

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk menemukan potensi-potensi yang ada dalam diri sehingga mampu berorientasi di masa depan. Sesuai dengan tujuan pendidikan yang terdapat pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 memuat bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sehingga, lahirnya generasi bangsa yang berkarakter dan mampu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya di tengah-tengah masyarakat tidak lepas dari pengaruh sebuah pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu kunci dari kemajuan suatu bangsa.

Pemerintah dan praktisi pendidikan selalu mencari upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan ialah dengan melakukan perbaharuan kurikulum dalam pembelajaran. Pembaharuan kurikulum dilakukan untuk menyeimbangkan antara kebutuhan dari siswa dengan perkembangan zaman. Terjadinya pembaharuan kurikulum terakhir yang dilakukan ialah dari kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 yang saat ini masih digunakan. Kurikulum 2013 dinilai memiliki muatan untuk mempersiapkan peserta didik mampu menghadapi tantangan-tantangan di masa depan melalui

pengetahuan, sikap, keterampilan maupun keahlian sehingga mampu beradaptasi dan bertahan hidup dalam lingkungan yang selalu berubah.

Konsep pembelajaran dalam kurikulum 2013 memilih berkonsep pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran kedalam sebuah tema. Tema yang dipilih dalam pembelajaran tematik merupakan tema yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal tersebut dikonsept agar terciptanya pembelajaran yang hidup dan membuka peluang kepada siswa untuk terlibat secara penuh dalam pembelajaran dengan kreativitas yang tinggi dan pengalaman belajar yang bermakna juga menyenangkan.

Pembelajaran tematik dikonsept agar pembelajaran dapat berpusat pada siswa "*Student Centered*" yang membuka ruang yang luas bagi siswa untuk mengalami pengalaman belajar yang lebih bermakna dan juga menyenangkan. Dan guru memiliki peranan menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru harus sudah mempersiapkan segala hal yang mendukung lancarnya proses belajar mengajar. Mempersiapkan media pembelajaran termasuk dalam hal yang dapat dipersiapkan guru sebagai cara maupun alat untuk menciptakan suasana belajar yang menjadikan siswa dalam proses belajar lebih kreatif dan berinisiatif.

Guru dapat memanfaatkan penggunaan media dalam pembelajaran karena media pembelajaran dapat membantu guru bahkan siswa ketika dalam proses pembelajaran ditemukan ketidakjelasan bahan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi alat komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran sehingga

komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa dapat terjalin optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Alwi (2017, h. 150) menyatakan masih sering ditemukan kurang maksimalnya penggunaan media dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang. Guru masih belum memperhatikan sepenuhnya penggunaan media pembelajaran yang cocok dan mendukung terhadap pembelajaran. Karena dianggap sebagai suatu permasalahan yang dapat menambah pekerjaan guru.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV-B SDN 066657 Medan, guru menyampaikan bahwa dalam kesulitan yang dihadapi guru dalam pembelajaran ialah ketika siswa tidak mampu merespon materi yang diberikan guru dalam materi tematik. Sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 066657 Medan, pada saat pembelajaran, ada beberapa siswa yang tidak memahami materi tetapi tidak berani untuk bertanya langsung. Siswa terlihat jenuh ketika pembelajaran berlangsung dibuktikan dengan tidak semua siswa merespon pertanyaan guru dan ketika siswa diberikan tugas. Kurangnya variasi dalam pembelajaran menjadikan keadaan kelas menjadi tidak kondusif dikarenakan siswa melakukan hal-hal yang mengurangi kejenuhan mereka.

Guru juga menyampaikan dalam wawancara yang telah dilakukan bahwa penggunaan media masih sangat minim dalam pembelajaran. Ketika melakukan observasi, juga tidak ditemukan adanya penggunaan media dalam pembelajaran. Guru menyampaikan kadang kala guru mencetak gambar sederhana dari internet untuk ditunjukkan kepada siswa dan memanfaatkan penggunaan buku cetak tematik yang ada pada guru maupun siswa. Penggunaan media yang dikembangkan sendiri, tidak pernah dilakukan guru. Ketersediaan media juga

masih minim dalam sekolah karena sekolah hanya menyediakan media untuk materi matematika.

Hasil wawancara juga menyampaikan bahwa siswa kelas IV-B kesulitan dalam memahami materi tematik. Rendahnya hasil belajar siswa juga masih ditemukan. KKM yang ada di SD Negeri 066657 Medan ialah 75. Hasil ujian bulanan terakhir menunjukkan bahwa hanya 7 siswa dari 21 jumlah siswa atau sekitar 33% yang mendapatkan nilai diatas dan sesuai KKM, sedangkan 14 siswa dari 21 jumlah siswa atau sekitar 66% mendapatkan nilai dibawah standar KKM. Guru juga menyampaikan siswa lebih mudah memahami materi matematika dikarenakan beberapa kali dalam materi matematika, guru menggunakan media pembelajaran. Hal ini berarti, media pembelajaran dapat membawa dampak positif pada pembelajaran.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa**

No	Nilai KKM	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	$\geq 75$	Tuntas	7 siswa	33%
2	$\leq 75$	Belum Tuntas	14 siswa	67%
Jumlah			21 siswa	100%

