

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan bagian dari kurikulum disekolah, sebaiknya disampaikan secara menyenangkan dan berkesan dengan memasukkan komponen pembelajaran secara efektif. (Setiono & Sari, 2016:215). Mata ilmu pengetahuan sosial terdapat banyak materi yang bersifat hafalan dan sosial, sehingga ilmu dan informasi yang didapat peserta didik sebatas produk hafalan. Sifat pembelajaran ilmu pengetahuan sosial itulah yang membuat proses belajar didominasi dengan guru menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik tidak aktif.

Selama proses kegiatan belajar, terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu metode dan media pengajaran. Kedua unsur itu sangat berkaitan karena cara mengajar akan mempengaruhi penggunaan media dan banyak hal yang harus dipertimbangkan saat memilih media, contohnya tujuan dan materi pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu media pembelajaran juga bisa sebagai alat untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah).

Media adalah hal penting dalam pembelajaran karena mendukung kegiatan belajar yang sudah dirancang sesuai kurikulum dan karakteristik peserta didik

(Sholeh, 2019:138). Taksonomi Gagne menyebutkan 7 macam pengelompokan media, yaitu benda untuk diperkenalkan, komunikasi langsung, media yang dicetak, gambar tidak bergerak, gambar dengan gerak, film yang bersuara, dan mesin belajar. Dimana tujuh klasifikasi media itu dikaitkan dengan tingkatan pengembangan belajar yaitu dorongan belajar, menarik minat peserta didik, aktivitas belajar, membuat kondisi eksternal, membimbing cara berfikir, menambahkan ilmu, melihat prestasi dan pemberian umpan balik.

Media sebagai alat bantu auditif, visual dan audiovisual. Pembelajaran menggunakan media visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan (Setiono dan Sari, 2016:217). Sekarang ini pembelajaran tidak harus selalu dilakukan di dalam kelas maupun membuka-buka buku. Maju dan berkembangnya teknologi dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan Indonesia. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi untuk pendidikan adalah penggunaan media yang inovatif dan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik. Media akan sangat membantu guru dalam menjalankan model atau metode pembelajaran di dalam kelas.

Media 2D adalah media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar dalam satu bidang datar Daryanto (Nurhayatin dkk, 2018:4). Media ini mempunyai kelebihan dalam penyajian karena media ini bisa membawa objek pembelajaran hadir ditengah-tengah peserta didik, sehingga peserta didik tidak perlu membayangkan atau membawa benda kerja yang akan dijelaskan oleh struktur (Anwar dkk, 2009:142).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara guru, di Kelas IV C SD Negeri 84 Kota Jambi, peneliti mendapati proses pembelajaran yang dilakukan kurang menarik minat peserta didik, pembelajaran hanya menggunakan buku dan gambar yang hanya bisa dilihat, menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan anak susah tertarik dalam pembelajaran. Dari keseluruhan peserta didik, hanya beberapa orang yang langsung mengamati apa yang diajarkan pendidik, peserta didik yang lainnya masih mengobrol. Peserta didik hanya melihat dari tempat duduk saja, sehingga banyak peserta didik mengeluh saat diberikan media oleh pendidik karena peserta didik yang duduk dibagian belakang tidak dapat melihat dengan baik. Hanya peserta didik yang duduk pada barisan depan yang memperhatikan media pendidik. Hal ini terjadi karena kurangnya sumber belajar dan media yang dapat membuat anak bergerak aktif terutama pada muatan IPS yang menekankan pembelajaran yang bersosial dan mengenal budaya. Ketika mewawancarai guru, guru mengaku bahwa pembelajaran IPS membutuhkan sumber belajar dan media supaya peserta didik tidak monoton dan bosan belajar karena pada hakikatnya karakteristik peserta didik ialah senang bermain. Bermain sambil belajar bisa menciptakan pembelajaran yang bermakna. Sesuai ungkapan Najib (2016 ; 21) “penerapan pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang menyenangkan”.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, maka perlunya pengembangan media, media itu adalah kartu kuartet. Hal ini bertujuan menarik minat peserta didik dan membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Permainan kartu kuartet sangat digemari oleh peserta didik SD, karena kartu kuartet menampilkan penjelasan dari sebuah gambar. Hal itu bisa dijadikan media bagi

pendidik. Media kartu kuartet seri keberagaman budaya bangsaku adalah media pembelajaran yang mencakup banyak kartu yang membahas beragam kebudayaan.

