

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan dipandang sebagai aspek yang sangat penting bagi kehidupan. Seperti yang dikemukakan oleh Yusuf (2018) yang berpendapat bahwa pendidikan merupakan kebutuhan primer bagi manusia dalam mencapai kebahagiaan lahir dan batin. Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia.

Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, media pembelajaran yang baik ialah media yang dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun menurut Hendro dan Jenny (2012) tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar meliputi empat hal, yaitu : 1) memahami pengetahuan baru berupa konsep-konsep alam sekitar baik itu benda alam maupun buatan serta fenomena yang terjadi di dalamnya, 2) memiliki keterampilan proses dalam mendapatkan pengetahuan baru melalui pemahamannya sendiri melalui sistematika ilmiah, 3) memiliki sikap ilmiah seperti keterampilan memecahkan masalah serta rasa syukur kepada pencipta alam semesta, dan 4) memiliki bekal pengetahuan dasar untuk melanjutkan ke jenjang selanjutnya.

Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik kelas V di salah satu SD di kecamatan Rajapolah, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA. Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa faktor penyebab kesulitan pemahaman peserta didik terhadap materi IPA salah satunya adalah media pembelajaran yang belum memadai. Hal ini dikarenakan media pembelajaran

utama yang digunakan guru adalah buku tema saja. Berdasarkan hasil observasi di kelas V, peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran IPA. Setelah dilakukan wawancara kepada peserta didik, diketahui bahwa peserta didik sering merasa bosan dengan pembelajaran yang terkesan monoton dan hanya berbentuk pembelajaran klasikal. Untuk menghindari hal-hal seperti rasa bosan, kurang fokus, malas saat belajar, diperlukan pengembangan media pembelajaran terbaru yang dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk mewujudkan proses pembelajaran seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 19 ayat 1 yang menyatakan bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Cara untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: kepemimpinan kepala sekolah, kreativitas pendidik, aktivitas belajar, sosialisasi, fasilitas dan sumber belajar, lingkungan yang kondusif, dan partisipasi warga sekolah (Mulyasa, 2013). Saat ini pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam membawakan pembelajaran, contohnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan juga interaktif. Media pembelajaran sendiri sangat beragam, dapat berupa media berbasis aplikasi digital, berbasis audio audio visual dan objek yang semua itu sengaja dibuat untuk menunjang terjadinya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran telah banyak berevolusi dari yang sederhana menjadi lebih modern dan lebih menarik perhatian peserta didik. Untuk menunjang hal tersebut penulis merancang sebuah media pembelajaran kartu permainan yang dipadukan dengan permainan yang bernama *Truth or Dare*.

Permainan kartu *Truth or Dare* ini merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan dua macam kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Pada kartu *Truth* berisikan pernyataan yang membutuhkan jawaban "ya atau tidak" sedangkan pada kartu *Dare* berisikan soal yang membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran yang disertai berbagai alasan. Kartu dicetak dengan kertas art paper dengan ukuran 8x10 cm disajikan dengan dua warna yaitu merah dan biru. Warna biru untuk kartu *Truth* dan warna merah untuk kartu *Dare*.

Pentingnya penggunaan media permainan kartu *Truth or Dare* ini dapat merangsang peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran karena media permainan dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif. Media permainan ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik akan bersemangat dalam belajar baik belajar mandiri maupun belajar kelompok. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media permainan kartu *Truth or Dare* ini peserta didik akan belajar secara maksimal dan akan berpengaruh positif pada hasil belajar peserta didik (Tarigan, 2019).

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Tarigan dan Saskia pada tahun 2019 yang berjudul "Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* (ToD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas 5 SDN 107399 Bandar Khalipah", permainan ini berhasil dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar dengan hasil penelitian pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* menunjukkan hasil belajar siswa pada pretest yaitu 45,67 dan pada posttest yaitu 73,33.

Dengan pemahaman mengenai materi IPA yang cukup sulit untuk dipelajari oleh peserta didik, media pembelajaran kartu *Truth or Dare* ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah mengenal dan menghafal materi karena kartu tersebut khusus didesain untuk materi ekosistem. Oleh karena itu peneliti tertarik mengambil judul "Pengembangan Media Kartu *Truth or Dare* pada Materi Ekosistem di Kelas V SDN 2 Sukaraja".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah untuk penelitian ini yakni:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan media kartu *Truth or Dare* pada materi Ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja?
- 1.2.2 Bagaimana implementasi penggunaan media kartu *Truth or Dare* pada materi Ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja?
- 1.2.3 Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media kartu *Truth or Dare* pada materi Ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Mendeskripsikan proses pengembangan media kartu *Truth or Dare* pada materi Ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja.
- 1.3.2 Mendeskripsikan implementasi media kartu *Truth or Dare* pada materi Ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja.
- 1.3.3 Mendeskripsikan tanggapan peserta didik mengenai media kartu *Truth or Dare* pada materi Ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi pembaca baik secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai variasi media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya :

1) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran berbasis kartu permainan *Truth or Dare* ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi IPA dengan lebih menyenangkan. Sehingga peserta didik dapat terus termotivasi untuk terus belajar. Permainan *Truth or Dare* ini juga bisa memasukkan pertanyaan tentang pengetahuan umum yang berhubungan dengan materi, sehingga peserta didik dapat menambah wawasan lebih luas.

2) Bagi Pendidik

Media pembelajaran berbasis kartu permainan *Truth or Dare* ini dapat dijadikan sebagai referensi dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan sedikit modifikasi.

3) Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis kartu permainan *Truth or Dare* dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, dapat menjadi promotor dalam pengembangan media pembelajaran *Truth or Dare* ini untuk meningkatkan eksistensi sekolah di bidang pengembangan media pembelajaran terbaru.

4) Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti mengenai media pembelajaran khusus dalam pengembangan media kartu permainan *Truth or Dare* pada materi IPA sebagai bekal peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi guru yang inovatif, dan harapannya media yang peneliti buat dapat dipakai di semua sekolah yang di butuhkan.