

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk membangkitkan minat, motivasi, serta rangsangan dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan media ditujukan untuk memberi pelayanan Pendidikan pada peserta didik. Pendidikan pada masa sekarang semakin bergantung pada tingkat kualitas, antisipasi dari guru untuk menggunakan berbagai sumber yang tersedia, dalam upaya menagatasi permasalahan yang dihadapi siswa agar dapat mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berpikir siswa menjadi lebih kreatif.

Selain itu media pembelajaran, baik yang tersedia di sekolah maupun hasil inovasi guru, masih sangat kurang ketersediaannya. Padahal baik sarana prasarana maupun media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Sesuai undang-undang No.14 tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa “guru harus memiliki kompetensi pedagogik” dimana guru harus menguasai proses pembelajaran, dalam artian guru menguasai strategi pembelajaran dan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Perkembangan baru terhadap pandangan belajar-mengajar membawa konsekuensi kepada guru untuk meningkatkan peranan dan kompetisinya karena proses belajar- mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetisi guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. (Meity H. Idris 2014:88).

Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar-mengajar. Pembelajaran yang diharapkan yaitu proses pembelajaran dapat terlihat aktif. Sehingga, berhasil atau tidaknya pendidikan dalam mencapai tujuan selalu dihubungkan dengan kompetensi guru. Oleh karena itu, usaha yang dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan dimulai dari kualitas guru. Guru harus memperhatikan model, strategi, metode maupun media yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan model, strategi, metode, serta media pembelajaran yang tepat akan mampu membelajarkan siswa melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan, agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan hasil belajarpun diharapkan dapat lebih ditingkatkan menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SDN 105437 Bahilang Kab. Serdang Bedagai masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran, antara lain kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik masih menggunakan metode konvensional. Siswa hanya memanfaatkan media yang disediakan oleh sekolah maupun dinas pendidikan, cenderung lebih sering menggunakan media seadanya seperti buku dan gambar. Siswa cenderung pasif dalam kegiatan proses belajar. Kondisi pembelajaran tersebut jika berlangsung terus menerus akan bermuara pada rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, hasil belajar siswa hanya dapat dilihat dari hasil ujian akhir dikarenakan tidak adanya kegiatan evaluasi. Dalam proses pembelajaran juga belum menerapkan model yang bervariasi, akan tetapi pembelajaran yang dilaksanakan masih menganut paham lama yaitu masih menggunakan metode ceramah, mencatat di papan tulis, dan penugasan. Kenyataan di lapangan bahwa media pembelajaran yang ada saat

ini di kelas V SDN 105437 Bahilang Kab. Serdang Bedagai adalah gambar dan buku paket. Dalam proses belajar mengajar di kelas guru memanfaatkan media gambar, papan tulis dan buku paket sebagai pegangan dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas kurang menarik perhatian siswa.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Kelas V SD 105437 Bahilang Kab. Serdang Bedagai T.A 2021/2022

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	< 75	Belum Tuntas	16 Siswa	80%
2.	≥ 75	Tuntas	4 Siswa	20%
Jumlah			20 Siswa	100%

Selain data di atas, hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SDN 105437 Bahilang Kab. Serdang Bedagai seputar proses belajar mengajar di kelas. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam bentuk nyata. Media gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran kurang dapat melibatkan siswa dalam belajar sehingga pembelajaran terkesan sangat monoton. Kurang lengkapnya fasilitas yang disediakan oleh sekolah menjadi hambatan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media gambar tidak setiap hari digunakan oleh guru. Terkadang guru hanya menggunakan buku paket yang ada pada guru dan siswa untuk belajar.

