

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹ Menurut Trianto pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Jadi, pembelajaran adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.²

Kondisi media pada saat ini amatlah jarang digunakan oleh sebagian guru untuk menunjang suatu proses pembelajaran padahal media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar dan mengajar dan media pembelajaran ialah kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang.³

Media juga membantu siswa dalam membentuk sebuah pengalaman. Edgar Dale Wina Sanjaya menyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan

¹ Indah Kosmiyah. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras Hlm 4

² Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana), hlm 19

³ Talizaro Tafonao. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal: Komunikasi Pendidikan STT KADESI Yogyakarta Vol. 2 No.2 Juli 2018

pelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa.⁴

Di dalam suatu pembelajaran tingkat sekolah dasar juga mempelajari mengenai ilmu-ilmu sosial yang dirangkup menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di MI yang mengkaji mengenai seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Melalui pendidikan IPS siswa diharapkan dapat diarahkan untuk menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.⁵

Ketercapaian kompetensi dalam suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan prasarana, dan faktor lingkungan. Guru harus mampu dalam memilih teknik, model, strategi dan pendekatan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh data bahwa media yang digunakan guru saat pembelajaran berlangsung hanyalah menggunakan buku guru dan buku siswa. Guru belum menggunakan media yang konkret dalam proses pembelajaran sehingga siswa masih banyak yang belum paham mengenai pembelajaran terkhususnya pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan⁶.

⁴ Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Hal:199-200

⁵ Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hlm: 194

⁶ Observasi ini dilakukan pada 14 Maret 2020

Kendala lain yang terdapat pada siswa, yaitu: (1) Pengetahuan yang didapat siswa masih kurang dan belum begitu memahami mengenai materi jenis-jenis pekerjaan, (2) Siswa tidak memiliki minat belajar yang tinggi jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja dan tidak melihat benda yang nyata, (3) Siswa tidak menarik untuk mengikuti pembelajaran karena hanya terpaku pada buku yang ada saja.

Berdasarkan kondisi ini, maka perlu alternatif dalam penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata. Dengan adanya media pembelajaran kartu domino pada materi jenis-jenis pekerjaan ini diharapkan pembelajaran di kelas akan menjadi lebih aktif, komunikatif, variatif, menarik minat siswa, dan menyenangkan bagi siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dilakukanlah penelitian pengembangan yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Materi IPS Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Siswa Kelas III di MI Quraniah 8 Palembang*".

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Guru belum menggunakan media yang konkret dalam proses pembelajaran sehingga siswa masih banyak yang belum paham mengenai pembelajaran terkhususnya pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan
- b. Pengetahuan yang didapat siswa masih kurang dan belum begitu memahami mengenai materi jenis-jenis pekerjaan

- c. Siswa tidak memiliki minat belajar yang tinggi jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja dan tidak melihat benda yang nyata
- d. Siswa tidak menarik untuk mengikuti pembelajaran karena hanya terpaku pada buku yang ada saja

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini penulis hanya membatasi masalah hanya pada materi jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas III SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana desain media pembelajaran kartu domino pada materi IPS jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas di MI Quraniah 8 Palembang?
- b. Bagaimana kevalidan media pembelajaran kartu domino pada materi IPS jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas di MI Quraniah 8 Palembang?
- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran kartu domino pada materi IPS jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas di MI Quraniah 8 Palembang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana desain media pembelajaran kartu domino pada materi IPS jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas III MI Quraniah 8 Palembang.

- b. Untuk mengetahui bagaimana kevalidan media pembelajaran kartu domino pada materi IPS jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas III MI Quraniah 8 Palembang.
- c. Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media pembelajaran kartu domino pada materi IPS jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas III MI Quraniah 8 Palembang.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa kartu domino modifikasi pada materi jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas III adalah:

1. Aspek tampilan
 - a. Media kartu domino dibuat dengan menggunakan kertas jenis Art Paper berwarna putih *glossy* dengan tebal 230 gram, jenis kertas yang biasanya digunakan untuk mencetak kartu.
 - b. Setiap set kartu terdiri dari 20 kartu, kartu pertama sebagai start dan kartu terakhir adalah kartu finish sebagai kartu penutup. Kartu dibagi menjadi 3 gambar yaitu gambar buah apel, buah nanas dan buah jeruk.
 - c. Media kartu domino memiliki dua ruas bagian yaitu pada ruas atas berisi jawaban sedangkan pada ruas bawah berisi pertanyaan dengan ukuran yang sama dan sebagai pasangan untuk kartu selanjutnya.
 - d. Background diberikan pada kartu berwarna-warni disesuaikan dengan bentuk kartu yang dipilih.

