

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagaimana dimaksud dalam UU Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 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, dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Daryanto, 2010 Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat dan keterampilannya dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, peningkatan sumber daya manusia sejak dini menjadi prioritas utama dalam memajukan bangsa dan negara (Ardianti dkk., 2014).

Menurut Muhammad Syaifuddin 2017 Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan ialah dengan memberikan peningkatan kualitas dalam pembelajaran, karena dengan meningkatkan kualitas dalam belajar dapat melancarkan proses komunikasi, sehingga materi yang di sampaikan dapat diterima secara utuh (Muhammad Syaifuddin dikutip dalam Fitri Rendana, 2018) (Rendana, 2018) . Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran yang menunjang kesinambungan dalam pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, serta dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, guru hendaknya berupaya menciptakan proses pembelajaran yang aktif,

kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan agar suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif.

Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. Media juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan pemahaman konsep yang kompleks. Lebih lanjut Arsyad mengatakan bahwa penggunaan media yang bervariasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada beberapa guru dan siswa yang dilakukan oleh peneliti di SDN Junrejo 01 kelas V diperoleh bahwa di SDN Junrejo 01 Batu tersebut sudah ada media pembelajaran namun belum memadai. Ini artinya dari tema-tema materi di sekolah dasar baru beberapa yang tersedia media pembelajarannya. Beberapa media pembelajaran yang ada di SDN Junrejo 01 Batu antara lain video, media gambar/charta, media cerita naratif, buku paket, kit IPA, model, torso, dan LCD.

Selain itu menurut observasi, permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung, antara lain : kurangnya variasi dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat terbatas/kurang variatif sehingga pembelajaran kurang menarik, siswa kurang antusias dalam pembelajaran terutama mata pelajaran IPAS, suasana pembelajaran kurang kondusif, proses pembelajaran masih bersifat konvensional (proses pembelajaran kurang aktif, kreatif, inovatif dan

kurang menyenangkan), belum adanya media pembelajaran IPAS materi gelombang bunyi dan sifat-sifatnya.

Mencermati kondisi permasalahan tersebut (siswa kurang antusias, suasana kelas tidak kondusif, pembelajaran monoton) maka perlu pemanfaatan media pembelajaran dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan agar suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Dalam hal ini, banyak model dan media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah pembelajaran model kooperatif dengan media kartu domino. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Fitri Rendana (2018) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI” mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran IPA berupa kartu domino pada angket validasi media diperoleh rata-rata nilai 91,28% dikategorikan sangat layak, angket validasi materi diperoleh rata-rata nilai 88,91% dikategorikan sangat layak, uji kelompok kecil diperoleh rata-rata nilai 91,95% dikategorikan sangat layak dan uji kelompok besar diperoleh rata-rata nilai 92,61% dikategorikan sangat layak. Hasil penelitian yang dilakukan Nabilatul Kamaliyah (2022) tentang “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan Nuris Jember Tahun Pembelajaran 2022/2023” mengatakan bahwa, pengembangan media kartu domino modifikasi telah memenuhi kriteria dari uji coba ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran diperoleh presentase rata-rata sebesar 94% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan. Untuk hasil uji coba pengguna (peserta didik dan guru kelas, rata-rata tingkat keefektifannya mencapai 90% dengan kesimpulan dapat di terapkan dalam pembelajaran di kelas.

Kartu domino disini bukanlah seperti kartu domino yang biasa digunakan, akan tetapi sebuah media yang digunakan untuk pembelajaran yang bentuknya seperti kartu domino, hanya saja yang membedakan didalamnya terdapat sebuah pertanyaan yang terletak diruas bawah, dan jawaban yang terletak diruas atas, dan didalam kartu tersebut akan diberikan background yang menarik, dan pertanyaan yang diterapkan dalam kartu tersebut harus disesuaikan dengan kemampuan siswa. Dengan demikian materi pembelajaran yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini juga dapat membuat peserta didik tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar mengajarpun sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Materi Gelombang Bunyi dan Sifat-sifatnya berupa Kartu Domino Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Kartu Domino mapel IPAS materi Gelombang Bunyi dan Sifat-sifatnya kelas V SD N Junrejo 01 Batu yang layak dan efektif digunakan?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan media pembelajaran Kartu Domino mapel IPAS materi Gelombang Bunyi dan Sifat-sifatnya kelas V SD N Junrejo 01 Batu yang layak dan efektif digunakan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa kartu domino yang dikembangkan terdiri dari 2 macam yaitu berupa kartu materi dan kartu quiz yang sesuai dengan materi gelombang bunyi dan sifat-sifatnya yang akan dipelajari oleh peserta didik.

