

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran penting dan sangat diperlukan dalam menumbuhkan keterampilan yang penting bagi umat manusia. Hal ini juga berfungsi sebagai landasan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang penting bagi kemajuan nasional dan masyarakat. Pendidikan pada dasarnya adalah investasi pada individu, yang mendorong pengembangan sumber daya manusia berkualitas tinggi yang selaras dengan kebutuhan dan aspirasi bangsa dan masyarakat. Ini mencakup proses belajar mengajar yang dinamis.

Sebagaimana diuraikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan mencakup pengembangan siswa secara holistik, memberdayakan mereka untuk secara aktif berkontribusi dalam pengembangan ketabahan beragama dan spiritual, kebajikan etis, kecerdasan intelektual, dan keterampilan praktis yang penting untuk kesejahteraan pribadi dan kolektif. Upaya terpadu ini bertujuan untuk mengembangkan lingkungan belajar yang memperkaya dimana individu dapat memahami dan memanfaatkan bakat dan potensi bawaan mereka (Rendana, 2018).

Dalam konteks ini, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian peserta didik secara menyeluruh dan terintegrasi. Konsep pendidikan menawarkan pengakomodasian terhadap kebutuhan individu setiap anak dan keberagaman dianggap sebagai keunikan yang perlu dihargai. Guru sebaiknya mampu mengidentifikasi serta memenuhi berbagai kebutuhan siswa sesuai dengan keunikan masing-masing (Silvia Tabah Hati, 2020).

Pendidikan merupakan suatu keharusan yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan masa depan. Sesuai Pasal 3 UUD Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional berfungsi untuk membuka potensi dan potensi yang melekat pada diri warga negara sehingga mampu mewujudkan sikap beradab yang bermutu dan bernilai. Siswa dibimbing untuk memiliki keimanan, menjunjung tinggi ketaatan kepada

Tuhan, dan berkembang menjadi individu yang berakhlak mulia, fasih, kreatif, dan demokratis.

Pendidikan biasanya diperoleh melalui lembaga-lembaga seperti Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Universitas. Pendidikan dasar mencakup berbagai mata pelajaran antara lain pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, matematika, ilmu pengetahuan alam (IPA), ilmu sosial, seni dan budaya, serta pendidikan jasmani.

Pendidikan sains merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah dasar. Pendidikan sains yang efektif memerlukan pengalaman belajar yang kreatif, inovatif, dan menarik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, pendidik berupaya mengembangkan materi pembelajaran yang menyenangkan dan menawan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong partisipasi aktif. Memilih sumber belajar yang tepat sangat penting dalam memfasilitasi pemahaman cepat terhadap materi pelajaran.

Pembelajaran IPA adalah sarana bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan tentang diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar serta mengimplementasikannya dalam keseharian. Pada kurikulum 13, tujuan pembelajaran sains adalah untuk mendorong perkembangan keterampilan siswa terutama dalam keterampilan suatu proses. Oleh karena itu pemahaman tentang ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi faktor kunci bagi kesuksesan individu dalam menghadapi tantangan di era abad 21 (Masnumatin Faizah, 2020).

Media pembelajaran, yang terdiri dari perangkat pembelajaran, bahan, dan alat, memfasilitasi interaksi dan mendukung tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan kinerja. Sumber daya ini berfungsi sebagai saluran untuk menyebarkan konten pendidikan kepada siswa dan membantu pemecahan masalah. Namun, karena keterbatasan waktu dalam persiapan materi, pendidik sering kali menggunakan alat bantu visual yang sederhana, seperti gambar, untuk melengkapi materi pengajaran (Arsyad A, 2011).

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa disekolah yaitu dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik salah satunya yaitu media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan *worms zone*. Media kartu bergambar ini telah melalui uji coba oleh berbagai pihak, termasuk Fitri Rendana, dalam penelitian bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbentuk Kartu Domino Pada Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk Kelas IV SD/MI”. Hasil evaluasi memperoleh skor rata-rata sebesar 93,14% yang menunjukkan bahwa media tersebut dinilai sangat layak. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang kuat untuk menggunakan media ini dalam pembelajaran mereka pembelajaran kartu bergambar (Rendana, 2018).

Penelitian Wahyu Rajasa fokus pada pembuatan media pembelajaran berupa kartu bergambar yang dimaksudkan untuk membantu siswa SMA mengenali isyarat wasit dalam permainan bola basket. Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 88% (Rajasa, 2015).

Saat wawancara dengan Ibu Dra. Bidasari Daulay pada tanggal 15 Desember 2023, seorang guru menekankan pentingnya materi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Akses terhadap materi pembelajaran yang memadai meningkatkan pemahaman siswa, menumbuhkan semangat belajar, dan meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan. Namun demikian, ketergantungan pada buku teks dan alat bantu visual yang belum sempurna, seperti kartu bergambar, menggaris bawahi tantangan yang dihadapi pendidik dalam mendiversifikasi metode pengajaran. Akibatnya, guru sering kali menggunakan pendekatan pengajaran berbasis ceramah tradisional.

