

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia secara umum berperan penting dalam kelangsungan hidup sebagai pondasi dasar bagi anak. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) guna menjamin kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan bidang yang menitik beratkan kegiatannya pada proses pendidikan bagi manusia karena dapat menciptakan manusia yang pantas dan berkeelayakan di masyarakat dan Negara. Menurut Ariyanti (2023: 23) sekarang saatnya meletakkan aspek pendidikan dasar pertama untuk pengembangan nilai-nilai fisik, kognitif, linguistik, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan agama. Berdasarkan penjelasan tersebut salah satu aspek yang dikembangkan adalah kognitif.

Kognitif adalah keterampilan otak yang diperlukan untuk melakukan sesuatu dari yang sederhana sampai pada yang paling kompleks sehingga siswa mendapatkan pengetahuan setelahnya. Menurut Kurniati, Henrikus, dan Fitri (2020: 107) hasil belajar kognitif merupakan pencapaian siswa dalam ranah pengetahuan yang turut serta menunjukkan keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut pandangan Saputra, Fida, dan Laila (2023: 233) mengatakan bahwa apa bila menggunakan istilah lain, hasil belajar bisa dipahami menjadi tolak ukur tingkat kemampuan siswa

sesudah menjalani proses belajar di kelas yang diukur menggunakan alat tes untuk mendeteksi tingkat penguasaan siswa terhadap materi. Kesimpulan berdasarkan pandangan ahli tersebut kognitif adalah kemampuan otak yang merupakan hasil dari proses pembelajaran didalam kelas yang bisa diukur dari hasil belajar berdasarkan tes setelah pembelajaran.

Menurut Wirna (2022: 12) dengan adanya media permainan yang memiliki warna, bentuk, dan ukuran yang menarik akan menambah minat anak belajar sehingga dapat mengatasi kegiatan pembelajaran yang monoton didalam kelas. Fakta umum yang ditemukan dalam proses pembelajaran didalam kelas adalah pendidik kurang kreatif dalam pembelajaran, dan media pembelajaran perlu inovasi. Menurut Safwan AB dalam Fransiska, Wedyawati, dan Parida (2024: 27) cara mengajar guru sangat monoton sehingga siswa lebih memilih untuk sibuk sendiri dari pada memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi. Sehingga apa yang guru sampaikan kepada siswa menjadi tidak dapat dicerna dan dipahami oleh siswa dengan baik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pun tidak tercapai dengan baik. Berdasarkan wawancara terhadap (Padang, Sabtu 24 februari 2024) wali kelas IV B SDN 29 Nenak Tembulan beliau mengatakan bahwa pembelajaran didalam kelas ini masih perlu penyesuaian lagi supaya lebih disiplin karena ada anak-anak yang manjat dan berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung, dalam proses pembelajaran yang berlangsung juga untuk media pembelajaran berbentuk domino ini belum pernah digunakan di sekolah kita. Aliran listrik juga belum ada untuk didalam kelasnya sehingga

tidak bisa menggunakan media *power point* dan sejenisnya. Berdasarkan wawancara terhadap murid kelas IV B SDN 29 Nenak Tembulan (Reva dan Datau, Sabtu 24 februari 2024) Mata pelajaran IPA tidak memiliki media pembelajaran sehingga media pembelajaran berbentuk domino ini juga belum ada. Mereka juga mengatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan apabila dilakukan dengan bermain menggunakan media pembelajaran supaya tidak membosankan. Berdasarkan beberapa pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu domino ini bisa dikembangkan supaya proses pembelajaran tidak membosankan dengan belajar sambil bermain. Peneliti akan membuat media pembelajaran berupa media kartu domino dan memperkenalkan struktur dan fungsi tumbuhan yang cocok untuk digunakan kelas IV B di SDN 29 Nenak Tembulan.

Media pembelajaran merupakan sarana sumber belajar yang menyalurkan pesan berupa materi kepada siswa. Didukung oleh penelitian Zahwa dan Syafi'i (2022: 63) yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar hingga tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. Maka media pembelajaran dianggap sebagai pengantar komunikasi antara guru dengan siswa. Jika dalam proses pembelajaran seorang guru menggunakan media pembelajaran, maka akan membantu mengembangkan pengetahuan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa.

Dengan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memecahkan permasalahan yang tengah dihadapi (Landina dan Agustiana, 2022: 450).

Salah satu media yang dapat menarik siswa adalah media kartu permainan kartu domino. Hal ini di dukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Sabari (2023: 42Y) dengan hasil bahwa penggunaan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa. Selain itu juga penelitian dilakukan oleh Kamaliyah (2022: 5) juga mengatakan bahwa penggunaan kartu domino dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran. Menurut Apriyanti, Amirul, dan Marjul (2021: 123-124) mencari pasangan kartu bisa dijadikan salah satu strategi yang dilakukan guru kepada peserta didik untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan beberapa pandangan tersebut permainan media kartu domino dapat menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan karena tidak monoton. Dengan media kartu domino mencari pasangan dari jawaban kartu, dapat membuat siswa sambil bermain dalam penggunaannya seperti bermain kartu domino pada umumnya untuk mengulangi sebuah materi pembelajaran yang telah diberikan.