1. KONTEN

a. Capaian Pembelajaran

Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (Bunyi dan Sifat-sifatnya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan pembelajaran

- 1) Peserta didik dapat menjelaskan sifat-sifat bunyi dan contohnya dalam kehidupan sehari - hari.
- 2) Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam bunyi berdasarkan frekuensinya.
- 3) Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian telinga dan fungsinya.
- 4) Peserta didik dapat menjelaskan proses pendengaran.

c. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran.

- 1) Peserta didik dapat **menyebutkan (C1)** macam-macam sifat bunyi berdasarkan frekuensinya.
- 2) Peserta didik dapat **mengidentifikasi (C1)** bagian-bagian telinga dan fungsinya.
- 3) Peserta didik dapat **menjelaskan (C2)** sifat-sifat bunyi dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari.

- 4) Peserta didik dapat **menyimpulkan (C4)** beberapa percobaan tentang medium perambatan bunyi.

d. Materi Pembelajaran

- 1) Bunyi
- 2) Pemanfaatan bunyi

2. KONSTRUK

a. Deskripsi Produk

Produk yang akan dibuat kartu domino materi dan kartu quiz.

1) Kartu Materi

Kartu domino materi terdiri atas 2 ruas yang terdiri uraian materi dan masing-masing ruas dilengkapi dengan mata domino tertentu untuk dipasangkan.

Kartu domino materi didesain dengan ukuran panjang 10cm dan lebar 7,5cm menggunakan word. Kartu domino ini dicetak menggunakan kertas buffalo yang terdiri dari 28 kartu.

2) Kartu Quiz

Kartu domino quiz terdiri atas 2 ruas bagian yaitu pada ruas atas berisi jawaban dan ruas bawah berisi pertanyaan.

Kartu domino quiz didesain dengan ukuran panjang 8cm dan lebar 6cm menggunakan word. Kartu domino ini dicetak dengan menggunakan kertas foto terdiri dari 30 kartu yang terdiri dari 5 kali start dan 5 kali finish. 1 kali start terdiri atas 5 pertanyaan dan 5 jawaban yang diakhiri dengan dinish. Dalam satu set terdiri dari 25 pertanyaan dan 25 jawaban.

b. Kemasan Produk

Produk ini dikemas menggunakan kertas laminating dengan ukuran 10cm x 7,5cm. Tempat menyusun kartu domino quiz berupa kantong-kantong plastic dengan ukuran 8cm x 7cm yang ditempatkan pada kertas flexi (bahan spanduk) dengan ukuran 110cm x 65cm.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan dunia pendidikan.

1. Bagi siswa media pembelajaran kartu domino memberikan pengalaman baru dan membantu siswa dalam memahami materi Gelombang Bunyi dan Sifat-Sifatnya. Media pembelajaran kartu domino juga dapat memancing siswa agar aktif dan kreatif dalam pengerjaan berkelompok.
2. Bagi guru media pembelajaran kartu domino memberikan pengalaman baru dalam mengajarkan materi Gelombang Bunyi dan Sifat-Sifatnya.
3. Bagi dunia pendidikan media pembelajaran kartu domino dapat menjadi terobosan baru pada pembelajaran IPAS.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Pengembangan media kartu domino ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut :
 - a. Media kartu domino yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di SDN Junrejo 01 Batu.
 - b. Media kartu domino dapat memperdalam pemahaman peserta didik tentang mata pelajaran IPAS materi Gelombang Bunyi dan Sifat-Sifatnya.

c. Media kartu domino mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan penelitian

a. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya berfokus pada materi Gelombang Bunyi dan Sifat-Sifatnya kelas V.

b. Penelitian akan dilakukan di SDN Junrejo 01 Batu.

c. Penelitian hanya berfokus pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media merupakan upaya menciptakan atau mengembangkan suatu produk yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar.
2. Media Kartu Domino merupakan salah satu media pembelajaran sekaligus media permainan. Kartu domino adalah sebuah permainan dimana para pemainnya menyusun kartu berdasarkan jumlah bulatan (mata kartu domino).
3. Pembelajaran IPAS merupakan matapelajaran yang mengkaji dua lingkup pengetahuan yang pertama adalah mengkaji tentang benda mati dan makhluk hidup serta bentuk/proses interaksinya dialam semesta. Kedua adalah mengkaji tentang kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk individu, serta bagaimana cara mereka berinteraksi.
4. Materi gelombang bunyi dan sifat-sifatnya mencakup : bunyi dan sifatnya, mendengar karena bunyi.