- e. Jenis huruf yang digunakan pada media kartu domino modifikasi yaitu arial dengan ukuran yang bervariasi sesuai dengan ukuran kartu yang berwarna hitam serta gambar yang terkait disesuaikan ukurannya.
 - f. Media kartu domino di vinil agar awet dan tahan lama serta tidak mudah sobek.
2. Aspek materi

Aspek materi meliputi: (1) kesesuaian kompetensi dasar dengan kompetensi inti, (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (3) kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran, dan (4) kesesuaian materi dengan media yang dibuat.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat bagi secara teoritis maupun praktis. Secara garis besar manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media pembelajaran kartu domino pada materi IPS jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III SD/MI.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Peserta Didik
 - 1) Kegiatan pembelajaran akan lebih menarik
 - 2) Peserta didik mengetahui jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitarnya

- 3) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Sebagai media pendamping yang bisa digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan untuk kelas III SD/MI
- 2) Sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih kreatif

c. Manfaat Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran dan juga memberikan manfaat dalam usaha sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi tentang pengembangan media pembelajaran yang lainnya.⁷

H. Tinjauan Pustaka

1. Skripsi yang ditulis oleh Tri Wahyuningtyas (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengar dan Peraba Untuk Siswa Kelas IV SD Kansius Kenteng”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa: 1) Hasil validasi media diperoleh skor rata-rata 3,27 dengan kategori sangat baik,

⁷ Yulia Tri Samiha. 2019. *Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS MI Berbasis Kearifan Lokal*. (Palembang: CV Amanah). hlm 6-7

2) Hasil validasi guru SD kelas IV diperoleh skor rata-rata 3,48 dengan kategori sangat baik, 3) Hasil validasi perangkat pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3,13 dengan kategori sangat baik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah terletak pada variabel *media pembelajaran kartu domino modifikasi*. Sedangkan perbedaannya terletak pada *materi Indra Pendengar dan Peraba untuk siswa kelas IV SD*. Selain itu subjek penelitian ini digunakan pada penelitian di atas adalah peserta didik kelas IV SD sedangkan subjek penelitian yang akan diteliti adalah peserta didik kelas III SD. Penelitian di atas menggunakan model penelitian Borg & Gall sedangkan penelitian ini menggunakan model penelitian Tessmer.

2. Skripsi yang ditulis oleh Desty Dyah Wardani (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa: 1) Hasil validasi perangkat pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3,48 dengan kategori sangat baik, 2) Hasil validasi media diperoleh skor rata-rata 3,48 dengan kategori sangat baik, 3) Hasil validasi guru mengenai perangkat pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3,63 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi guru media pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3,64 dengan kategori sangat baik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah terletak pada variabel *media pembelajaran kartu domino modifikasi*. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada variabel *materi*

struktur akar dan batang tumbuhan. Selain itu subjek penelitian ini digunakan pada penelitian di atas adalah peserta didik kelas IV SD sedangkan subjek penelitian yang akan diteliti adalah peserta didik kelas III SD. Penelitian di atas menggunakan model penelitian Borg & Gall sedangkan penelitian ini menggunakan model penelitian Tessmer.

3. Skripsi yang ditulis oleh Fitri Rendana (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa: 1) Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 75,30% dengan kategori layak digunakan, 2) Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 74,46% yang berarti layak digunakan. Relevansi penelitian ini dengan penelitian tersebut ialah terletak pada variabel *media pembelajaran domino*. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada variabel *materi struktur dan fungsi tumbuhan*. Selain itu subjek penelitian ini digunakan pada penelitian di atas adalah peserta didik kelas IV SD sedangkan subjek penelitian yang akan diteliti adalah peserta didik kelas III SD. Penelitian di atas menggunakan model penelitian Borg & Gall sedangkan penelitian ini menggunakan model penelitian Tessmer.

Tabel 1.1
Persamaan, Perbedaan dan Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/tesis/jurna l, dll) Penerbit dan Tahun Penelitian.	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Tri Wahyuningtyas, Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengar dan Peraba Untuk Siswa Kelas IV SD Kansius Kenteng, Skripsi, 2017. ⁸	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran kartu domino modifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini memilih materi Indra Pendengar dan Peraba • Objek penelitian ini dilakukan di kelas IV • Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg & Gall • Penelitian ini menggunakan bentuk media yang sama dengan kartu domino pada umumnya 	Berdasarkan karakteristik Pengembangan media pada materi jenis-jenis pekerjaan yang digunakan pada pelajaran IPS kelas III MI Quraniah 8 Palembang. Peneliti ini merancang media kartu domino modifikasi dengan petunjuk
2.	Desty Dyah Wardani, Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran kartu domino 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini memilih materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan • Objek 	cara penggunaan media kartu domino modifikasi dan bentuk kartu

⁸ Tri Wahyuningtyas. (2017). *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Indra Pendengar dan Peraba Untuk Siswa Kelas IV SD Kansius Kenteng* (Skripsi Sarjana). Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia.

	IPA Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi, 2017. ⁹	modifikasi	<p>penelitian ini dilakukan di kelas IV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg & Gall 	yang berbeda dari kartu domino pada umumnya.
3.	Fitri Rendana Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI, Skripsi, 2018. ¹⁰	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran kartu domino 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini memilih materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan • Objek penelitian ini dilakukan di kelas IV • Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg & Gall 	

⁹ Desty Dyah Wardani. (2017). *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. (Skripsi Sarjana). Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia.

¹⁰ Fitri Rendana. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI*. (Skripsi Sarjana) UIN Raden Intan Lampung, Indonesia.