Menurut Wulandari dalam Lucky (2020: 5) kartu domino adalah sebuah kartu permainan dengan 28 kartu bermata bertitik besar tiap kartu dibagi menjadi dua bidang berisi 0-6 titik. Yang paling umum cara permainan nya dengan meletakkan kartu yang paling kecil terlebih dahulu yaitu kartu kosong kemudian diikuti oleh pemain yang lainnya dan seterusnya menyambung membentuk suatu pola yang tidak terputus. Akan tetapi, kartu domino yang

akan peneliti buat bukanlah seperti kartu domino yang biasa dipergunakan, namun sebuah media yang digunakan untuk pembelajaran yang bentuknya seperti kartu domino, hanya saja yang membedakan didalamnya terdapat terdapat ruas atas dan ruas bawah pada media kartu domino yang berisi jawaban dan pertanyaan. Kartu pertama dimulai dengan tulisan *star*. Orang pertama yang mendapatkan kartu *star* dia pemain utama wajib meletakkan kartu bertuliskan *star* tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka sangat tepat jika media kartu domino dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran. Berdasarkan pra pengamatan dan wawancara terhadap wali kelas dan dua siswa SDN 29 Nenak Tembulan peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul ”Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino IPA pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran kartu domino IPA pada materi struktur dan fungsi tumbuhan untuk meningkatkan kognitif siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran kartu domino IPA pada materi struktur dan fungsi tumbuhan untuk meningkatkan kognitif siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan?

3. Bagaimana respon siswa pada pengembangan media pembelajaran kartu domino IPA pada materi struktur dan fungsi tumbuhan untuk meningkatkan kognitif siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan?

C. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran kartu domino IPA pada materi struktur dan fungsi tumbuhan untuk meningkatkan kognitif siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu domino IPA pada materi struktur dan fungsi tumbuhan untuk meningkatkan kognitif siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan
3. Mengetahui respon siswa pada media pembelajaran kartu domino IPA pada materi struktur dan fungsi tumbuhan untuk meningkatkan kognitif siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
Media kartu domino bermanfaat untuk membantu menambah referensi yang fungsinya sebagai sumber untuk penelitian lebih lanjut.
2. Bagi siswa
Materi ini bisa membantu siswa lebih mudah memahami tentang struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD.
3. Bagi guru
Media ini memudahkan guru dalam mengajar terutama pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD.

4. Bagi peneliti

Dengan melakukan penelitian proposal skripsi ini, peneliti mendapatkan informasi dan pengalaman sebagai bekal setelah bekerja di dunia pendidikan nantinya. Selanjutnya dengan ilmu dan pengalaman yang diperoleh peneliti bisa lebih inovatif dalam mengajar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Kartu domino di print menggunakan kertas cover makalah jenis pindo berwarna putih polos.
2. Kartu domino berukuran lebih besar dari kartu domino pada umumnya yaitu 7 x 12 cm.
3. Kartu domino dilaminating agar anti air dan tidak elastis.
4. Kartu domino memiliki dua sisi, sisi atas untuk jawaban dan sisi bawah untuk pertanyaan.
5. Materi dalam kartu domino ini hanya memuat struktur dan fungsi tumbuhan yang dibuat untuk membantu penyampaian materi.
6. Kartu domino berjumlah 28 dengan tulisan *star* untuk kartu pertama dan tulisan *stop* untuk kartu terakhir
7. Kartu domino memiliki 7 bagian kartu kosong yang di *mix* antara jawaban dan pertanyaan.

F. Asumsi Kelebihan dan Keterbatasan Media Pengembangan

Asumsi kelebihan media pengembangan kartu domino IPA pada materi struktur dan fungsi tumbuhan untuk meningkatkan kognitif siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan :

- a. Kartu domino IPA bisa digunakan berulang kali tidak harus pada saat pembelajaran serta kartu Bisa digunakan berulang-ulang untuk bermain sehari-hari.
- b. Kartu domino IPA didesain agar menjadi kartu yang tahan dan anti air.
- c. Kartu domino IPA memuat gambar disetiap jawaban kartu agar siswa tidak bosan dengan bentuk tulisan saja.
- d. Kartu domino IPA didesain berwarna sesuai dengan gambar yang ada dikartu.

Asumsi kekurangan media media pengembangan kartu domino IPA pada materi struktur dan fungsi tumbuhan untuk meningkatkan kognitif siswa kelas IV SDN 29 Nenak Tembulan :

- a. Kartu domino IPA hanya bisa digunakan untuk materi pembelajaran struktur dan fungsi tumbuhan di kelas IV.
- b. Kartu domino IPA diprint menggunakan kertas cover pindo yang tidak licin sehingga harus dilaminating agar anti air dan tidak elastis.
- c. Kartu domino IPA akan lebih efektif jika digunakan dalam anggota kelompok yang berjumlah genap agar kartu bisa habis dibagikan kepada setiap anggota kelompok.