Menyampaikan informasi atau pesan dari pendidik kepada siswa, maka salah satunya diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Selain meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, media

pembelajaran juga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa untuk lebih aktif lagi dalam belajar sehingga motivasi belajar dapat dibangun. Kurang tersedianya media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi membuat siswa kurang aktif, kurang tertarik dan kurang terlibat dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Oleh karena itu, perlunya suatu inovasi baru dalam pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Untuk memberikan inovasi baru, peneliti membuat pengembangan media pembelajaran agar dapat menilai kelayakan media dengan menggunakan media pembelajaran KAPAS (kartu pasangan). Peneliti menggunakan media kartu pasangan sebagai media pembelajaran dengan maksud membuat siswa lebih semangat dan membantu proses transfer ilmu secara langsung menjadi lebih cepat. Salah satu penelitian yang dilaksanakan oleh Nova Arif Budiarsa yang berjudul “Pengembangan Media KAPAS (Kartu Pasangan) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas V” dapat disimpulkan dari data yang diperoleh adanya peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah (tes) menggunakan media KAPAS (Kartu Pasangan) sehingga media dinyatakan efektif.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa sekaligus dapat digunakan untuk kegiatan evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di SDN No. 105437 Bahilang Kab. Serdang Bedagai, membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kartu Pasangan (KAPAS) Dengan Model *Make a Match* Pada Siswa Kelas V Tema 7 Subtema 2 di SDN No. 105437 Bahilang**

Kab. Serdang Bedagai T.A 2021/2022”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik masih menggunakan metode konvensional.
2. Media yang digunakan hanya buku paket dan gambar sehingga pembelajaran terkesan monoton.
3. Kurang tersedianya media pembelajaran membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Proses pembelajaran masih berpusat kepada guru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu ditentukan batasan masalah yang dapat mempertegas penelitian ini sesuai dengan kemampuan dan waktu yang peneliti miliki. Maka peneliti membatasi masalah yaitu pengembangan media kartu pasangan (KAPAS) untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini, peneliti memilih fokus pada Pengembangan Media Kartu Pasangan (KAPAS) dengan model *make a match* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 untuk kelas V SDN No. 105437 Bahilang Kab. Serdang Bedagai TA. 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS) pada pembelajaran tema 7 subtema 2 layak digunakan bagi siswa kelas V SDN No 105437 Bahilang Kab. Serdang Bedagai layak untuk dikembangkan.
2. Bagaimana praktikalitas penggunaan media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS) pada pembelajaran tema 7 subtema 2 di kelas V SDN No 105437 Bahilang Kab. Serdang Bedagai.
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS) pada pembelajaran tema 7 subtema 2 di kelas V SDN No 105437 Bahilang Kab. Serdang Bedagai.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media kartu pasangan (KAPAS) pada tema 7 subtema 2 dengan model *make a match* yang layak pada kelas V SDN No 105437 Bahilang Kab. Serdang Bedagai TA. 2021/2022.
2. Mengetahui praktikalitas penggunaan media kartu pasangan (KAPAS) pada tema 7 subtema 2 dengan model *make a match* pada kelas V SDN No. 105437 Bahilang Kab. Serdang Bedagai TA. 2021/2022.

3. Mengetahui efektivitas media kartu pasangan (KAPAS) pada tema 7 subtema 2 dengan model *make a match* pada kelas V SDN No. 105437 Bahilang Kab. Serdang Bedagai TA. 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah menambah ilmu pengetahuan berkaitan dengan pengembangan media kartu pasangan (KAPAS) sehingga berguna dalam proses pembelajaran, khususnya disekolah dasar dan perkembangan dunia Pendidikan pada umumnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Sebagai alat bantu pembelajaran, yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang berkaitan. Selain itu meningkatkan antusias maupun minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan wacana bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Dan juga sebagai referensi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar.

3. Bagi Sekolah

Untuk memberikan referensi media pembelajaran bagi Lembaga Pendidikan. Serta merupakan ide atau gagasan yang baik dalam rangka menambah perangkat media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan baru sebagai wadah dan wahana untuk mengembangkan pengetahuan pada pengembangan media pembelajaran kartu pasangan (KAPAS).

