

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dikatakan berhasil apabila peningkatan kualitas pendidikan telah tercapai dan pendidikan dikatakan berkualitas apabila proses pendidikan telah berjalan secara efektif dan meningkatnya semangat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Dalam suatu pendidikan kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa, dimana peran guru adalah sebagai motivator dan fasilitator. Pendidikan sangat mendorong kita untuk menggali potensi yang ada didalam diri kita, sehingga kita mampu dalam menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Ra'o, 2021: 158).

Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan media sebagai penunjang yang dapat membantu pencapaian hasil belajar siswa, tidak hanya itu media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai penumbuh rasa semangat atau motivasi siswa dalam belajar agar siswa tidak cepat merasa bosan saat melaksanakan proses pembelajaran. Sedangkan media itu sendiri pada dasarnya sama dengan proses komunikasi yaitu, proses beralihnya pesan dari satu sumber, dengan menggunakan saluran kepada penerima dengan tujuan untuk menimbulkan hasil. Menurut Wulan, dkk (2019: 158) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Penggunaan media disekolah yang belum optimal dapat menyebabkan kesulitan saat melakukan kegiatan pembelajaran. Terkadang di sekolah masih banyak guru yang menggunakan metode

ceramah saja saat melakukan proses pembelajaran dikarenakan media yang dibutuhkan disekolah masih kurang. Menurut Rahelly (2013: 99) berpendapat bahwa, pendidik profesional harus mampu memilih media pengajaran yang tentunya disesuaikan dengan materi pelajaran yang dibahas.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menumbuhkan semangat siswa saat belajar, oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan media yang menarik perhatian siswa yang bertujuan agar siswa termotivasi dengan adanya media. Hasil belajar yang dialami siswa SMP kelas VII dapat dikatakan rendah, karena kurangnya semangat siswa saat belajar, banyak siswa yang sering mengantuk di kelas dan bermain pada saat proses pembelajaran berlangsung, hal tersebut dapat menyebabkan hasil belajar mereka menjadi rendah. Sementara pengertian hasil belajar itu sendiri menurut (Warti, 2016:180) merupakan perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Misalnya siswa mampu menirukan beberapa kalimat dan adanya perubahan yang terjadi pada siswa yaitu perubahan nilai sikap menghargai.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru IPA di SMP Negeri 6 Tanjungpinang yang terlampir pada Lampiran 1 dan Lampiran 2, siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran, dan rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang dominan berfokus dengan ceramah tanpa diiringi dengan media yang membuat siswa kurang tertarik atau termotivasi, sehingga membuat siswa menjadi bosan, mengantuk dan bermain dikelas saat guru menjelaskan. Dengan demikian, peneliti ingin membantu siswa agar mudah dalam memahami materi dengan menggunakan media permainan

berupa kartu pasangan agar siswa lebih berantusias dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelumnya, peserta didik hanya menghafal materi atau melihat video sebagai media pembelajaran mereka, dan untuk materi yang bisa menggunakan torso maka siswa diajak langsung ke laboratorium. Berdasarkan wawancara dan angket respon siswa yang dilakukan saat observasi awal terhadap kegiatan pembelajaran, siswa lebih senang apabila pembelajaran dilakukan dengan permainan, untuk melatih pemahaman dan untuk merangsang motivasi siswa agar lebih aktif dalam proses belajar.

Salah satu permainan yang diterapkan yaitu kartu pasangan dengan berbantuan peta konsep, media yang dimainkan dengan cara memasangkan dua kartu, kemudian pasangan tersebut mencari atau menempelkan kartu mereka dengan peta konsep yang sudah disiapkan oleh guru yang memiliki tujuan agar anak bisa belajar melalui kegiatan pemasangan kartu yang sudah ada sesuai dengan kriteria tertentu dan sudah sesuai dengan materi pelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ninggarwati (2021) mengenai media KAPAPI tergolong dalam kategori sangat layak dan praktis digunakan pada kegiatan pembelajaran serta dapat berpengaruh terhadap ketertarikan dan motivasi siswa dalam belajar (Ninggarwati, 2021: 2623). Dengan demikian kartu pasangan cocok untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Media kartu termasuk media cetak yang mudah untuk dipahami dan memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan (Rosidha, 2020:393). Kartu pasangan ini berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Kelebihan media ini adalah praktis, media mudah dibawa kemana-mana, dan menyenangkan karena media ini

sifatnya mengajak siswa belajar sambil bermain, dimana hal tersebut dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Budiarsa, 2019: 3182).

