

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah salah satu upaya seseorang untuk mengembangkan potensi diri dan bakatnya yang menekankan pada pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan, membentuk karakter diri seseorang menjadi pribadi yang mandiri dan pribadi yang lebih baik. Pendidikan dapat menambah wawasan yang luas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diartikan bahwa tujuan pendidikan dapat tercapai dengan melalui proses pembelajaran. Menurut Susanto (2013):37 didalam proses belajar mengajar perlu direncanakan pelaksanaan pembelajaran dengan baik yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah dengan cara guru mengajar dan siswa belajar. Saat proses pembelajaran berlangsung, interaksi sangat diperlukan ketika guru mengajar dan respon siswa ketika menerima pembelajaran dari guru guna mencapai hasil belajar. Pada saat proses pembelajaran guru dapat melihat mata pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Mata pelajaran yang diajarkan oleh guru salah satunya yaitu mata pelajaran IPA.

Dikaitkan dari materi IPA pada buku tema yang diterapkan pada kurikulum 2013. Dengan mempelajari IPA di sekolah siswa dapat mengetahui tentang berbagai jenis makhluk hidup yaitu manusia, hewan dan tumbuhan guna mengajarkan berbagai jenis makhluk hidup kepada siswa pada mata pelajaran IPA.

Menurut Putu (2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran dapat dikembangkan oleh guru sebagai alat atau perantara antara guru dan siswa, dalam melakukan proses pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan kerja sama siswa, media pembelajaran *flash card* dirasa tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. *Flash Card* adalah media yang berbentuk media cetak atau kartu bergambar yang berisi ringkasan berupa materi yang disesuaikan dengan KD (Kompetensi Dasar) pembelajaran. Dengan media pembelajaran *flash card* ini, guru akan lebih mudah meningkatkan kerja sama antar siswa dalam pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami karena media didesain dengan menggunakan kartu bergambar yang menarik perhatian siswa untuk menggunakannya dan materi yang diterapkan dalam media yang mudah dimengerti. Penggunaan media *flash card* ini bertujuan meningkatkan kerja sama siswa dalam belajar kelompok siswa dapat belajar mandiri tanpa bimbingan dari guru.

Media sangat dibutuhkan oleh siswa karena dapat memudahkan siswa pada saat proses pembelajaran. Pentingnya media bagi guru yaitu menambah kreatifitas dan keterampilan guru disaat kegiatan pembelajaran, tanpa adanya media siswa akan mengalami kesulitan dalam belajar, dikarenakan media sebagai sarana atau alat sebagai perantara belajar siswa di sekolah ataupun dirumah.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 6 Oktober 2021 di SDN 03 Alai Padang, diamatilah kondisi dan situasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bersama guru. Pada proses pembelajaran nampak beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru, siswa lebih banyak diam atau tidak aktif disaat belajar dikelas dan siswa lebih banyak bermain didalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan guru pada saat proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi menggunakan (metode ceramah) dan kurangnya media dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa tidak semangat dalam belajar.

Setelah melakukan observasi kemudian dilakukan kegiatan wawancara pada tanggal 8 oktober 2021 bersama guru kelas III SDN 03 Alai Padang Dewi Novalinda, S.Pd, ditemukan beberapa kendala diantaranya permasalahan yang dihadapi guru, didapatkan juga informasi bahwa jumlah siswa kelas III adalah 28 siswa .

Adapun permasalahan tersebut, maka guru mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya siswa menjadi aktif pada saat belajar dan dapat menimbulkan semangat siswa dan meningkatkan kerja sama siswa dalam belajar kelompok dan siswa dapat memecahkan masalah bersama pada saat pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan tersebut, alternatif yang ditentukan,yaitu “pengembangan media *flash Card* pada tema 1 subtema ciri-ciri makhluk hidup kelas III SDN 03 Alai Padang. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian ini dan juga dikarenakan sesuai dengan permasalahan

yanga ada. Maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* Pada Tema 1 Subtema Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III SDN 03 Alai Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan hasil belajar khususnya pada tema 1 subtema ciri-ciri makhluk hidup di kelas III. Masalah yang ada sebagai berikut:

