BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah alat untuk dapat membuat manusia menjadi lebih baik dari hari ke hari dengan memperbaiki proses pendewasaan diri supaya dapat mengembangkan peradaban manusia demi masa depan manusia yang lebih baik. Pendidikan bukan hanya mendapatkan ilmu pengetahuan saja tetapi lebih dari itu pendidikan berfungsi sebagai proses pengembangan diri agar menjadi pribadi yang lebih baik dengan menerapkan ilmu yang telah diterima saat masih di bangku sekolah.

Kenyataan yang dihadapi pada saat ini adalah banyaknya materi pembelajaran yang harus dihafalkan sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. motivasi belajar yang kurang dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang tidak hanya ditekankan pada hasil melainkan pada proses pembelajaran bagaimana seorang siswa tersebut dapat memahami dan mengerti materi dengan ketekunan, kecerdasan, dan perubahan perilaku.

Pembelajaran yang efektif membuat proses belajar dan pembelajaran menjadi lebih baik dan bermakna. Dengan adanya pembelajaran yang bermakna maka suasana pembelajaran pun menjadi menyenangkan. Dalam memenuhi hal tersebut maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis, salah satu yaitu menginovasi media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Media menurut Gerlach & Ely 1971 (Arsyad, 2013:3) mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat mendukung kondisi siswa agar mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap seperti manusia, materi atau lingkungan sekitar siswa yang dapat digunakan untuk belajar. Sedangkan menurut

Arsyad (2013:3) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Dalam pembelajaran dikelas masih terdapat beberapa guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya terfokus pada buku tematik saja pada saat mengajar seperti pengalaman magang satu di SD Hangtuah 10 Juanda, begitu juga masalah yang ditemukan di beberapa jurnal penelitian (Kurnia Andrianto, dkk: 2017) pembelajaran yang terjadi dilapangan masih terfokus pada guru dan siswa cenderung masih pasif pada saat proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang di inginkan.

Masalah lain juga ditemukan dalam jurnal (Andrika, dkk:2017) bahwa hasil pembelajaran menjadi kurang maksimal dikarenakan kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran maupun pada saat mengerjakan tugas sekolah. Masalah serupa juga ditemukan dalam jurnal (Arsiyati, 2012) pembelajaran yang dilakukan di SDN Margerejo, siswa tidak aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena tidak menggunakan media pembelajaran sehingga kurang mendapatkan hasil yang maksimal. Sangat diperlukan menggunakan media pada saat pembelajaran berlangsung, media pembelajaran bukan hanya berfungsi untuk mempersingkat waktu dan membuat siswa menjadi lebih mudah paham melainkan juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud membuat media permainan berupa kartu. Permainan kartu merupakan salah satu permainan yang disukai anak-anak. pengertian dari kartu itu sendiri adalah potongan kertas yang berbentuk persegi panjang dengan lebar dan tinggi yang ditentukan. Permainan kartu yang ingin dikembangkan bernama permainan kartu *I want to be*. Misi dalam permainan kartu *I want to be* adalah pemain menjadi pengusaha yang ingin memiliki sebuah instansi tetapi ia belum memiliki seorang pengawai. Agar mendapatkan seorang pengawai maka ia perlu untuk memenuhi persyaratan atau beberapa tantangan yang disediakan berupa menjawab pertanyaan. Dalam pertanyaan akan dimasukkan materi dalam tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV. Berdasarkan pendapat dan permasalahan yang telah dipaparkan diatas peneliti ingin

meneliti penelitian yang berjudul penerapan media permainan kartu *I want to be* dalam pembelajaran pada Tema 4 Subtema 2 Pemebalajaran 1 kelas IV di SD Hangtuah 10 Juanda.

B. Pembatasan Masalah

Dalam memfokuskan penelitian yang dilakukan dan menghindari kesalahpahaman yang ada maka peneliti membatasinya sebagai berikut:

1. Peneliti menggunakan media permainan kartu *I want to be*
2. Tema: berbagai pekerjaan (4)
3. Sub tema 2: pekerjaan disekitarku
4. Pembelajaran 1
5. Siswa Kelas IV Semester 1 Tahun Ajaran 2018/2019
6. Bertempat di SD Hangtuah 10 Juanda
7. Menilai hasil belajar dalam ranah kognitif
8. Karakteristik IQ siswa yang diteliti adalah rendah, normal, tinggi

C. Rumusan Masalah

Berdasarakan permasalahan yang terdapat dalam latarbelakang diatas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas pendidik dan peserta didik dari penerapan media permainan kartu *I want to be* dalam pembelajaran pada tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV di SD Hang Tuah 10 Juanda?

2. Bagaimana respon peserta didik dari penerapan media permainan kartu *I want to be* dalam pembelajaran pada tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV di SD Hang Tuah 10 Juanda?

3. Bagaimana hasil belajar dari penerapan media permainan kartu *I want to be* dalam pembelajaran pada tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV di SD Hang Tuah 10 Juanda?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas pendidik dan peserta didik dari penerapan media permainan kartu *I want to be* dalam pembelajaran

pada tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV di SD Hang Tuah 10 Juanda

2. Untuk mendeskripsikan bagaimana respon peserta didik dari penerapan media permainan kartu *I want to be* dalam pembelajaran pada tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV di SD Hang Tuah 10 Juanda

3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar dari penerapan media permainan kartu *I want to be* dalam pembelajaran pada tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV di SD Hang Tuah 10 Juanda

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya media permainan kartu *I want to be* ini diharapkan dapat menambah dan memberi manfaat bagi pembelajaran di sekolah dasar baik dari segi proses maupun hasil yang ingin dicapai.

2. Manfaat Praktis

a. Dapat menjadi contoh media bagi guru dalam menginovasi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan
b. Memberikan sumbangan data untuk penelitian penerapan di Indonesia