Permasalahan yang diuraikan dalam proses pembelajaran menunjukkan beberapa tantangan yang melekat diantaranya yakni Pertama, variasi pembelajaran yang terbatas atau kurangnya kreativitas guru dapat menghambat efektivitas pengajaran. Keduam, guru mungkin hanya mengandalkan media yang tersedia di kelas, sehingga membatasi keragaman pembelajaran. Ketiga, suasana kelas mungkin kurang nyaman dan menarik. Observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Desember 2023 di MIN 4 Kota Medan mengungkapkan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran tidak mampu memotivasi siswa untuk

aktif belajar. Akibatnya, siswa kurang memahami klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanan dan berkurangnya partisipasi dalam kegiatan kelas (Wawancara Guru).

Saat wawancara dengan siswa, mereka mengatakan lebih suka mengikuti sertakan kegiatan pembelajaran, termasuk diskusi, sesi tanya jawab, belajar sambil bermain dan presentasi. Peserta didik mengatakan bahwa ketika mereka belajar sambil bermain game saat materi telah habis dijelaskan, membuat daya ingat mereka menjadi semakin kuat. Mereka juga lebih mudah memahami materi yang diberikan guru karena langsung mempraktikannya (Wawancara Siswa).

Dari hasil pengamatan dan wawancara, dapat ditarik kesimpulan bahwa guru sebaiknya menciptakan media pembelajaran dan suasana pembelajaran yang lebih menarik lagi, seperti media kartu bergambar yang digunakan dalam permainan *Worms Zone* yang berfokus pada hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi tantangan ini dan meningkatkan partisipasi siswa, salah satu metode yang diusulkan melibatkan pengintegrasian permainan edukatif seperti permainan "*Worms Zone*". Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa, khususnya pada pelajaran IPA. Suprijono mengemukakan bahwa kegiatan seperti pencarian pasangan dan pengelompokan kartu menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan aktif (Nengsih & Rochmawati, 2014).

Worms Zone adalah game yang dirilis pada tahun 2018 oleh pengembang asal Meksiko, Wild Spike. Game ini menjadi populer dan telah diunduh lebih dari 1 miliar kali diseluruh dunia. Dalam game *worms zone*, pemain mengendalikan seekor cacing yang harus memakan makanan yang tersebar di arena agar bisa tumbuh. Semakin banyak makanan yang dimakan, cacing akan semakin panjang dan kuat. *Worms zone* adalah game yang cocok untuk semua orang. Game ini memiliki grafis yang sederhana tetapi menarik, dan banyak mode permainan yang berbeda.

1.2. Identifikasi Masalah

Berlandaskan hal yang mengacu pad aspek latar belakang tersebut, maka teridentifikasi ragam masamah yakni:

1. Konsep kreativitas pendidik dirasa masih belum diterapkan dengan optimal. Sampai perlu adanya beragam inovasi terutama menciptakan media pembelajaran di tengah peserta didik.
2. Minimalisnya penggunaan dari media dalam pembelajaran IPA di sekolah.
3. Materi pembelajaran berupa kartu bergambar belum dikembangkan.
4. Siswa menjadi kurang aktif dalam aktivitas selama berlangsungnya pembelajaran karena pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan membosankan.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Produk media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam permainan *worms zone* yaitu kartu bergambar. Yang dimana kartu bergambar ini berfungsi untuk memudahkan siswa mamainkan permainan *worms zone*.
2. Kartu bergambar tersebut hanya digunakan sebagai media pembelajaran dalam permainan *worms zone* dalam mata pelajaran IPA pada materi jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media kartu bergambar dalam permainan *worms zone* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya di kelas IV MIN 4 Kota Medan?
2. Bagaimana kepraktisan media kartu bergambar dalam permainan *worms zone* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA

dengan materi jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya di kelas IV MIN 4 Kota Medan?

3. Bagaimana keefektifan media kartu bergambar dalam permainan *worms zone* pada mata pelajaran IPA dengan materi jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya kelas IV MIN 4 Kota Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kevalidan media kartu bergambar dalam permainan *worms zone* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya di kelas IV MIN 4 Kota Medan?
2. Kepraktisan media kartu bergambar dalam permainan *worms zone* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya di kelas IV MIN 4 Kota Medan?
3. Keefektifan media kartu bergambar dalam permainan *worms zone* pada mata pelajaran IPA dengan materi jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya kelas IV MIN 4 Kota Medan?

