

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangatlah dipengaruhi pada tingkat literasi peserta didik, namun pada zaman yang milenial ini tingkat literasi peserta didik mulai menurun, peserta didik lebih memilih untuk beralama-lama memainkan ponsel dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Hal tersebut dikarenakan, generasi pada tahun 2000an adalah generasi *digital native*, dimana merupakan generasi yang lahir pada zaman digital. Pada saat ini teknologi yang sering kita dengar seperti ponsel, dan lain-lain sangat tidak asing bagi kita ataupun remaja bahkan anak kecil pun dan hal ini sangatlah memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan peserta didik. Maka dari itu untuk mencapai tujuan program pembelajaran, proses pembelajaran dengan menggunakan teknik media pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan di dalam kelas untuk membantu peserta didik mengembangkan pemikiran, persepsi, dan kesadaran diri mereka (Kristanto, 2016:585).

Kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif apabila prakteknya berkaitan dengan seluruh potensi (aspek) yang dimiliki peserta didik. Hal ini juga diperkuat menurut pendapat dari Fathurrohman, (2015:210) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh karakteristik guru dan peserta didik, bahan pelajaran, serta aspek-aspek lain yang berkenaan dengan situasi pembelajaran. Aspek tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Idealnya, ketiga aspek tersebut dapat dikembangkan sekaligus pada setiap kegiatan pembelajaran termasuk dalam konteks pembelajaran di sekolah.

Dari pada itu, kebenarannya adalah saat ini banyak sekali peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Selain itu, ada banyak faktor yang sebenarnya dapat menyebabkan kesulitan belajar pada anak, diantaranya adalah gaya belajar guru yang tidak sesuai dengan gaya belajar siswa, lingkungan kelas yang tidak kondusif, kemampuan yang berbeda-beda pada setiap peserta didik, selain itu kesulitan belajar pada anak juga bisa disebabkan pada mata pelajaran yang di ajarkan di sekolahnya mengingat pada kemampuan peserta didik tersebut.

Banyak mata pelajaran yang diajarkan di berbagai sekolah salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ciri khas masyarakat Indonesia hal ini dikarenakan mata pelajaran Bahasa Indonesia masuk secara strategis ke dalam kurikulum sekolah. Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa diantaranya yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis.

Pembelajaran bahasa Indonesia ini merupakan pembelajaran penting yang perlu diajarkan sejak sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa sebagai alat komunikasi utama yang menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya (Padmawati.dkk, 2019:191). Dengan kata lain, peserta didik harus mempunyai kemampuan berbahasa yang baik dan dapat berkomunikasi dengan baik kepada orang lain, peserta didik harus menjadi pendengar, pembicara dan pembaca yang baik, serta penulis yang lengkap dan kompeten dalam kehidupan sehari hari.

Pada keterampilan bahasa salah satunya pada keterampilan menulis yang mana pengertian menulis itu sendiri merupakan salah satu keterampilan yang

harus dikuasai oleh peserta didik. Dalman (2018:4) mengemukakan menulis sebagai keterampilan berbahasa adalah proses penyampaian pikiran, gagasan, perasaan dalam bentuk tulisan yang bermakna. Aktivitas menulis merupakan kemampuan dan keterampilan berbahasa paling akhir dikuasai pelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan berbicara, dan membaca, dibandingkan tiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur aslinya (Burhan Nurgiyanto, 2009:296). Pada era perkembangan yang pesat saat ini, menulis merupakan suatu hal yang sangat penting. Tulisan menjadi sebuah bentuk komunikasi tidak langsung yang dilakukan oleh seseorang untuk mengungkapkan gagasan, ide, konsep, dan pikiran dalam bentuk bahasa tulis yang dapat dibaca oleh orang lain, bagi siswa menulis ini juga sangatlah penting karena dapat memudahkan peserta didik merasakan hubungan, memperdalam daya tanggap dan persepsi siswa memecahkan masalah serta menyusun urutan pengalaman. Menurut Suroso,(2007:37) kecakapan menulis merupakan salah satu aspek kecakapan berbahasa yang penting dalam kehidupan manusia, dengan adanya keterampilan menulis ini seseorang dapat mengungkapkan ide, atau gagasannya lewat tulisan yang di karangnya. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran Bahasa Indonesia dapat didefinisikan oleh sejumlah faktor yang saling terkait. Faktor faktor tersebut diantaranya adalah guru, siswa, metode pengajaran, teknik pembelajaran, kurikulum yang baik dan penggunaan media yang ada.

Pendidikan di Indonesia saat ini sebagian besar sudah mengacu pada kurikulum merdeka, sebelum kurikulum merdeka diterapkan pemerintah melakukan evaluasi dan uji coba akan adanya keterlaksanaan kurikulum

merdeka. Kurikulum merdeka belajar merupakan suatu kurikulum yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Makarim. Di mana dalam kurikulum merdeka belajar ini hal yang diprioritaskan yaitu siswa merasa senang pada saat mengikuti pembelajaran dan siswa tidak merasa terbebani dalam serangkaian kegiatan pembelajaran. Kurikulum merdeka belajar ini dirancang sedemikian rupa dengan harapan Indonesia mampu mencapai visi di tahun 2030 diantaranya, masuk dalam kategori lima negara dengan tingkat perekonomian yang tinggi mampu mengelola hasil alam yang berkelanjutan dan terwujudnya kualitas hidup masyarakat modern yang merata di berbagai wilayah Indonesia, akan tetapi kurikulum merdeka belajar yang telah tersusun rapi dan sistematis tersebut dalam pelaksanaannya masih terdapat berbagai problematika di dalamnya Hasanah et al., (2022:6). Program baru seperti kurikulum merdeka belajar ini tentunya membutuhkan persiapan yang matang serta sosialisasi secara merata kepada pihak yang bersangkutan seperti para tenaga pendidik di seluruh penjuru tanah air. Akan tetapi, dalam pengimplementasian kurikulum merdeka belajar ini masih banyak tenaga pendidik yang belum memahami secara baik terkait dengan eksekusi kurikulum merdeka belajar ini di dalam kelas. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran yang berlangsung tidak bisa berjalan secara efektif dan tujuan dari proses secara mandiri oleh beberapa tenaga pendidik belum mampu mewujudkan tujuan dari sistematis pendidikan yang telah dirumuskan.

Demikian juga dengan pengimplementasian kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Muatan materi mata pelajaran bahasa Indonesia yang secara keseluruhan merupakan materi penting menjadikan guru

sulit dalam membedakan materi esensial mana saja yang seharusnya diajarkan dan materi mana saja yang dapat dilewatkan. Mengingat mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang penting karena berkaitan langsung dengan pembelajaran salah satu identitas nasional bangsa Indonesia yaitu Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan Farhurohman, (2015:210). Pengimplementasian kurikulum merdeka belajar pada matapelajaran bahasa Indonesia ini belum mampu berjalan dengan baik dan pelaksanaannya belum sesuai dengan pedoman dalam kurikulum merdeka belajar yang telah ditetapkan. Minimnya inovasi pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia menambah tujuan pembelajaran. Bahasa Indonesia menjadi semakin sulit untuk dicapai.

Berdasarkan hasil observasi dari data pra penelitian sebelumnya yang dilakukan di kelas IV SDN Tanjung 3 pada tanggal 26 September 2023 diperoleh hasil observasi langsung ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu guru hanya menyampaikan materi di depan kelas dan berpaku pada buku LKS sehingga guru terlihat dominan dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas sehingga cenderung monoton di dalam pembelajaran. Selain itu, guru masih menggunakan buku ajar yang disediakan dari sekolah seperti buku LKS tanpa didukung dengan adanya media pembelajaran yang lain. Buku ajar atau buku pendamping yang dipakai peserta didik di kelas IV kondisinya juga kurang baik dan banyak yang rusak, karena dilihat dari karakteristik siswa di kelas mudah bosan. Jika peserta didik mengalami hal tersebut, maka peserta didik tidak memperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik yang mengikuti pembelajaran juga kurang semangat, kurang antusias akibat

kurang menariknya cara belajar dan tidak ada media pembelajaran yang dipakai guru ketika melakukan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi dari guru kelas IV bahwasanya peserta didik kelas IV berjumlah 26 siswa yang rata-rata berumur 9-10 tahun yang diantaranya memiliki karakteristik yang berbeda, dimana siswa mudah bosan dan malas ketika berhdapan dengan pelajaran yang tidak disukainya. berdasarkan informasi dari guru kelas peserta didik kelas IV ini mata pelajaran yang kurang bisa dipahami ada tiga diantaranya ada mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris, selain itu peserta didik kelas IV menyukai kegiatan menulis namun ketika diberikan tugas menuli narasi mereka memiliki kesulitan, karena dilihat dari karakteristik siswanya yang mudah bosan akan pembelajaran yang tidak menarik dan tidak adanya media ketika mengajarkan pembelajaran narasi. Hal ini mengarah pada kebutuhan peserta didik dimana diperlukan adanya media pembelajaran berupa media cetak, yang nantinya bisa mempermudah siswa untuk belajar menulis dengan mudah.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang membutuhkan perhatian lebih yaitu tidak adanya media pembelajaran cetak di kelas IV Hal ini ditemukan ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara yang di lakukan di kelas IV SDN Tanjung 3 yang berdampak pada kurangnya keaktifan peserta didik dalam belajar, peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan menulis apabila tidak ada media pembelajaran yang menarik, dikarenakan dengan adanya media pembelajaran tersebut peserta didik dapat memahami apa yag mereka lihat, guru keseringan menggunakan

metode belajar dengan tidak menampilkan keseruan sehingga membuat peserta didik sering merasa bosan dalam melaksanakan kegiatan belajar di kelas, selain itu ketika pembelajaran berlangsung apalagi ketika mata pelajaran bahasa indonesia guru hanya menyuruh peserta didik menulis tentang pengalaman mereka tanpa mereka memberikan penjelasan yang jelas tentang menulis narasi.

Berdasarkan fakta dan uraian diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* dalam Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Tanjung 3 Pamekasan”**. Penelitian yang dilakukan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sulastris, dkk.(2023) dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN 46 Cakranegara”** berdasarkan hasil validasi yang diperoleh yaitu 89% untuk validasi ahli media, validasi ahli materi dengan persentase 88% dengan kategori **“Sangat Valid”**.Hal ini menunjukkan bahwa penelitin tersebut diketahui produk layak untuk digunakan.sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Nuzula & Damayanti (2022) dengan judul **“Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Pembelajaran Menulis Narasi di kelas V Sekolah dasar”** dengan hasil yang didapat yaitu persentase 82,5% untuk ahli materi dan 78,6% untuk ahli media, dengan ini bisa dinyatakan media gambar berseri ini valid Jadi penelitian tersebut diketahui bahwa produk yang telah dikembangkan itu layak untuk digunakan untuk media belajar di dalam kelas bagi peserta didik.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Fajrin (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Fun Thinkers Book* pada Materi Pancasila Kelas IV di UPTD SDN Kamal 2”. Dengan memperoleh presentase 97% kevalidan media dengan kriteria layak, 96% pada ahli materi dengan kriteria layak dan valid. Berdasarkan dari penelitian terhadap media tersebut yaitu layak digunakan untuk media belajar peserta didik

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media *fun thinkers book* dalam menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Tanjung 3 Pamekasan ditinjau dari angket validator ahli?
2. Bagaimana kemenarikan media *fun thinkers book* dalam menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Tanjung 3 Pamekasan ditinjau dari angket respon guru dan siswa?
3. Bagaimana keefektifan media *fun thinkers book* dalam menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Tanjung 3 Pamekasan ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media *fun thinkers book* dalam menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Tanjung 3 Pamekasan ditinjau dari validasi ahli
2. Mengetahui kemenarikan media *fun thinkers book* gambar dalam menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Tanjung 3 Pamekasan ditinjau dari hasil angket respon guru dan siswa.
3. Mengetahui keefektifan media *fun thinkers book* gambar dalam menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Tanjung 3 Pamekasan ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan sebelumnya spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Media *fun thinkers book* ini dikembangkan dalam bentuk hard file yang dikemas menarik sehingga dapat digunakan dan disukai siswa.
2. Media *fun thinkers book* ini berukuran A4
3. Materi yang ada di dalam media *fun thinkers book* ini merupakan materi yang terdapat dalam Bahasa Indonesia pada kelas 4 SD pada BAB 3 Lihat Sekitar dimana dalam media tersebut terdapat gambar gambar yang membentuk sebuah rangkaian cerita.
4. Terdapat sebuah gambar untuk mempermudah siswa dalam menyelesaikan pembelajaran menulis narasi di dalam media

5. Cerita yang digunakan merupakan cerita yang bersangkutan dengan pembelajaran yang sedang di pelajari siswa di mata pelajaran Bahasa Indonesia.
6. Terdapat gambar yang dikemas secara menarik yang dapat membuat peserta didik dengan cepat memahami isi gambar tersebut sehingga siswa dengan cepat menulis teks narasi dari hasil pengamatan tersebut
7. Permasalahan yang diangkat dituangkan dalam bentuk gambar berseri.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan Spesifikasi yang diharapkan diatas, keterbatasan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Media *fun thinkers book* ini dikembangkan hanya terbatas pada Buku Bahasa Indonesia Bab III Tema Lihat Sekitar
2. Media *fun thinkers book* ini hanya digunakan untuk pengambilan data dan akan menjadi inventaris kampus dan untuk sekolah, sehingga hanya akan diproduksi sekali tanpa ada produksi massal karena faktor biaya dan waktu untuk memproduksi.
3. Materi akan dikembangkan dan dikaitkan dengan gambar berseri yang berupa gambar informasi yang membahas pembelajaran Bahasa Indonesia pada Bab III tema Lihat Sekitar.yang bertujuan untuk menambah keterampilan menulis narasi, sebagai bekal peserta didik, dan wawasan yang disesuaikan pada karakteristik peserta didik yang belajar sambil bermain yang meliputi seputar belajar dan bermain yang ada di lingkungan sekolah.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan pada Media Fun Thinkers Book dalam menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran dengan mengoptimalkan sarana dan juga prasarana yang ada di sekolah.

2. Bagi guru

Dengan adanya media *Fun Thinkers Book* ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang mudah untuk digunakan dan menarik

3. Bagi siswa

Melalui media *Fun Thinkers Book* ini, peserta didik diharapkan mampu menambah dan meningkatkan minat belajar saat kegiatan pembelajaran berlangsung

4. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengasah serta mendalami keterampilan dengan menciptakan pengembangan yang baru, sehingga bisa dipakai sebagai pertimbangan saat menyusun sumber belajar yang kreatif dan inovatif.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah suatu pembatasan pengertian tentang konsep konsep yang terdapat dalam variabel yang diteliti berikut ini istilah-istilah yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* ini:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian dengan tujuan mengembangkan pada pengetahuan, teori dalam pendidikan yang ada serta menghasilkan sebuah produk. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, Model pengembangan ini dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Model ADDIE ini terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni analysis (analisis), design (perencanaan), Development (pengembangan), implementation (uji coba/penerapan), evaluation (perbaikan).
2. Media merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung yang disusun untuk memudahkan pemahaman siswa. Gambar berseri merupakan suatu gambar yang menceritakan tentang suatu topik tertentu dan menunjukkan adanya kesinambungan antara gambar yang satu dan lainnya. Gambar berseri ini merupakan gambar yang berkesinambungan dan saling berkaitan serta sinkron yang bisa membantu peserta didik untuk meningkatkan minat dan juga pemahaman belajar peserta didik.
3. *Fun Thinkers Book* adalah suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam melakukan proses pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain. Media ini merupakan suatu media pembelajaran berbentuk buku yang penuh dengan kegiatan edukatif, kuis dan permainan yang menyenangkan untuk menghibur dan mengasah kemampuan berfikir anak, serta membuat proses belajar dengan menggunakan media ini bisa membuat siswa lebih fokus dalam belajar dan lebih mudah untuk memahami isi dari materi. Menurut Saroh

(2016:33-34) *Fun Thinkers Book* dikemas secara khusus dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan mudah digunakan, sangat cocok dengan karakteristik anak sekolah dasar dan dapat menanamkan konsep pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya.

4. Narasi adalah salah satu jenis pengembangan paragraf dalam sebuah tulisan yang rangkaian peristiwa dari waktu ke waktu dijabarkan dengan urutan awal, tengah dan akhir. Widjono (Fadhillah 2022:65), pengertian narasi adalah uraian yang menceritakan sesuatu atau serangkaian kejadian, tindakan, keadaan secara berurutan dari permulaan sampai akhir sehingga terlihat rangkaian hubungan satu sama lain.
5. Menurut (Adisaputera dkk, 2019:223) menulis adalah suatu kegiatan membuat hasil olah pikir. Lebih lanjut, menulis merupakan proses yang membutuhkan kreativitas dan daya imajinasi tinggi dalam menuangkan sebuah ide atau gagasan dari bentuk lisan menjadi sebuah tulisan
6. Kurikulum merdeka adalah sebuah nama kurikulum baru yang telah disahkan sebagai kurikulum penyempurna dari kurikulum 2013 dan kurikulum darurat. Kurikulum ini akan di implementasikan secara menyeluruh pada tahun 2024 setelah dilakukan evaluasi K-13. Zaki Mubarak, (2022:7)