 12 kartu jawaban.
- 4) Kartu pertanyaan yang peneliti buat berbentuk seperti saku yang dibentuk dari kartu untuk meletakkan kartu jawaban.
- 5) Kartu pertanyaan berukuran panjang 13 dan lebar 10 cm.
- 6) Kartu jawaban yang peneliti buat desain berbentuk kartu persegi panjang dan pada kartu jawaban di beri pita agar mudah ditarik dari saku pertanyaan.
- 7) Kartu jawaban berukuran 12 cm dan lebar 9 cm.
- 8) Kartu diberi desain sesuai materi pembelajaran 1 dengan menggunakan *Photoshop* dan *Clipstudio*.
- 9) *Font* yang digunakan pada kartu yaitu *Times New Roman* yang berukuran 20.
- 10) Warna yang digunakan adalah warna yang cerah pada umumnya warna yang disukai oleh anak-anak. Disetiap kartu pertanyaan dan kartu jawaban diberi desain yang berbeda sesuai tema pembelajaran.
- 11) Semua kartu yang telah selesai akan dilaminating.

b. Media *Index Card Match* Pada Pembelajaran 3

- 1) *Index Card Match* yang akan dikembangkan melalui kartu yang di desain berbentuk kartu saku didalamnya juga terdapat kartu dan diberi *background* yang berhubungan dengan materi pembelajaran 3.
- 2) Produk berupa kartu-kartu yang terbuat dari kertas *glossy*.
- 3) Kartu diberi dua bentuk desain yaitu 12 kartu pertanyaan dan 12 kartu jawaban.
- 4) Kartu pertanyaan yang peneliti buat berbentuk seperti saku yang dibentuk dari kartu untuk meletakkan kartu jawaban.
- 5) Kartu pertanyaan berukuran panjang 13 dan lebar 10 cm.
- 6) Kartu jawaban yang peneliti buat, desain berbentuk kartu persegi panjang dan pada kartu jawaban diberi pita agar mudah ditarik dari kartu saku pertanyaan.
- 7) Kartu jawaban berukuran 12 cm dan lebar 9 cm.
- 8) Kartu diberi desain sesuai materi pembelajaran 3 dengan menggunakan *Photoshop* dan *Clipstudio*.
- 9) *Font* yang digunakan pada kartu yaitu *Times New Roman* yang berukuran 20.
- 10) Warna yang digunakan adalah warna yang cerah pada umumnya warna yang disukai oleh anak-anak. Disetiap kartu pertanyaan dan kartu jawaban diberi desain yang berbeda sesuai materi pembelajaran.
- 11) Semua kartu yang telah siap akan di laminating.

c. Kotak Pembelajaran Media Permainan *Index Card Match*.

- 1) Kotak terbuat dari papan kayu yang dibentuk menjadi *box* dengan panjang 46 cm dan lebar 36 cm.
- 2) Bagian luar kotak diberi cat dinding, bagian dalamnya dihiasi dengan kertas kado dan kertas mar-mar.
- 3) Bagian dalam kotak diberi miniatur hewan-hewan sesuai materi, rumput, pohon yang di *print* dengan kertas *glossy*.
- 4) Bagian dalam kotak terdapat lagu dua kotak kecil yaitu kotak pertanyaan dan kotak jawaban.
- 5) Kotak diberi nama media *index card match*.
- 6) Dikiri terdapat dua saku dan kanan kuga terdapat dua saku yang dibuat dari plastik, diberi hiasan pita pada bagian tepi plastik.
- 7) Disamping kotak media *index card match* ini dilengkapi dengan buku panduan berupa tata cara penggunaan media *index card match* dan ulasan singkat tentang materi pembelajaran 1 dan 3.

2. Cara Penggunaan Pembelajaran Media *Index Card Match*.

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

- a. Guru menyiapkan kotak permainan media *index card match* di atas meja.
- b. Guru membaca buku panduan.

- c. Guru memisahkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
- d. Guru mengocok kartu pertanyaan lalu meletakkan kembali ke dalam kotak pertanyaan.
- e. Guru mengocok kartu jawaban lalu meletakkan kembali ke dalam kotak jawaban.
- f. Guru menyuruh siswa satu-satu maju ke depan untuk mengambil satu kartu pertanyaan / satu kartu jawaban sesuai perintah guru dan kembali duduk di tempatnya, begitu seterusnya secara bergantian.
- g. Setelah siswa selesai mengambil kartunya, setiap siswa memiliki masing-masing satu kartu. Contoh : Siswa A memiliki kartu pertanyaan dan Siswa B memiliki kartu jawaban.
- h. Guru menjelaskan kepada siswa agar mencari pasangan kartunya yang terdapat pada siswa lainnya. Contoh : jika siswa A mendapatkan kartu pertanyaan “ Sebutkan hewan yang berkaki dua!” maka siswa A mencari jawaban dari pertanyaan yang didapatnya kepada siswa lain, begitu sebaliknya.
- i. Jika siswa telah menemukan pasangan kartunya. Maka siswa diminta untuk duduk berdekatan lalu kartu jawabannya dimasukkan ke dalam kartu pertanyaan.
- j. 4 pasangan tercepat yang dapat menyelesaikannya akan maju ke depan untuk memasukkan kartunya ke dalam saku kotak media *index card match* yang terdapat di sisi kiri dan kanan kotak.

- k. Setelah semua siswa telah menemukan pasangannya dan telah duduk dengan pasangannya. 4 pasang siswa tercepat tadi, perwakilan pasangan disuruh maju kedepan untuk membacakan kartu pertanyaan beserta jawabannya. Siswa dan guru sama-sama mengoreksi kartu yang dibacakan temannya.
 - l. Begitu seterusnya sampai semua siswa dapat giliran membacakan kartunya.
 - m. Setelah selesai, guru menyuruh siswa untuk memisahkan kembali kartu pertanyaan dan jawaban. Meletakkan kembali kepada kotak pertanyaan dan jawaban yang telah disesuaikan.
3. Adapun keunggulan dari pembelajaran media *Index Card Match*, yaitu :
- a. Desain media kartu yang dapat menarik minat anak.
 - b. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
 - c. Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.
 - d. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
 - e. Melatih cepat tanggap anak.
 - f. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
 - g. Mampu membentuk kerja sama antar sesama siswa.
 - h. Mempermudah guru dalam mengulang pembelajaran.
 - i. Secara tidak langsung siswa menanggapi pembelajaran dari guru dan aktif dalam belajar.