

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberhasilan siswa didalam dunia pendidikan tentunya disebabkan oleh banyak faktor salah satunya yaitu motivasi dari diri siswa, pembelajaran yang membosankan, media pembelajaran yang digunakan, dan sebagainya. Siswa memiliki masing-masing motivasi belajar yang tentunya berbeda antara satu dengan siswa yang lainnya. Pada dunia Pendidikan keinginan atau dorongan dan ketertarikan siswa dalam belajar adalah salah satu kunci untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Motivasi itu sendiri adalah suatu keinginan atau dorongan dan ketertarikan seseorang dalam mendapatkan tujuan tertentu. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi cenderung akan mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran namun sebaliknya siswa yang mempunyai motivasi rendah cenderung susah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Emda (2015) bahwa proses pembelajaran adalah salah satu aspek dimassis yang sangat penting dimana sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, namun dikarenakan tidak adanya motivasi yang mendorong siswa untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.

Siswa tentunya tidak terlepas dari motivasi yang dimilikinya. Motivasi belajar adalah sesuatu yang penting tentunya harus dimiliki oleh siswa. Seperti yang dikatakan oleh Slameto (2010) bahwa motivasi adalah factor yang berpengaruh cukup besar terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurmala et al.,(2014) menyatakan bahwa motivasi belajar yang besar cenderung menghasilkan hasil belajar yang tinggi, namun sebaliknya motivasi belajar yang kurang akan menghasilkan hasil belajar yang rendah. Bukan hanya itu saja berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Novalinda et al., (2018) bahwa motivasi belajar adalah hal utama yang harus dimiliki siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas hal ini dikarenakan motivasi belajar yang ada dalam diri siswa sangat berkaitan erat dengan hasil belajar yang nanti diperoleh siswa.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil yaitu nilai siswa cenderung rendah hal itu dikarenakan motivasi yang ada dalam diri siswa rendah, siswa menunjukkan perilaku minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran malas hal hasil akan sulit mengatasi kesulitan-kesulitan dalam belajar dan sebagai pendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Bukan hanya itu saja berdasarkan studi pendahuluan jika mengamati dari sisi pembelajaran dikelas didapatkan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media pembelajaran powerpoint saja sehingga dengan materi yang panjang membuat siswa kurang tertarik mendengarkan guru dan siswa pun menjadi kurang memahami materi hal hasil tujuan pembelajaran tidak tercapai. Bukan hanya itu saja berdasarkan dari hasil kegiatan ulangan harian yang dilakukan oleh guru kelas mendapatkan hasil masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Kriteria ketuntasan minimal dalam pelajaran prakarya di salah satu Sekolah Menengah Pertama di DKI Jakarta yaitu dengan nilai 76 namun pada materi pengolahan bahan pangan pada saat dilakukan penilaian harian masih banyak siswa yang belum mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimal. Sebanyak 13,9% atau 5 orang siswa saja yang tuntas pada materi pengolahan pangan dan sisanya yaitu sebanyak 86,1% atau 32 siswa yang nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimal.

Kegiatan belajar mengajar bukan hanya siswa yang menjadi penentu suksesnya pembelajaran namun guru juga berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dimana guru sebagai faktor utama dan siswa adalah sebagai objek yang mendukung dalam proses kegiatan pembelajaran yang dimaksud. Menurut Sabrina et al., (2017) Keinginan atau dorongan dan ketertarikan dalam belajar sangat diperlukan. Akan tetapi saat ini kita melihat bahwa motivasi belajar siswa cenderung rendah hal ini bisa dilihat dari hasil belajar yang dilakukan oleh siswa, oleh karena itu tentunya perlu ada usaha yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pembelajaran tentunya tidak hanya berfokus pada guru saja tetapi melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, guru hanya menjadi fasilitator dan bukan satu-satunya media bagi siswa. Guru perlu menciptakan suasana kelas dan situasi belajar yang menyenangkan dan lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa.

Salah satu hal yang bisa dilakukan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas yaitu mengajar dengan media pembelajaran yang bisa membuat siswa menjadi tertarik.

Media pembelajaran saat ini tentunya semakin banyak dikembangkan dalam bentuk modelnya, variasinya, dan yang lainnya. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan Pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan juga efisien. Seperti yang dikatakan oleh Nurrita (2018) dalam penelitiannya bahwa dengan adanya media pembelajaran tentu saja ada manfaatnya, dimana dapat memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urut yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Situasi pembelajaran yang menyenangkan adalah salah satu aspek yang harus dipenuhi untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan metode permainan, karena dalam permainan terdapat unsur kesenangan, tanpa ada beban atau paksaan, dan dilakukan atas keinginan sendiri dan dilakukan dengan penuh perhatian (Prasetyaningtyas, 2020). Di era saat ini tentunya media pembelajaran sudah banyak dan tentunya sudah efektif digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas. Media pembelajaran tersebut bisa berupa audio maupun audio visual dan bukan hanya itu saja media pembelajaran bisa berupa suatu barang yang bisa siswa pegang maupun media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi modern saat ini. Seperti yang dikatakan oleh Yaumi (2017) jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam berbagai bagian, seperti media cetak, media pameran, audio, visual, multimedia, komputer dan jaringan. Salah satu contoh media pembelajaran yang sering digunakan di salah satu Sekolah Menengah Pertama di DKI Jakarta dalam

