

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki banyak peranan yang begitu penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan menjadi salah satu faktor yang bertujuan membentuk sumber daya manusia yang lebih unggul, berkualitas, dan cerdas dengan memiliki keterampilan dan daya saing yang tinggi didalam masyarakat dan kebudayaan serta sebagai usaha manusia untuk meningkatkan mutu hidupnya. Mutu pendidikan yang baik apabila didalam input proses pendidikan terdapat informasi yang dibutuhkan untuk menjalankan proses pendidikan dengan baik dan output yang dihasilkan dari proses pendidikan tersebut. Peningkatan mutu pendidikan dapat dijalankan didalam proses pendidikan itu terdapat komunikasi yang baik, perencanaan yang terstruktur, dan kerjasama yang berkeselimbangan.

Setelah munculnya wabah Covid-19 pada tahun 2019 diseluruh bumi, dunia pendidikan terkena dampaknya, yaitu proses pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran secara daring di Indonesia sudah hampir berjalan 2 tahun, namun sesuai surat edaran nomor 4 tahun 2021 tentang penyelenggaraan pembelajaran tatap muka tahun akademik 2021/2022, bahwasanya daerah yang di wilyah PPKM level 1, level 2, dan level 3, dapat menyelenggarakan pembelajaran tatap muka terbatas dan melaporkan pada satuan tugas daerah setempat. Dalam hal ini dinyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan tatap muka sesuai dengan penerapan standar operasional prosedur protokol kesehatan. Setiap institusi pendidikan dituntut memberikan inovasi terbaru untuk membentuk proses pembelajaran yang sangat efektif, karena dalam kurun waktu 2 tahun kebelakang pembelajaran dilakukan secara daring, hal ini menyebabkan adanya adaptasi proses pembelajaran dari daring menjadi luring.

Keberlangsungan proses pembelajaran akan tercapai dengan baik apabila didalam suatu komponen pendidikan mendukung terutama dengan adanya media pembelajaran. Di era teknologi modern saat ini dengan terciptanya media pembelajaran yang beranekaragam merupakan upaya untuk memperbaiki dan mengembangkan mutu pendidikan, berdasarkan hal tersebut, peneliti

melakukan observasi dan wawancara pra survei dengan guru dan peserta didik di SMA Negeri 1 Pekalongan tentang proses pembelajaran dari daring ke luring.

Tabel 1. Hasil Wawancara Pra Survei Dengan Guru dan Peserta Didik SMA Negeri 1 Pekalongan

No	Topik Wawancara	Hasil Wawancara dengan Guru	Hasil Wawancara dengan Peserta Didik
1	Proses pembelajaran pada saat pandemi covid-19	Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media seperti group <i>WhatsApp</i> , mengirim materi dengan <i>Powerpoint</i> , dan menggunakan <i>Googlefrom</i>	Pembelajaran dilakukan dengan <i>daring</i> menggunakan media seperti group <i>WhatsApp</i> , mengirim materi dengan <i>Powerpoint</i> , dan menggunakan <i>Googlefrom</i>
2	Proses pembelajaran pada saat tatap muka	Proses pembelajaran pada saat tatap muka dilakukan dengan cara membagi menjadi 2 bagian yaitu absen ganjil masuk pagi dan absen genap masuk siang dengan metode pembelajaran dilakukan dengan menjelaskan materi atau ceramah	Proses pembelajaran pada tatap muka dilakukan dengan ceramah yang terkadang dilakukan diskusi antar kelompok
3	Media yang digunakan dalam pembelajaran daring dan luring	Pada saat daring media yang digunakan mengirimkan slide <i>Powerpoint</i> dan memberikan materi dalam bentuk <i>Microsoft Word</i> dan pada saat luring menggunakan buku dan internet	Peserta didik mengalami kesulitan terhadap perubahan proses pembelajaran dari daring ke luring karena media yang digunakan
4	Media pembelajaran seperti kartu UNO sudah pernah digunakan pada saat proses pembelajaran	Belum pernah	Belum pernah
5	Harapan terhadap media pembelajaran kartu UNO yang hendak dikembangkan	Harapannya dengan menggunakan media yang akan dikembangkan peserta didik mudah memahami materi disampaikan dan menarik perhatian peserta didik	Lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan dan tidak bosan saat proses pembelajaran

Hasil wawancara pra survei di SMA Negeri 1 Pekalongan, dapat disimpulkan terdapat masalah pada saat perubahan dari pembelajaran yang dilakukan daring ke luring, media pembelajaran yang digunakan pada saat daring dan luring terkesan kurang variatif sehingga peserta didik mudah bosan dan sulit memahami dari materi yang disampaikan. Dari masalah tersebut peneliti menginovasi mengembangkan media pembelajaran dengan kartu UNO.

Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada peserta didik, manfaat media pembelajaran diantaranya menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadi metode alternatif dalam pembelajaran karena peserta didik tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber.

Kartu UNO merupakan salah satu media pembelajaran dengan permainan kartu, UNO merupakan salah satu permainan yang cukup mudah. Permainan kartu "UNO" berasal dari bahasa Spanyol dan bahasa Italia yang artinya "satu", kartu UNO ini merupakan sebuah permainan kartu yang dicetak. Kartu UNO dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai langkah mengatasi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran. Permainan kartu UNO sendiri merupakan permainan yang dimainkan dengan mengutamakan persamaan angka dan warna yang tertera pada kartu. Dalam kartu UNO sendiri terdapat *actions cards* yang berarti mempunyai aturan khusus pada saat kartu-kartu tersebut dimainkan. Kartu UNO sendiri merupakan permainan yang menarik, mampu membuat rileks dan tidak hanya bersifat satu arah. Proses permainan kartu UNO peserta didik dituntut untuk mampu mengkonstruksi materi yang diperoleh untuk menjawab dan mencari solusi yang ada di dalam media kartu UNO. Pengembangan media pembelajaran kartu UNO itu sendiri berbentuk kartu persegi panjang yang berisikan sesuai materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Materi Pendapatan Nasional Kelas XI Di SMA Negeri 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2021/2022"**.

B. Rumusan Masalah

Media pembelajaran yang digunakan guru pada pembelajaran luring kurang bervariasi, sehingga membuat peserta didik banyak yang kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Mengembangkan media pembelajaran kartu UNO pada materi pendapatan nasional yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dari pengembangan produk ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran pembelajaran kartu UNO pada materi pendapatan nasional yang valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Kegunaan dalam pengembangan produk yang dikembangkan ini terkait dengan masalah yang ditemukan, yakni peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan, pengembangan produk ini dibuat guna untuk mengatasi dari masalah tersebut, sehingga bisa menjadi pilihan guru dalam memberikan pembelajaran dengan media kartu UNO pada materi pendapatan nasional

Maka kegunaan pengembangan dari uraian diatas adalah :

1. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran kartu UNO diharapkan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pencapaian yang sudah dirancang oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Kegunaan bagi sekolah salah satunya adalah diharapkannya dengan adanya penelitian ini bisa membantu baik itu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran dan menjadi saran ataupun masukan bagi sekolah dalam menggunakan media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baru dalam mengembangkan media pembelajaran kartu UNO pada materi pendapatan nasional.

5. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi dan sumber informasi yang digunakan untuk penelitian selanjutnya.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran kartu UNO pada materi pendapatan nasional merupakan media pembelajaran visual dalam berbentuk kartu, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran kartu UNO berbentuk lembaran kartu yang dimainkan oleh peserta didik, kartu UNO berukuran 5,5cm X 8,5cm dan kartu UNO dicetak dengan kertas A3 Instruk, lalu dipotong sesuai dengan ukuran kartu.
2. Media pembelajaran kartu UNO berisi 39 kartu, terdiri dari 15 materi, 5 soal, 3 reward (penghargaan), 4 reverse (membalik urutan permainan dari kiri ke kanan atau kanan ke kiri), 4 kartu skip (pemain disebelahnya tidak bisa bermain dalam putaran saat itu) ,4 kartu wild (mengeluarkan kartu yang sama yang ditentukan pemain pertama) two (+2), 2 kartu wild dan 2 kartu wild (bisa digunakan pada semua warna) found (+4) .

F. Urgensi Pengembangan

Urgensi pengembangan merupakan hal yang menunjukkan pentingnya pengembangan khususnya dalam bidang pendidikan guna untuk menghasilkan pengembangan sebuah produk yang sesuai untuk pemecahan suatu masalah. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik sasaran, dan sesuai dengan pemecahan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan menurut surat edaran dari pemerintah sudah dapat dilaksanakan dengan tatap muka, hal ini merupakan penyesuaian karena transisi atau pergantian dari pembelajaran daring ke pembelajaran tatap muka baik dari media sampai proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pra survei di SMA Negeri 1 Pekalongan, proses pembelajaran pada saat daring yaitu peserta didik hanya pengiriman materi melalui group *WhatsApp* dan pada saat luring hanya menggunakan buku dan internet. Sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi dan merasa bosan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya belum pernah ada di SMA Negeri 1 Pekalongan, sehingga dapat menarik minat peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran harus dapat memberikan solusi atas kesulitan atau masalah yang dihaapi dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Apabila materi pembelajaran yang akan disampaikan bersifat rumit, maka media pembelajaran yang dikembangkan harus didesain semudah mungkin agar mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam hal ini peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran kartu UNO, karena media pembelajaran yang sedang dikembangkan ini merupakan media pembelajaran berupa permainan. Sehingga peserta didik dapat antusias dalam memainkan kartu UNO yang diimplementasikan dalam materi pembelajaran.

G. Keterbatasan Pengembangan

Ada beberapa keterbatasan dalam pengembangan ini :

1. Pengembangan produk media pembelajaran kartu UNO yang dihasilkan diujicobakan kepada peserta didik satu kelas yang jumlahnya terbatas.
2. Pengembangan media pembelajaran kartu UNO hanya dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka atau luring.
3. Model pengembangan media pembelajaran kartu UNO ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*), akan tetapi model yang akan dilakukan peneliti hanya sampai pada tahap *Development*. Hal ini dikarenakan peneliti hanya mengembangkan produk sampai valid dan praktis saja.