

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aktual, artinya pendidikan bermula dari kondisi-kondisi aktual dari individu yang belajar dan lingkungan belajarnya, pendidikan adalah normatif artinya pendidikan tertuju pada mencapai hal-hal yang baik, dan pendidikan adalah suatu proses pencapaian tujuan artinya pendidikan berupa serangkaian kegiatan bermula dari kondisi-kondisi aktual dan individu yang belajar, tertuju pada pencapaian individu yang diharapkan.

Tujuan pendidikan nasional dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yakni:

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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan cara ini kelembagaan pendidikan diharapkan dapat meningkatkan motivasi para peserta didik belajar dalam mengidentifikasi masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan pola pikirnya.

Kualitas pembelajaran di kelas tidak dapat lepas dari beberapa aspek, seperti profesionalisme guru, perkembangan dan pertumbuhan peserta didik, tujuan pendidikan dan pembelajaran, perencanaan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Penelitian ini lebih mengkhhususkan lagi

pada komponen media pembelajaran. Menurut Trianto (2011:156), media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Pendidikan dasar merupakan suatu pondasi awal yang terpenting dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Masa-masa sekolah dasar (SD) merupakan tahap penanaman konsep dasar yang akan dijadikan modal untuk tingkatan pendidikan di atasnya. Di sisi lain tahapan pemikiran anak SD masih dalam tahapan operasional konkret, sehingga selain pembelajaran harus memperhatikan kebenaran dalam penanaman konsep juga yang terpenting pendidikan harus kontekstual dan menyenangkan. Hal tersebut senada dengan pendapat Sadulloh (2007:71) bahwa “Ciri-ciri perkembangan kejiwaan anak SD adalah mampu memahami hal-hal yang sifatnya operasional konkret, mampu berpikir tentang konsep norma dan sosial, serta membuat keputusan sendiri”.

Sebagai contoh beberapa pelajaran seperti Matematika, IPS dan IPA pada dasarnya, adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasikan dan melibatkan hitungan, pemikiran yang logis serta dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Sehingga dalam mempelajarinya anak terkadang takut, jenuh, dan malas. Proses belajar mengajar yang baik adalah guru harus mampu menerapkan suasana yang dapat membuat siswa antusias terhadap persoalan yang ada sehingga mereka mampu mencoba memecahkan persoalan.

Permasalahan yang terjadi di atas sebenarnya dapat diatasi, apabila guru mampu menumbuhkan motivasi siswa dengan mendesain pembelajaran dengan

strategi pembelajaran yang menarik dan penggunaan media yang tepat. Keberadaan media dalam pelaksanaan pembelajaran sangat berpengaruh sekali terhadap hasil yang akan dicapai. Karena media itu sendiri merupakan alat bantu untuk mempermudah siswa dalam mempelajari suatu materi. Sadiman (2011:7) menyatakan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta motivasi sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Media pembelajaran idealnya yang mampu membuat siswa senang dan tertarik, serta memberikan ruang kepada siswa untuk mencoba, mengalami, merasakan. Kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan serta isi pembelajaran.

Kurikulum sangat penting dalam satuan pendidikan karena kurikulum mencakup seluruh kegiatan dalam pendidikan baik dalam proses pembelajaran maupun seluruh program pendidikan. Kurikulum merupakan acuan pembelajaran dan pelatihan serta memuat isi dan materi pembelajaran. Kurikulum adalah sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan. Mata ajaran (subject matter) dipandang sebagai pengalaman orang tua atau orang-orang pandai masa lampau yang telah disusun secara sistematis dan logis, artinya menurut urutan tertentu dan

logis. Diantara ketiga peranan tersebut, penelitian ini termasuk kedalam peranan kreatif dimana dapat diterima oleh akal dan pikiran. (Hamalik, 2008:16-17).

