

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran telah menjadi instrument atau alat yang sangat berperan penting dalam sebuah proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan suatu informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan secara langsung kepada peserta didik, (Fadilah dkk., 2023). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi, (Rohima, 2023).

Realita membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran di sekolah-sekolah masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa permasalahan yang terjadi antara lain sarana dan prasarana sekolah masih ada yang belum memadai, sehingga tidak mendukung dalam proses pembelajaran. Setiap satuan pendidikan wajib menyiapkan sarana dan prasarana termasuk media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dengan teori Gerlach dan Ely yang menyatakan bahwa media itu yang menciptakan kondisi di mana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Setiap anak memiliki pandangan yang berbeda-beda tentang bagaimana perkembangan mereka berjalan. Mereka juga mengatakan bahwa setiap anak pada usia tertentu tidak hanya mampu untuk berpikir secara konkret saja, akan tetapi anak juga sudah mampu untuk berpikir secara formal, (Rahmaniar dkk., 2022).

Oleh karena itu, guru diwajibkan untuk harus memiliki sebuah kemampuan untuk membantu proses anak-anak mengembangkan konsep yang relevan, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran yang harus sesuai dengan kemajuan teknologi di masa kini. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa teori belajar kognitif dan proses pembelajaran modern sangat terkait satu sama lain, (Fransiska dkk., 2024).

Berdasarkan temuan masalah diatas, maka untuk membantu peserta didik memperoleh informasi mengenai materi pelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dan bisa mendukung proses pembelajaran. Guru harus dapat menciptakan dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang akan sangat berpengaruh pada proses kegiatan pembelajaran peserta didik. Pemilihan media pembelajaran juga harus sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik dan juga dilihat dari kondisi peserta didik, sehingga dengan begitu, peserta didik dapat diharapkan untuk selalu ikut serta secara aktif dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diciptakan dan digunakan oleh guru yaitu media kartu berpasangan.

Permainan kartu berpasangan adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim dengan menggunakan dua kartu yang memiliki warna berbeda yaitu, kartu warna biru dan kartu warna hijau. Kartu warna biru adalah kartu yang berisi sebuah pertanyaan sedangkan kartu yang berwarna hijau adalah sebuah kartu yang berisikan jawaban dari soal-soal yang terdapat pada kartu biru. Pada permainan ini peserta didik akan diajak untuk menemukan sendiri pasangan dari masing-masing kartu yang telah peserta didik terima melalui beberapa penjelasan mengenai materi yang telah disampaikan di awal oleh guru, sehingga peserta didik akan secara aktif menyelesaikan pembelajaran dengan baik.

Media permainan kartu berpasangan merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan mencocokkan jawaban dari sebuah pertanyaan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik serta mencapai tujuan pembelajaran

sebagai media komunikasi dan informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Spesifikasi kartu berpasangan yang akan dikembangkan yaitu memiliki keunggulan di desain kartunya yang dibuat menarik.

Media pendidikan dengan bentuk kartu berpasangan ini akan menjadikan kelas jauh dari ketegangan sehingga akan memudahkan peserta didik menerima pelajaran dan diharapkan peserta didik lebih mudah mempelajari dan memahami isi materi tersebut dan akan mampu meningkatkan daya keaktifan peserta didik dalam belajar serta dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga dapat berkembang secara mandiri. *Index card match* adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan, (Nugraha dkk., 2013).

Maka dari itu dalam pengembangan media kartu berpasangan ini akan fokus pada kartu pertanyaan dan jawaban. Kartu pertanyaan dan jawaban ini disesuaikan dengan kondisi peserta didik, serta didukung dengan desain yang menarik dan sesuai untuk kegiatan belajar peserta didik. Berdasarkan penjelasan di atas maka disusunlah konsep penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Kartu Berpasangan Materi Cuaca Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar.**”

B. Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media kartu berpasangan pada materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas media kartu berpasangan pada materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan media kartu berpasangan pada materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Pengembangan media kartu berpasangan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media kartu berpasangan pada materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan kevalidan media kartu berpasangan pada materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan keefektifan media kartu berpasangan pada materi cuaca untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan media kartu berpasangan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis Hasil

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk menambah wawasan pengetahuan dalam pengembangan media kartu berpasangan yang sudah tervalidasi dan sesuai bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Pengembangan ini diharapkan bisa membantu guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran, salah satunya dengan media kartu berpasangan dan dapat memudahkan guru ketika dalam proses pembelajaran.

b. Bagi peserta didik

Pengembangan ini dapat membuat suasana belajar peserta didik lebih menarik, menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif.

c. Bagi sekolah

Pengembangan ini diharapkan mampu untuk dijadikan bahan masukan bagi perbaikan pembelajaran dan dapat meningkatkan kontribusi mengenai peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti

Pengembangan ini diharapkan dapat dibuat peneliti untuk menambah pengalaman dan mengembangkan kreativitas yang bermanfaat di dunia pendidikan.

E. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis berasumsi bahwa:

1. Sekolah masih belum mengembangkan media pembelajaran kartu berpasangan yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menumbuhkan kerjasama antar peserta didik.
2. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 17 Gresik. Melakukan pengembangan media pembelajaran kartu berpasangan menggunakan model ADDIE.
3. Pengembangan media kartu berpasangan ini akan fokus pada kartu pertanyaan dan jawaban yang disesuaikan dengan materi dan kondisi peserta didik. Kartu berpasangan akan dibuat dengan desain yang menarik.

F. Definisi Operasional

Berikut ini adalah penjelasan definisi operasional yang berhubungan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan proses pemahaman, kemampuan dan berpikir peserta didik.
2. Kartu berpasangan adalah sebuah media pembelajaran berbentuk kartu yang terbuat dari kertas dan saling berpasangan.