Dari hasil wawancara pertama kali dilakukan dengan guru kelas, didapatkan bahwa Kingdom Animalia dikatakan materi yang sulit karena banyak siswa yang bingung dalam mengelompokkan dan mengingat banyaknya jenis-jenis hewan. Hal itu juga didapatkan dari respon siswa yang mengatakan bahwa Kingdom Animalia termasuk materi sulit. Dengan demikian membutuhkan media yang dapat menunjang siswa dalam mengingat atau memotivasi siswa dalam belajar yaitu dengan menggunakan kartu pasangan. Kartu pasangan dapat dikatakan cocok digunakan dalam media pembelajaran, selain mudah digunakan media ini juga dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran kartu pasangan berbantuan peta konsep pada sub materi Kingdom Animalia untuk siswa kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungpinang. Media ini diharapkan sebagai alat penunjang untuk memberikan motivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, didapatkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pasangan Berbantuan Peta Konsep pada Sub Materi Kingdom Animalia untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungpinang?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran kartu pasangan berbantuan peta konsep pada sub materi Kingdom Animalia Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungpinang.

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah kartu pasangan yang disajikan untuk siswa kelas VII. Adapun spesifikasinya sebagai berikut:

1. Membuat kartu yang berisi soal pertanyaan dan jawaban.
2. Kartu pasangan dibuat menggunakan karton kemudian *laminating* agar aman.
3. Daftar pertanyaan dan jawaban dibuat di kartu yang berbeda, kertas warna hijau (pertanyaan) dan kertas warna kuning (jawaban).
4. Jumlah kartu yang dikembangkan menentukan banyaknya jumlah siswa.
5. Media yang dikembangkan memiliki dimensi sekitar 10 cm x 13 cm.
6. Membuat kotak penyimpanan untuk kartu, agar kartu tidak tercecer.
7. Membuat peta konsep, kemudian peta konsep dicetak berbentuk spanduk

E. Manfaat Penelitian

Bagi seorang peneliti setiap penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yaitu:

a. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya media kartu pasangan ini guru dapat terbantu saat mengajar dan guru dapat melihat keaktifan atau motivasi siswa melalui media tersebut.

b. Bagi siswa

1. Dapat membantu peserta didik saat belajar agar siswa tidak merasa bosan dan dapat membantu siswa untuk mengingat materi yang disampaikan.
2. Dapat dijadikan sebagai panduan untuk menumbuhkan motivasi siswa saat belajar.
3. Dapat melatih kefokuskan siswa dalam memahami kartu yang didapat agar mereka menemukan pasangan yang sesuai.
4. Dapat meningkatkan kerja sama antara siswa dalam memecahkan soal yang berupa kata kunci yang diperoleh dari pertanyaan dan jawaban.
5. Dapat melatih kedisiplinan atas waktu yang diberikan dalam mencari kartu pasangan mereka.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media kartu pasangan berbantuan peta konsep dan untuk melihat gambaran hasil belajar siswa di SMP Negeri 6 Tanjungpinang pada materi sub Kingdom Animalia.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi penelitian

- a. Produk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Produk dapat membuat daya tarik dan memotivasi siswa dalam belajar, karena siswa bisa belajar sambil bermain.
- c. Produk dapat digunakan disemua sekolah menengah pertama.
- d. Produk yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui kartu pasangan dan memudahkan peserta didik dalam mengingat dan memahami materi.

2. Keterbatasan penelitian

- a. Media hanya bisa digunakan dalam satu kali pertemuan saja, karena menyesuaikan materi yang sedang berlangsung.
- b. Media ini lebih rentan dengan kerusakan, karena terbuat dari karton.

G. Definisi Operasional

1. Media adalah perantara atau pengantar yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media digunakan sebagai sumber belajar atau alat yang mengandung intruksi didalam lingkungan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.
2. Kartu pasangan merupakan media yang dilakukan dengan cara bermain dimana didalam kartu tersebut berisi pertanyaan dan jawaban yang menuntut siswa untuk aktif secara fisik didalam kelas, selain itu juga siswa dituntut untuk berfikir dalam proses belajar di Kelas. Kartu pasangan dilakukan dengan cara memasangkan dua kartu yang mempunyai ketentuan yang bertujuan agar anak dapat belajar melalui kegiatan memasangkan kartu sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan.

3. Kingdom Animalia merupakan salah satu materi yang diambil dalam membuat media kartu pasangan, karena siswa masih mengalami kendala dalam materi ini. Kingdom Animalia merupakan hewan multiseluler (memiliki banyak sel). Kingdom Animalia tidak memiliki dinding sel akan tetapi banyak mengandung sel otot untuk pergerakannya dan sel saraf untuk respon dalam merangsang sesuatu.

