

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari pembangunan nasional. Oleh karena itu, pembangunan dibidang Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia agar mampu bersaing dalam menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan juga merupakan bagian penting untuk membantu membentuk karakter yang dimiliki oleh calon penerus bangsa dengan mengukur kualitas pendidikan yang dimiliki, maka dari sini kita dapat melihat potret calon penerus bangsa yang sesungguhnya karena Pendidikan yang sangat mampu menentukan masa depan seseorang, dan dari situ jugalah kita dapat tahu apakah dia mampu memberikan sesuatu yang dapat mendukung perkembangan kemajuan bagi bangsa atau justru sebaliknya.

Pendidikan sangat penting untuk masa depan suatu bangsa karena kualitas pendidikan memengaruhi kehidupan masyarakat dan negara, baik saat ini maupun di masa mendatang. Pendidikan adalah suatu kebutuhan setiap manusia dan kewajiban negara untuk memfasilitasinya. Agar seseorang memiliki karakter dan ilmu pendidikan serta sosial, maka individu tersebut memerlukan pendidikan.

Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019, “Teknologi adalah cara, metode, atau proses penerapan pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan kelangsungan peningkatan kualitas

Kehidupan manusia”.

Menurut Aspin et al (2020) mengemukakan bahwa pendidikan adalah gerbang menuju kehidupan yang lebih baik dengan memperjuangkan hal-hal kecil maupun hal besar sekalipun yang dapat dilewati oleh setiap manusia. Maka dari itu, sudah selayaknya pendidikan diberikan untuk setiap individu di negara ini melihat begitu pentingnya pendidikan bagi suatu bangsa. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan globalisasi terutama pada bidang informasi dan telekomunikasi, sehingga penyampaian informasi akan langsung dengan cepat diketahui. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan menggunakan berbagai media yang sesuai dengan kebutuhan dalam mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Proses pembelajaran yang interaktif, menarik perhatian dan memotivasi peserta didik dapat diterapkan dengan menggunakan media didalam proses pembelajaran, hal ini dapat menciptakan interaksi yang baik anatar peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar agar lebih menyenangkan dan tidak tersa jenuh. Penggunaan media di dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar dan memberikan wawasan yang baru bagi peserta didik, sehingga kegiatan belajar didalam kelas lebih menyenangkan dan membuat peserta didik tidak merasa bosan saat sedang belajar, hal ini juga memudahkan guru dalam menyapaikan materi (Benu & Nahak, 2022). Sedangkan menurut Tafonao (2018) Peran media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan, dimana media pembelajaran

merupakan suatu penunjang yang digunakan sebagai penyalur pesan pengirim kepada penerima sehingga hal tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan setiap orang. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai alat perantara antara guru dan peserta didik didalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan guru lebih cepat diterima oleh peserta didik dengan penyajian yang menarik untuk mendukung peserta didik lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran (Septy, 2021).

Menurut Nurrita (2018: 172) tentang media pendidikan menyatakan media pembelajaran merupakan :

“Sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta siswa.”

Upaya meningkatkan mutu pendidikan, banyak hal yang telah dilakukan oleh pemerintah, serta penyempurnaan kurikulum, penyediaan sarana dan prasarana, serta meningkatkan kualitas pengajaran di kelas dengan menggunakan alat pembelajaran. Upaya peningkatan mutu pendidikan melalui melalui peningkatan kualitas proses belajar mengajar harus diarahkan pada peningkatan kemampuan guru melibatkan peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran, dengan demikian guru diharapkan dapat memanfaatkan sarana yang ada, salah satunya dapat menggunakan alat pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran IPA.

Kegiatan proses belajar mengajar perlu adanya media, penggunaan media dalam pendidikan dan pengajaran sangat dibutuhkan karena hal tersebut akan lebih mempermudah penyampaian pengetahuan antara komunikasi pendidik dengan peserta didik. Sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan terpimpin karena perhatian peserta didik terfokus pada apa yang digunakan oleh guru.

Guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam menemukan pengetahuannya sendiri sehingga peserta didik dapat mengalami secara langsung, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media adalah salah satu alat pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran terutama pada evaluasi pembelajaran, dimana hal ini dilakukan agar apa yang telah diterima oleh peserta didik dapat dipahami.

Dunia pendidikan khususnya pada tingkatan SMP, peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengasah kreatifitas yang dimiliki oleh peserta didik, terutama setelah peserta didik menerima materi yang diberikan guru perlu diadakan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik atas materi yang telah mereka terima. Contohnya media yang digunakan adalah media *card match*. Media *card match* (kartu berpasangan) adalah media yang digunakan sebagai alat evaluasi atau media pembelajaran aktif yang melibatkan serangkaian kartu yang terbagi antara kartu yang berisi soal dan kartu jawaban yang dipasangkan, media ini dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik, mengukur pemahaman, dan pengembangan keterampilan kognitif.

Menurut Sutrisno (2023) *card match* merupakan salah satu media pembelajaran berupa kartu yang dibuat secara berpasangan dengan berisi konsep atau topik tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya. Sedangkan Riana (2020) menjelaskan bahwa media *card match* adalah kartu berpasangan antara satu dengan yang lain saling berhubungan.