1.6. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media kartu bergambar modifikasi dalam permainan *worms zone* pada materi jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya kelas IV adalah :

1.6.1. Aspek Tampilan

1. Media kartu bergambar dalam permainan *worms zone* diciptakan atas penggunaan kertas berbahan Art Paper dengan warna putih, kemudian ketebalannya sekitar 230 gram serta bahan berjenis kertas ini diupayakan dalam percetakan kartu. Supaya tidak mudah sobek.

2. Ragam media berbasis kartu yang bergambar mampu dimodifikasi, ukuran panjangnya sekitar 21 cm dan tinggi 15 cm.
3. Kartu terdiri dari 3 golongan sesuai dengan materinya yaitu jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Setiap golongan berjumlah 10 kartu.
4. Media kartu bergambar ini akan dijadikan sebuah permainan. Yang dimana permainan ini seperti halnya kita memainkan game cacing atau game ular yang ada di handphone pada umumnya. Jadi nantinya kartu ini akan dianggap sebagai makanan dari si cacing.
5. Background pada kartu bergambar ini berwarna hitam pada bagian belakang kartu dan pada bagian depan bergambar hewan sesuai dengan jenis penggolongannya.
6. Media kartu bergambar ini akan dilaminating supaya gambarnya mampu berkekuatan tahan lebih lama.

1.6.2. Aspek Isi

1. Standar Kompetensi
 3. Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.
2. Kompetensi Dasar
 - 3.1. Mengidentifikasi jenis makanan hewan.
3. Indikator
 - 3.1.1 Menjelaskan jenis-jenis makanan hewan
 - 3.1.2 Menjelaskan pengertian herbivora, karnivora, omnivora
 - 3.1.3 Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makannya

1.6.3. Aspek Bahasa

Kalimat yang ada pada kartu bergambar ditunjukkan hanya nama hewannya saja. Supaya siswa lebih mudah memahami gambar hewan tersebut.

1.7. Pentingnya Pengembangan

Fase awal pengembangan produk dimulai dengan penilaian kebutuhan secara menyeluruh. Wawasan diperoleh dari wawancara dengan Ibu Dra. Bidasari Daulay, guru kelas IV SD, menggaris bawahi kurangnya materi pembelajaran sains, dimana guru hanya mengandalkan buku teks siswa dan beberapa gambar.. Menanggapi hal ini, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan sumber daya dan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan lanskap pendidikan saat ini. Upaya ini bertujuan untuk menjadi cetak biru bagi pendidik lainnya, memfasilitasi penciptaan materi pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis.

Tujuan penelitian secara menyeluruh adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran kartu bergambar dalam kerangka permainan “*Worms Zone*” untuk merangsang keaktifan siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa, disesuaikan dengan kemampuan individu dan tingkat pemahamannya. Selain itu, pendekatan ini berupaya menyederhanakan pemahaman pelajaran bagi siswa yang mungkin kesulitan memahami materi dengan kecepatan yang lebih lambat.

1.8. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran kartu bergambar dalam permainan *worms zone* ini, ada beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu :

1.8.1. Asumsi Pengembangan

1. Pengembangan kartu bergambar dalam permainan *worms zone* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Media yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi siswa untuk bisa belajar lebih aktif lagi dan semangat lagi.

1.8.2. Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media kartu bergambar dalam permainan *worms zone* ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa terhadap

bahan ajar pada materi jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya mata pelajaran IPA kelas IV di MIN 4 Kota Medan.

2. Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan sebuah produk berupa kartu bergambar yang dikembangkan dalam permainan *worms zone* yang digunakan untuk proses pembelajaran siswa pada materi jenis penggolongan hewan berdasarkan makanannya mata pelajaran IPA kelas IV di MIN 4 Kota Medan.

1.9. Definisi istilah

Untuk meminimalisir tindak atau persepsi salah paham mengenai terminologi yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diperjelas batasan terminologi yakni:

1. Pengembangan yang dimaksud artinya bahwa suatu metode mengembangkan atau menghasilkan produk berupa media pembelajaran, alat, dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media yang dimaksud, maknanya sebagai alat yang dapat digunakan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan minat guna menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
3. Kartu bergambar merupakan alat pembelajaran dan bahan ajar yang dimaksudkan untuk mempermudah penyampaian isi materi.
4. Permainan *worms zone* adalah aplikasi game online yang terlihat lucu dan unik. Permainan ini juga mudah dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dalam game ini, permainan bertransformasi menjadi cacing dan bersaing menjadi cacing terbesar dengan memakan makanan yang ada disekitarnya tanpa menyentuh dan bertabrakan dengan cacing lain.
5. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah mempelajari materi yang dapat mengubah kepribadian peserta didik, termasuk perubahan reaksi dan sikap siswa secara fisik maupun mental.