Penelitian tentang permainan kartu kuartet ini belum pernah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 84 Kota Jambi, namun terdapat beberapa contoh penelitian terkait permainan kartu kuartet. Berikut contoh penelitian tentang permainan kartu kuartet yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Pertama, ialah penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah, S.A) dari PGSD FKIP Universitas Jember yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Keliling Nusantara pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN Jember LOR 02 “. Pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah dasar tidak selalu mendukung karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran dikelas lebih banyak menyampaikan materi secara verbalistik. Sumber belajar dan media yang terbatas menyebabkan peserta didik kurang memahami materi pembelajaran dan kurang termotivasi untuk belajar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran keliling nusantara sangat cocok untuk proses belajar oleh guru serta memiliki manfaat yang sangat banyak untuk hasil belajar peserta didik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Putri, A.M) dari PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Mengacu Kurikulum 2013 Subtema Keberagaman di Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD“ pada tahun 2014. Penelitian ini difokuskan untuk memenuhi kebutuhan akan bahan ajar mengacu kurikulum 2013 untuk kelas IV SD. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, bahan ajar yang digunakan mempunyai kegiatan

yang padat dan materi yang diajarkan kurang mendalam, sehingga guru memerlukan bahan ajar lainnya. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar yang mengacu kurikulum 2013 subtema keberagaman di Indonesia untuk peserta didik kelas IV SD sesuai untuk pembelajaran.

Kedua penelitian di atas relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis karena membahas tentang materi keberagaman budaya bangsaku. Ternyata materi ini memang membutuhkan media pembelajaran agar dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik. Materi ini perlu diperdalam dengan menggunakan media pembelajaran. Solusi dari peneliti adalah materi ini dapat menggunakan media permainan kartu kuartet.

Penggunaan media kartu kuartet ini dimaksudkan agar materi pembelajaran mengenai keberagaman budaya bangsaku yang pada awalnya bersifat verbalisme dapat dikemas dan disampaikan dengan proses pembelajaran yang lebih bermakna sehingga menarik minat belajar peserta didik dan peserta didik mampu memahami pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran. Sehingga materi belajar peserta didik kelas IV C SDN 84 Kota Jambi akan tersampaikan. Berdasarkan masalah tersebut, maka penulis melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2D Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD Negeri 84 Kota Jambi”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan penulis di atas maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

- a. Bagaimana prosedur mengembangkan media kartu kuartet berbasis gambar 2D pada subtema keberagaman budaya bangsaku di kelas IV Sekolah Dasar?
- b. Bagaimana kevalidan media kartu kuartet berbasis gambar 2D pada subtema keberagaman budaya bangsaku di kelas IV Sekolah Dasar?
- c. Bagaimana kepraktisan media kartu kuartet berbasis gambar 2D pada subtema keberagaman budaya bangsaku di kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas maka tujuan pengembangan yang akan diteliti sebagai berikut :

- a. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2D pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV Sekolah Dasar.
- b. Untuk mendeskripsikan hasil validasi Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2D pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV Sekolah Dasar.
- c. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2D pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet berbasis gambar 2D menyesuaikan materi tema 1 Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD
- b. Media pembelajaran kartu kuartet berbasis gambar 2D menjelaskan kebudayaan yang ada di Indonesia. Media pembelajaran kartu kuartet berbasis gambar 2D yang dimaksud yaitu sekumpulan kartu yang berisi gambar beserta keterangan gambarnya agar dapat digunakan sebagai sumber belajar atau pendukung bagi peserta didik dan guru pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikelas.
- c. Bentuk Produk
 - 1) Dalam bentuk kartu
 - 2) Berbagai macam warna
 - 3) Mempunyai gambar yang menarik
 - 4) Memiliki ukuran panjang 9 cm dan lebar 6 cm

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet berbasis gambar 2D untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik mampu mencapai kompetensi yang sama dengan tujuan pembelajaran

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran kartu kuartet ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja
- b. Media pembelajaran kartu kuartet merupakan sumber belajar/media yang digunakan guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

- c. Media pembelajaran kartu kuartet ini dikembangkan bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar dalam kelas.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran kartu kuartet ini hanya dapat digunakan pada Kompetensi Dasar 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- b. Media pembelajaran kartu kuartet ini hanya untuk kelas IV SD
- c. Media pembelajaran kartu kuartet ini hanya sampai pada tahap uji coba kepraktisan

1.7 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalahan penafsiran dalam penelitian ini maka diajukan istilah berikut :

- a. Kartu kuartet adalah kartu yang berkelompok atau kumpulan yang terdiri dari empat.
- b. Dua dimensi atau 2D adalah benda yang memiliki panjang dan lebar