Card match adalah salah satu media yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar sehingga aktivitas peserta didik lebih meningkat, media tersebut digunakan untuk meninjau kegiatan evaluasi didalam kelas untuk materi pembelajaran yang telah diterima sebelumnya dengan melakukan permainan kartu yang berisi soal dan jawaban mengenai materi yang telah diberikan guru. Media ini juga sangat menarik karena kegiatannya belajar sambil bermain.

Pada pengembangan media pembelajaran harus dilakukan perencanaan yang tepat agar dapat menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif serta memiliki kriteria yang sesuai harapan dan kebutuhan pembelajaran. Jika media yang dihasilkan menarik, maka akan menimbulkan rasa ingin tahu dan minat peserta didik terutama pada kelas IX di SMP Negeri 1 Tondon untuk mengamati serta mencoba hal baru dengan media tersebut, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan diharap menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa kriteria salah satunya yaitu, jenis media atau model

dari media yang akan digunakan apakah sesuai untuk proses pembelajaran yang akan diajarkan atau tidak.

Maka dapat dikatakan media *card match* adalah alat evaluasi yang bermanfaat karena tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat mengukur berbagai aspek kognitif dan pengembangan peserta didik. Pada penerapannya media *card match* ini tentu akan meningkatkan kreatifitas peserta didik saat melakukan proses pembelajaran dalam kelas dimana media pembelajaran ini mengajak peserta didik belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada hari Selasa, 19 maret 2024 di SMP Negeri 1 Tondon, peneliti memperoleh informasi bahwa sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar. Guru memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, namun disaat guru melakukan evaluasi terutama pada mata pelajaran IPA setelah selesai memaparkan materi atau didalam sela-sela pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang materi yang di jelaskan. Pada saat melakukan evaluasi pembelajaran guru hanya memberikan soal lalu dikerjakan peserta didik atau melakukan tanya jawab. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi jenuh sehingga materi yang di berikan tidak diterima dengan baik.

Hal tersebut merupakan tantangan bagi guru untuk menemukan sumber dan media pembelajaran IPA yang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan atau diterapkan untuk merangsang kemampuan bersikap secara kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik adalah media *card match*. Media *card match* adalah salah satu alat

evaluasi yang menarik dapat merangsang daya ingat siswa dan mengatasi kejenuhan peserta didik.

Proses evaluasi menggunakan *card match* pada pembelajaran IPA adalah salah satu alat evaluasi yang cocok dikembangkan didalam kelas, karena media *card match* menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh. Hal ini dilakukan agar guru dapat melihat sampai dimana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah mereka terima, hal ini juga dapat mengasah kemampuan peserta didik dan menciptakan relasi yang baik antar peserta didik. Selain itu kegiatan belajar dengan menggunakan *card match* juga dapat memotivasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat kita lihat dari keaktifan peserta didik dalam pembelajar. Ketika belajar dengan menggunakan media *card match* ini kita hanya menggunakan kartu dimana kartu tersebut berisi soal dan jawaban yang terpisah, dimana kartu tersebut didesain semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta didik, kegiatan ini juga lebih menarik dari pada melakukan evaluasi hanya dengan mencatat soal yang diberikan.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media kartu berpasangan atau *card match* ini dapat menjadi salah satu media yang kreatif digunakan dalam proses pembelajaran terutama pada kegiatan evaluasi. Jadi salah satu bentuk upaya yang efektif dilakukan agar evaluasi yang dilakukan didalam kelas lebih menarik perhatian peserta didik terutama pada mata pelajaran IPA adalah dengan mengembangkan atau mengenalkan media evaluasi yang baru kepada peserta didik contohnya media *card match*. Media tersebut dipilih karena salah satu media

yang cocok digunakan didalam kelas. Selain itu kelebihan dari media ini juga tidak perlu menggunakan jaringan internet serta penerapannya yang muda.

Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media *card match* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPA kelas IX di SMP Negeri 1 Tondon”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media *card match* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPA kelas IX di SMP Negeri 1 Tondon?
2. Bagaimana desain pengembangan media *card match* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPA kelas IX di SMP Negeri 1 Tondon?
3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan media *card match* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPA kelas IX di SMP Negeri 1 Tondon?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan peneliti yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan media *card match* sebagai alat evaluasi pada mata pembelajaran IPA kelas IX di SMP Negeri 1 Tondon.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan media *card match* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPA kelas IX di SMP Negeri 1 Tondon.

3. Untuk mendeskripsikan validan dan kepraktisan pengembangan media *card match* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPA kelas IX di SMP Negeri 1 Tondon.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Peningkatan kreativitas dan sumber pengetahuan siswa pada media *card match*.
- b. Menjadi sumber informasi dimasa yang akan datang.
- c. Berkontribusi dalam bidang pendidikan khususnya dalam pengembang media *card match* sebagai alat evaluasi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran IPA terutama pada evaluasi pembelajaran serta salah satu bahan masukan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran yang digunakan serta menambah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPA.

- b. Bagi guru

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *card match* ini diharapkan mampu memberikan inovasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran IPA yang efektif, efisien dan menarik.

c. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam menemukan konsep IPA dan sebagai pengalaman baru selama proses belajar, serta mampu memberikan sikap positif pada mata pelajaran IPA.