Sumber: Guru Kelas IV-B SD Negeri 066657 Medan

Media pembelajaran dapat mengatasi rasa jenuh siswa karena media dapat memberikan variasi dalam pembelajaran dan menarik perhatian siswa bahkan semangat belajar siswa sehingga media penting untuk digunakan dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran ialah media kartu. Media kartu merupakan media visual yang tidak diproyeksikan. Media kartu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran

sudah beragam jenisnya. Penggunaan media kartu mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Penggunaan media kartu dalam pembelajaran juga dapat diimplikasikan dengan permainan yang dapat menjadikan siswa secara langsung terlibat aktif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, menumbuhkan minat belajar, bahkan dapat melatih kerjasama yang baik dalam kelas. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulfah (2019, h. 212) tentang Pengembangan Media Pembelajaran KARTIK (Kartu Tematik) Tema 8 Bagi Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media kartu merupakan media pembelajaran yang menarik karena dapat disajikan dalam bentuk gambar dan dapat disajikan dalam bentuk permainan yang dapat dimainkan secara kelompok. Dalam penelitian tersebut juga menunjukkan penggunaan media kartu dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dikarenakan gambar yang ada pada media kartu dapat menjadikan penjelasan guru lebih konkrit.

Media kartu dapat dikreasikan antara materi ajar dengan soal atau gambar yang ada. Kehadiran media kartu dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa juga mengatasi rasa jenuh siswa menjadikan peneliti berkeinginan membantu siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan media kartu terbaru yaitu Media Kartu yang Sempel, Inovatif, Bergambar atau dapat disingkat dengan Kartu "Siber". Prinsip penggunaan kartu siber (sempel, inovatif, bergambar) yaitu belajar sambil bermain. Isi dari setiap kartu siber (sempel, inovatif, bergambar) berbeda-beda. Ada kartu hanya berisi teks bacaan dan soal yang pastinya dikreasikan dengan gambar. Sebagai daya tarik, kartu siber (sempel,

inovatif, bergambar) juga memasukkan *reward* dan *challenge* sebagai upaya untuk memacu semangat siswa.

Gambar dan juga desain dalam media kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi canva. Aplikasi canva salah satu aplikasi desain yang diakses secara online dan bisa digunakan untuk mendesain tampilan media kartu agar lebih menarik. Media kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) dipilih untuk mengajak semua siswa aktif dalam pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan baik dan hasil belajar meningkat juga untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam pembelajaran tematik. Penjelasan mengenai keunikan dari media kartu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Siber (Simpler, Inovatif, Bergambar) Berbantuan Canva Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 066657 Medan T.A 2021/2022”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kembangkan di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

- 1.2.1 Minimnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tematik.
- 1.2.2 Siswa kesulitan memahami materi dalam pembelajaran tematik jika tanpa media pembelajaran.
- 1.2.3 Siswa merasa jenuh ketika pembelajaran tidak menggunakan sebuah media pembelajaran.
- 1.2.4 Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik.
- 1.2.5 Minimnya ketersediaan media yang disediakan sekolah.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, demi menghindari pembahasan menjadi terlalu luas dan agar penelitian lebih terkonsep juga terfokus maka peneliti perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan media pembelajaran kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) berbantuan *canva* pada pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 5 untuk siswa kelas IV-B SD Negeri 066657 Medan”.

### 1.4 Rumusan Masalah

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

- 1.4.1 Bagaimana kelayakan media pembelajaran kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) berbantuan *canva* pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD ?
- 1.4.2 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) berbantuan *canva* pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD ?
- 1.4.3 Bagaimana keefektifan kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) berbantuan *canva* pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) berbantuan *canva* pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD Negeri 066657 Medan.

- 1.5.2 Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) berbantuan canva pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD Negeri 066657 Medan.
- 1.5.3 Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) berbantuan canva pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD Negeri 066657 Medan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan kajian untuk peneliti berikutnya bahkan pembaca baik dari tenaga pendidik maupun calon tenaga pendidik mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pengembangan media pembelajaran kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) berbantuan canva pada materi tematik untuk siswa kelas 4 SD.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi Guru**

Guru dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) pada saat pembelajaran tematik. Media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi tematik.

#### **1.6.2.2 Bagi Siswa**

Siswa dapat terbantu memahami materi dan meningkatkan minat belajar siswa juga hasil belajar siswa.

### 1.6.2.3 Bagi Sekolah

Dapat membantu sekolah dalam hal memperlengkapi media pembelajaran yang belum tersedia di sekolah tersebut.

### 1.6.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dalam penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah suatu media pembelajaran berupa media kartu cetak terbaru yaitu Kartu Siber (Simpel, Inovatif, Bergambar). Desain dalam pengembangan kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) menggunakan bantuan aplikasi canva. Setiap kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) memiliki isi yang berbeda-beda. Ada kartu yang berisi materi, ada juga yang berisi soal, bahkan ada yang berisi reward dan challenge.

Muatan materi dalam kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) dikembangkan sesuai dengan kebutuhan kognitif peserta didik. Materi pada media kartu siber (simpler, inovatif, bergambar) yang dikembangkan berisi tentang gagasan pokok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan keragaman agama di Indonesia pada mata pelajaran PPKn dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Dirancang untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis namun tetap dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif.
2. Didesain semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.
3. Dirancang untuk memperjelas penyajian materi sehingga terciptanya proses pembelajaran yang inovatif.

4. Prinsip penggunaan media yaitu belajar sambil bermain.
5. Berupa media cetak yang dapat digunakan kapanpun.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY