

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang harus dipenuhi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan beragama yang dapat menentukan kualitas suatu bangsa. Pendidikan adalah bidang yang berupaya membangun masyarakat dan karakter bangsa secara berkelanjutan, oleh karena itu pendidikan sangat penting.¹ Belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam perilaku individu terhadap lingkungannya melalui pengalaman. Dalam aktivitas pembelajaran terdapat istilah belajar yang menggambarkan usaha seorang guru untuk mencapai suatu tujuan bagi seorang siswa dengan meminta siswa guna memperoleh sumber belajar. Bentuk pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuan guru dalam menyampaikan berbagai materi kepada siswa. Guru perlu lebih kreatif agar siswa dapat memahami pelajaran, menggabungkan materi dengan pengalaman langsung guna mengembangkan kemampuan siswa yang kreatif dan inovatif.²

Guru harus dapat mempertahankan kualitas komunikasi selama berlangsungnya pembelajaran, karena komunikasi yang tidak mendukung dapat membuat tujuan pembelajaran sulit tercapai. Dalam proses pendidikan dan pembelajaran, siswa lebih suka untuk berpartisipasi secara langsung dan memperoleh pengalaman langsung. Untuk mencapai tujuan belajar secara efektif, maka guru perlu mempersiapkan atau merencanakan pembelajaran, salah satunya adalah pemilihan media.³

Media dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Tanpa dukungan media pembelajaran,

¹ Kokom Komalasari, "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika," *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 1, no. 2 (2016): 238.

² Laspri Tri Marheni, Lukman Hakim, and Sulistiawati Sulistiawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan Jumanji Flash Card Pada Pembelajaran Fisika Di Smp," *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika* 2, no. 2 (2021): 30, <https://doi.org/10.31851/luminous.v2i2.6324>.

³ Sri Gita Multri Dewi and Hendri Gunawan, "Pengaruh Metode Pembelajaran Kelompok Kecil Menggunakan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Muhammadiyah 2 Palembang," *Jurnal Neraca* 3, no. 2 (2019): 205.

kegiatan pembelajaran yang menjadikan buku sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa membuat suasana belajar menjadi membosankan dan tidak menarik. Akibatnya, siswa tidak dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitas mata pelajarannya. Pembelajaran perlu dikemas secara menarik dan menyenangkan agar siswa dapat dengan mudah menerima apa yang diajarkan dan tidak mudah bosan.⁴

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media *flash card*. *Flash card* adalah kartu berukuran kecil yang berisi gambar atau teks atau lambang yang memperingatkan ataupun meminta kepada siswa guna melakukan sesuatu yang berhubungan dengan gambar ataupun teks yang ada dalam kartu.⁵ Media pembelajaran ini berukuran 25 x 30 cm. Gambar dalam kartu tersebut dapat di buat secara manual menggunakan tangan, foto, ataupun menggunakan gambar yang sudah ada di tempelkan pada lembaran *flash card*.⁶

Media pembelajaran yang divariasi dengan permainan merupakan salah satu cara alternatif yang berbantuan siswa dengan guru dalam proses pembelajaran. Adanya media permainan siswa dapat menciptakan suasana menjadi lebih realistis dan nyaman, siswa akan menikmati belajar, menjadi antusias, dan aktif berinteraksi dengan teman-temannya, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat materi. Permainan kartu dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar sambil bermain. Salah satu bentuk permainan kartu adalah UNO. Media Permainan Kartu UNO adalah media kartu yang lebih banyak membahas tentang suit kartu dan persamaan warna dan angka.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru IPA di MTs NU Banat Kudus diketahui bahwa pada materi sistem

⁴ Theo Riski Widiyanto, "Pengembangan Permainan Kartu Uipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Interaksi Antar Makhhluk Hidup," *Pensa: Jurnal Pendidikan Sains* 5, no. 1 (2016): 22.

⁵ Komalasari, "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Metematika."

⁶ Sri Gita Multri Dewi and Gunawan, "Pengaruh Metode Pembelajaran Kelompok Kecil Menggunakan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Muhammadiyah 2 Palembang."

⁷ Wahyu Estiani, Arif Widiyatmoko, and Sarwi, "Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas Viii Tema Optik," *Unnes Science Education Journal* 4, no. 1 (2015): 713, <https://doi.org/10.15294/usej.v4i1.4974>.

organisasi kehidupan makhluk hidup khususnya tentang sel hewan dan sel tumbuhan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dalam pembelajaran tersebut guru masih konvensional menggunakan video sebagai medianya. Akibatnya, siswa menjadi pasif karena siswa hanya duduk dan menonton video yang ditampilkan didepan tanpa adanya aktivitas lain. Sehingga siswa mengantuk, mudah bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran. Maka perlu adanya aktivitas dalam pembelajaran (*hands-on activity*). Salah satunya adalah dengan permainan, karena dengan permainan siswa memperoleh peran utama yang mendorong siswa untuk bergerak aktif (*hands-on activity*), belajar memahami materi (*minds-on activity*) dan fokus supaya dapat memainkan serta memenangkan permainan.

Dari permasalahan di atas, maka penting dilakukan penelitian guna mengembangkan media *flash card* UNO dalam pembelajaran IPA terutama pada materi sel hewan dan sel tumbuhan. Oleh karena itu, media *flash card* UNO dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru untuk menunjang pembelajaran IPA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *flash card* berbasis permainan UNO pada materi sel hewan dan sel tumbuhan?
2. Bagaimana kelayakan media *flash card* berbasis permainan UNO pada materi sel hewan dan sel tumbuhan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan:

1. Untuk menganalisis proses pengembangan media *flash card* berbasis permainan UNO pada materi sel hewan dan sel tumbuhan
2. Untuk menganalisis kelayakan media *flash card* berbasis permainan UNO pada materi sel hewan dan sel tumbuhan

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk media *flash card* berbasis permainan UNO pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi sel hewan dan sel tumbuhan. Maka, dalam penelitian ini peneliti berharap supaya hasil penelitian dapat memberikan

kontribusi dalam mengembangkan aktivitas belajar mengajar. Sehingga penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis pengembangan media *flash card* berbasis permainan UNO dapat menjadi pendukung teori penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran inovatif.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Guru

Pengembangan media *flash card* berbasis permainan UNO dapat mempermudah guru menjelaskan materi kepada siswa dan memotivasi guru guna menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

b. Bagi Siswa

Permainan UNO dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan sekolah mampu memberikan sarana dan prasarana yang sesuai guna mengembangkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran dengan baik.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media *flash card* berbasis permainan UNO adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan.
2. Media yang dikembangkan dapat digunakan untuk siswa kelas VII MTs supaya lebih mudah memahami struktur sel hewan dan sel tumbuhan melalui aktivitas belajar sambil bermain.
3. Bentuk media *flash card* berbasis permainan UNO yang dikembangkan adalah persegi panjang dengan ukuran 11 x 7,5 cm.
4. Media *flash card* berbasis permainan UNO didesain menggunakan *CorelDraw*.
5. Media *flash card* dicetak menggunakan kertas AP 230 kemudian di laminating.
6. Dalam media *flash card* berbasis permainan UNO terdapat kartu yang bagian depannya berisi gambar, soal dan angka 1- 4 dan

pada sisi belakang kartu berisi ringkasan materi dan pembahasan soal mengenai gambar dan soal yang tertera di sisi depan kartu.

7. Media dikemas dalam satu kotak yang dilengkapi dengan cara penggunaan atau cara bermain kartu.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi dalam pengembangan media *flash card* berbasis permainan UNO adalah:

1. Dengan menggunakan media *flash card* berbasis permainan UNO diharapkan siswa mampu berinteraksi secara aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
2. Melalui media *flash card* berbasis permainan UNO yang dikembangkan dan melalui bimbingan guru, maka pembelajaran akan lebih terkontrol dan akan berpusat pada siswa.
3. Pembelajaran menggunakan media *flash card* berbasis permainan UNO dapat berjalan secara interaktif dan menyenangkan.

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti serta guna menghindari keluasaan penelitian dan supaya tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, maka peneliti membatasi pokok pengembangan media. Adapun batasan pengembangan media ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media visual berupa media *flash card* berbasis permainan UNO.
2. Pengembangan media media *flash card* berbasis permainan UNO difokuskan pada materi sel hewan dan sel tumbuhan kelas VII di MTs NU Banat Kudus.
3. Kualitas produk dinilai oleh dosen yang berpengalaman di bidang materi dan media.
4. Selain oleh dosen ahli, penilaian juga dilakukan oleh guru IPA serta siswa.
5. Adapun metode yang digunakan adalah menurut Sugiyono yang diadaptasi dari Borg and Gall dan langkah-langkah yang digunakan hanya sampai pada tahap tujuh yaitu uji kelayakan produk.