Pengembangan perangkat pembelajaran yang valid, efektif dan praktis diharapkan mampu membantu tercapainya tujuan pendidikan seperti yang diharapkan. Menurut Nieveen (2007:26) *“all components should be consistently linked to each other (construct validity)”* semua komponen harus konsisten terkait satu sama lain (validitas konstruk). Jadi valid adalah kesesuaian antara materi pada perangkat yang dikembangkan dengan kebutuhan siswa”. Kemudian adapun perangkat yang efektif menurutnya dapat dilihat dari peningkatan prestasi siswa setelah diberikan perangkat pembelajaran tersebut.

Suatu perangkat pembelajaran dikatakan efektif menurut Nieveen (2007:26) menyatakan bahwa *“Using the intervention results in desired outcomes”*. Jadi keefektifan perangkat pembelajaran adalah penggunaan hasil-hasil intervensi untuk memperoleh hasil yang diinginkan.

Selain valid dan efektif media yang dikembangkan juga harus praktis, menurut Nieveen (2007:26) menyatakan bahwa *“characteristic of high-quality interventions is that end-users (for instance the teachers and learners) consider the intervention to be usable and that it is easy for them to use the materials in a way that is largely compatible with the developers’ intentions.”* Dimana karakteristik intervensi berkualitas tinggi adalah bahwa pengguna akhir (misalnya guru dan peserta didik) mempertimbangkan intervensi untuk dapat digunakan dan bahwa itu adalah mudah bagi mereka untuk menggunakan bahan dengan cara yang sebagian besar kompatibel dengan pengembang. Dilanjutkan

oleh Nieveen ketiga unsur diatas (valid, efektif, praktis) merupakan persyaratan yang harus dipenuhi agar media tersebut dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Media pembelajaran yang berkualitas baik adalah efektif. Menurut Plomp and Nieveen (2007:26), *“effectiveness is considered to be a third characteristic of high quality materials, meaning that learners appreciate the lessons and that the developers’ intentions materials, consistency exists between the intended and experiential curriculum and the intended and attained curriculum”*.

Media pembelajaran yang layak dapat dipahami bahwa sebuah media pembelajaran harus dapat dijadikan sebagai fungsi guru. Kalau guru memiliki fungsi menjelaskan sesuatu, maka media pembelajaran harus mampu menjelaskan sesuatu dengan bahasa yang mudah diterima siswa sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya.

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang digunakan guru untuk mempermudah siswa menerima penjelasan yang disampaikan guru. Dari penggunaan media sebagai alat bantu mengajar untuk perantara atau penyampai pesan, beberapa pendapat juga disampaikan mengenai pengertian media dalam pembelajaran, seperti yang disampaikan Indriana (2011:13) media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan.

Permasalahan yang ditemukan peneliti berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru kelas IV di SD Kecamatan Binjai Selatan pada tanggal 23

agustus 2018 adalah kurangnya motivasi belajar siswa disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran yang dipakai oleh guru. Guru hanya memakai media yang ada (konvensional). Dengan melihat hasil wawancara tersebut perlu sekali ditingkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, permasalahan mengenai kualitas pembelajaran yang masih belum optimal merupakan masalah yang sangat penting, sehingga perlu diupayakan pemecahan masalahnya untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran tersebut. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Binjai Selatan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dengan rata-rata 65 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang akan dicapai adalah 70.

Sehingga dapat dikatakan nilai rata-rata siswa tidak mencapai kriteria yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena siswa menganggap pelajaran subtema Keberagaman Budaya Bangsaku merupakan pelajaran yang membosankan, dan hanya belajar sesuai dengan buku serta membayangkan saja.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru, yang tidak memahami kebutuhan siswa tersebut, baik dalam karakteristik siswa maupun ketersediaan media yang ada, berdasarkan hasil observasi juga ditemukan bahwa pada saat pembelajaran subtema Keberagaman Budaya Bangsaku ditemukan bahwa guru hanya menggunakan media berupa gambar-gambar tentang keberagaman suku dan bangsa yang peneliti rasa bersifat *teacher centered*, yang kemudian di *print out* atau dicetak di beberapa lembar kertas HVS kemudian guru menjelaskan satu persatu maksud dari gambar tersebut yang kemudian siswa hanya duduk diam memperhatikan