Pembelajaran yaitu powerpoint. Dimana aplikasi yang digunakan guru memberikan materi secara online dengan fitur-fitur yang menarik dan tentunya mudah digunakan dan dipahami oleh guru maupun siswa. Namun, media pembelajaran powerpoint saja tentunya tidak cukup karna hanya tampilan berupa materi yang panjang membuat siswa menjadi kurang memperhatikan pembelajaran. Maka dengan demikian tentunya banyak media pembelajaran lainnya yang bisa digunakan oleh guru yang bisa membangkitkan motivasi siswa yaitu media pembelajaran yang menampilkan audio visual dimana terdapat gambar maupun suara dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran. video animasi yang bergerak dengan tampilan yang menarik dan audio suara yang mendukung bukan hanya memudahkan guru dalam menjelaskan materi namun bisa membuat siswa menjadi memperhatikan pembelajaran di kelas.

Seperti yang disampaikan diatas bahwa halnya media pembelajaran bisa berbentuk fisik yang bisa dipegang langsung oleh siswa. yaitu berupa media pembelajaran berbasis kartu. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kartu juga bisa dijadikan sebagai media untuk penyampaian materi dan kuis terhadap siswa sehingga membuat siswa menjadi tertarik dalam pembelajaran. Media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada di salah satu Sekolah Menengah Pertama di DKI Jakarta yaitu media pembelajaran berupa sebuah kartu dengan nama kartu Kuartet yang nantinya dimainkan oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran bisa membangkitkan motivasi belajar seperti yang dikatakan oleh Andriani (2016) menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Karena dengan penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran, bukan itu saja media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran, dan memadatkan informasi. Kartu kuartet terdiri dari dua jenis kata yaitu kartu dan kuartet dimana Kartu adalah sebuah kertas yang berbentuk persegi panjang, namun sedangkan kuartet memiliki arti kelompok dan

kumpulan yang terdiri dari empat (Izza, 2018). Maka dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet adalah kartu yang berbentuk persegi panjang yang nantinya dikelompokkan menjadi empat. Nantinya permainan kartu ini adalah membuat pasangan kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan adapun Kelebihan pada media kartu kuartet adanya berbagai ilustrasi gambar yang dapat menarik minat siswa, interaksi sosial antar teman sebaya, dan jenis tulisan yang menarik pada kartu. Dimana nantinya siswa dapat merasakan kesenangan dalam mempelajari dan memahami materi pengolahan pangan yang disampaikan. Interaksi sosial yang terjadi pada proses permainan kartu kuartet diantaranya guru dengan siswa maupun antar siswa sehingga nantinya diharapkan siswa dapat menumbuhkan rasa penasaran dan juga membuat siswa berlatih dalam berbicara untuk menyampaikan pendapatnya (Prasetyaningtyas, 2020).

Berdasarkan penelitian-penelitian yang terdahulu penggunaan kartu kuartet sebagai media pembelajaran sudah efektif namun belum ada pembaharuan mengenai kartu terkait desain maupun materi di dalamnya, menurut (Giwangsa, 2021) bahwa Media kartu kuartet ini sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli dan respon siswa sebagai media pembelajaran media ini mudah digunakan oleh siswa, selain itu siswa juga merasa senang ketika belajar dengan menggunakan kartu kuartet ini hal ini bisa meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Bukan hanya itu saja penggunaan media pembelajaran berbasis kartu dapat meningkatkan hasil belajar berdasarkan penelitian (Sumarsono, 2020) bahwa penggunaan kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu siswa dalam mengingat materi dalam pembelajaran. Dengan adanya permasalahan diatas dan penjelasan-penjelasan yang ada mengenai media pembelajaran berbasis kartu diharapkan nantinya bisa meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Siswa di kelas susah dalam memahami materi terutama pada materi “Pengolahan Makanan” sehingga nilai tugas maupun ulangan harian tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal.
2. Siswa cenderung diam atau pasif pada saat tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Guru hanya menggunakan media pembelajaran powerpoint saja sehingga membuat siswa menjadi kurang tertarik dalam memperhatikan materi yang sedang disampaikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Maka peneliti membatasi penelitian ini dengan pengembangan media pembelajaran kartu kuartet pada materi pengolahan makanan di salah satu Sekolah Menengah Pertama di DKI Jakarta.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan focus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu kuartet dengan materi pengolahan pangan sebagai media pembelajaran untuk siswa di salah satu Sekolah Menengah Pertama di DKI Jakarta kelas VIII?
2. Bagaimana kelayakan kartu kuartet yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di salah satu Sekolah Menengah Pertama di DKI Jakarta kelas VIII?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan penelitian yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu kuartet dengan materi pengolahan bahan pangan.
2. Untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat, manfaat tersebut yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan nantinya sebagai referensi atau acuan bagi mahasiswa Pendidikan kesejahteraan keluarga dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran selanjutnya.
- b. Dapat memperkaya ilmu, terutama dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Universitas Negeri Jakarta

Hasil penelitian dapat menambah Pustaka sebagai acuan dalam meningkatkan inovasi media pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa sehingga lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar prakarya.

c. Bagi Guru Prakarya

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran prakarya yang efisien, efektif, dan menarik.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan penelitian selanjutnya agar lebih baik dan memperoleh hasil yang maksimal. Serta diharapkan dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan pengembangan media pembelajaran selanjutnya.