1. Media yang digunakan belum optimal dalam mengaktifkan siswa saat kegiatan belajar mengajar.
2. Penggunaan media pada proses pembelajaran minim.
3. Penerapan sistem belajar yang monoton oleh guru sehingga kurang efektif dan efisiennya pembelajaran.
4. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Belum adanya media pembelajaran berbentuk *flash card* di kelas III SD.
6. Kurangnya semangat belajar siswa pada saat pembelajaran sehingga pembelajaran kurang kondusif.
7. Kurangnya sumber belajar yang digunakan, hanya berpedoman pada buku paket.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media *flash card* digunakan untuk kelas III pada tema 1 subtema ciri-ciri makhluk kelas III SDN 03 Alai Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media *flash card* pada tema 1 subtema ciri-ciri makhluk hidup kelas III SDN 03 Alai Padang yang memenuhi kriteria validitas?
2. Bagaimana pengembangan media *flash card* pada tema 1 subtema ciri-ciri makhluk hidup kelas III SDN 03 Alai Padang yang memenuhi kriteria praktikalitas?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media *flash card* pada tema 1 subtema ciri-ciri makhluk hidup kelas III SDN 03 Alai Padang yang valid.
2. Menghasilkan media *flash card* pada tema 1 subtema ciri-ciri makhluk hidup kelas III SDN 03 Alai padang yang praktis.

## **F. Manfaat pengembangan**

1. Bagi Siswa
  1. Meningkatkan pemahaman materi.
  2. Memberikan semangat siswa dalam proses pembelajaran.
  3. Meningkatkan kerja sama siswa dalam belajar kelompok.
  4. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
2. Bagi Guru
  1. Memberikan materi tentang media pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.
  2. Alternatif penggunaan media pembelajaran.
  3. Memudahkan penyampaian materi kepada siswa.
  4. Mengoptimalkan proses dan hasil pembelajaran.
  5. Memberikan referensi dan masukan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran lainnya dalam menerapkan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif melalui media *flash card*.
3. Bagi Sekolah
  1. Mampu memberikan alternatif solusi yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.
  2. Menambah ketersediaan media pembelajaran di kelas III SD.
  3. Meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
  4. Membantu dalam meningkatkan prestasi sekolah.

#### 4. Bagi Peneliti lain

Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan keterampilan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

### G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media *flash card* digunakan untuk kelas III pada tema 1 subtema ciri-ciri makhluk kelas III SDN 03 Alai Padang. Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *flash card* berbentuk kartu dua dimensi.
2. Media *flash card* dibuat dari bahan *art paper* dengan ukuran 7 cm x 10 cm.
3. Media *flash card* dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva*
4. Mata pelajaran yang dipakai adalah IPA pada kelas III SD.
5. Materi yang akan dibuat adalah tentang buku tema 1 (Pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup), subtema 1 (Ciri-ciri makhluk hidup).
6. Pendekatan materi yang dipakai adalah saintifik.
7. Bahasa yang digunakan dalam kartu menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak SD.
8. Penyajian media berupa kartu bergambar dan ringkasan materi.

Menurut Darmayanti (2016:179) pembuatan media nya berdasarkan kisi-kisi materi yang disusun sebelumnya, kemudian membuat desain media *flash card*, menyediakan gambar yang menarik untuk dimasukkan di dalam *lay out* desain, menyesuaikan gambar dengan indikator materi kemudian percetakan media *flash card* dengan ukuran 8 cm x 12 cm sehingga gambar yang dimasukkan cukup jelas bagi peserta didik.

Dalam penelitian ini , peneliti menggunakan ukuran 7 cm x 10 cm dengan mengambil gambar yang sudah ada kemudian dirangkai hingga menjadi *flash card* menggunakan kertas *art paper* dengan desain yang menarik dan di press kartu tersebut sehingga lebih rapi dan tidak mudah kotor. *Flash card* ini merupakan kartu bergambar yang berisi gambar, dan tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga siswa dapat memahami materi secara tidak langsung. Serta ketertarikan siswa akan mempermudah dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.