penjelasan dari guru saja. Tidak hanya itu, ketika saya melakukan observasi di SD yang lain saya melihat guru menggunakan media seperti kartu tapi hanya bisa digunakan pada saat pembelajaran IPA saja padahal di kurikulum 2013 di gunakan pembelajaran tematik. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan suatu media berupa gambar yang berbentuk kartu yang kemudian media ini dapat dipakai oleh guru untuk seterusnya khususnya di subtema keberagaman budaya bangsaku.

Dari beberapa artikel yang saya baca, saya menemukan penelitian yang membahas tentang media kartu pintar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Hasan (2012). Mengatakan bahwa hasil kelayakan media kartu pintar yang digunakan di SMK N 1 Ngawi menunjukkan kriteria sangat layak sekitar 89,23%, dari ahli media dengan presentasi 80% menunjukkan kriteria layak dan hasil responden siswa dengan presentasi 97,27% menunjukkan kategori sangat baik, sehingga disimpulkan media kartu pintar layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian lain tentang media kartu pintar yang dilakukan oleh Astuti (2017) menyatakan bahwa penggunaan media kartu pintar yang digunakan di SDN Kauman II Bojonegoro terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV dibuktikan dengan diterimanya H_a Melalui Uji *t-test* yang mendapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5%, yaitu ($5.562 > 1.993$).

Media Kartu Pintar menurut Arsyad (2015: 56) merupakan salah satu media pembelajaran visual yang termasuk dalam media grafis. Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk

mengikhtisarkan, menggambarkan dan merangkum suatu ide, data, atau kejadian. Disebut kartu pintar karena kartu ini berguna untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga memudahkan mereka dalam menguasai pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu pintar yang digunakan guru dalam memperlancar proses belajar mengajar. Dengan media berbasis kartu pintar ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan keefektifannya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan media konvensional berupa gambar yang ada dibuku siswa.
2. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu pintar sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis kartu pintar pada sub tema keberagaman budaya bangsaku guna memudahkan siswa dalam pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa pada sub tema keberagaman budaya bangsaku belum memenuhi KKM yang ditentukan 70

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka peneliti melakukan pembatasan masalah yang bertujuan agar masalah ini lebih fokus adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran berbasis kartu pintar akan dikembangkan hanya menyangkut keberagaman budaya di Sumatera Utara.
2. Media pembelajaran berbasis kartu pintar yang akan dibuat adalah media pembelajaran yang berisikan gambar, berupa animasi dan juga teks keterangan gambar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan permasalahan penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah kelayakan media pembelajaran berbasis kartu pintar yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD Negeri 026609 Kecamatan Binjai Selatan pada Tema Indahnnya Kebersamaan berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan desain?
2. Apakah efektifitas media pembelajaran berbasis kartu pintar yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD Negeri 026609 Kecamatan Binjai Selatan pada Tema Indahnnya Kebersamaan?

1.5. Tujuan Pengembangan

Secara umum tujuan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis kartu pintar pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV SD di Kecamatan Binjai Selatan. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kelayakan isi media pembelajaran berbasis kartu pintar pada subtema keberagaman budaya bangsaku pada siswa SD Negeri 026609 Binjai Selatan.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis kartu pintar pada subtema keberagaman budaya bangsaku pada siswa SD Negeri 026609 Binjai Selatan.

1.6. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan, khususnya pendidikan dasar ditingkat satuan pendidikan Sekolah Dasar dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu pintar.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis kartu pintar pada subtema keberagaman budaya bangsaku.

- b. Bagi guru untuk menambah pengetahuan dan pengalaman khususnya berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis kartu pintar guna lebih meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi siswa untuk lebih berminat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis kartu pintar.
- d. Bagi peneliti sendiri sebagai bahan masukan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih baik.
- e. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.