

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu gerak yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku baik dalam berpikir, merasa maupun bertindak (Susanto, 2016:4). Perubahan tingkah laku peserta didik akan tampak pada hasil belajar yang meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, hubungan sosial, dan sikap setiap individu dalam sistem pembelajaran di dalam dan di luar kelas.

Pembelajaran melibatkan dua aspek yaitu guru dan siswa. Pembelajaran merupakan aktivitas yang berproses melalui tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi, dimaknai sebagai interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Hanafy, 2014:77). Dalam sistem pembelajaran, salah satu kunci utama ada pada pengajar, namun bukan berarti pembelajaran ini hanya guru saja yang aktif melainkan siswanya tidak aktif. Pembelajaran ini menuntut keaktifan dari kedua belah pihak karena keduanya sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswanya dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya adalah media.

Media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan pesan dari sumber kepada penerima sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2012:7). Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, kehadiran media memiliki arti yang sangat penting, karena dalam proses pembelajaran ini sesuatu yang tidak memuaskan ketika disampaikan dapat mengambil manfaat dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantara. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah media kombinasi antara pembelajaran dengan permainan (*Learning by doing*). Melalui permainan ini siswa diharapkan dapat bersenang-senang dalam proses belajar tanpa ada paksaan dari pihak manapun, dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang akan dipelajari, dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Kurikulum pembelajaran sangat penting untuk proses berlangsungnya pendidikan, sebab kurikulum ialah perencanaan yang digunakan sebagai acuan untuk tercapainya suatu pembelajaran. Saat ini pendidikan di Indonesia khususnya Sekolah Dasar menerapkan kurikulum 2013 yang bersifat tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menghubungkan beberapa mata pelajaran dalam bentuk tema sehingga dapat memberikan interaksi belajar yang bermakna bagi siswa.

Peneliti melakukan observasi awal dengan mewawancarai guru kelas IV UPTD SDN Bancaran 1 Bangkalan pada hari Jumat tanggal 5 November 2021. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media yakni media gambar dan benda yang ada di sekitar. Namun meski dengan adanya media gambar dan media di sekitar

pada pembelajaran tidak semua siswa aktif dan mengerti dalam materi tersebut. Selain itu media yang digunakan kurang menarik minat dari siswa sehingga selama pembelajaran, ada siswa yang masih asyik mengobrol dengan teman sebangku, bermain, dan berjalan kemana-mana. Hal ini membuat sebuah kelas kurang kondusif.

Pada saat proses pembelajaran di kelas terlihat siswa kurang aktif. Setiap kali guru memberikan pertanyaan, siswa akan lebih sering diam dan tidak menjawab guru. Siswa merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru karena kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Hal ini diperkuat dengan hasil angket yaitu 82% siswa menyatakan cepat merasa bosan jika di kelas guru hanya menggunakan metode ceramah dan 93% siswa menyatakan bahwa lebih menyukai jika dalam proses pembelajaran menggunakan media.

Mengingat permasalahan saat ini, maka diperlukan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan minat siswa sehingga mereka energik dalam menjalani sistem pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang diajarkan. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dengan memanfaatkan media yang kreatif dan menyenangkan sehingga siswa lebih terlibat secara langsung dengan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran. Media yang sesuai dengan kondisi yang ada yaitu dengan media permainan atau permainan edukatif. Permainan edukatif dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain (*Learning by doing*).

Media *fun thinkers book* sudah pernah diterapkan oleh penelitian skripsi sebelumnya, salah satunya adalah Riani (2019) berhasil mengembangkan media

dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “*Fun Thinkers Book*” Pada Tema Berbagai Pekerjaan untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil presentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 96,05% (sangat layak), sedangkan hasil presentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 99,63% (sangat layak). Hasil presentase yang diperoleh dari angket respon guru sebesar 97,5% (sangat layak) sedangkan hasil persentase angket respon siswa sebesar 98,6% (sangat layak).

Adapun penelitian lainnya terkait dengan pengembangan media yakni dilakukan oleh Gandamana (2020) berhasil mengembangkan “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV SDN 060912 Medan Denai”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa ahli media memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat baik dan tingkat kelayakan “sangat layak”, sedangkan ahli materi memperoleh persentase 95% dengan kriteria sangat baik dan tingkat kelayakan “sangat layak”.

Dari hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media *fun thinkers book* sebagai media pembelajaran yang layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa Sekolah Dasar. Menurut Gordon (2013) *fun thinkers book* adalah media pembelajaran edukatif yang dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak yang sedang berkembang. Media *fun thinkers book* menyediakan sebuah permainan yang terdiri dari buku dan bingkai sebagai alat peraga yang menciptakan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Permainan ini sangat mudah dimainkan anak-anak dan memiliki peraturan permainan yang cukup

mudah dipahami. Media *fun thinkers book* merupakan salah satu media untuk meningkatkan potensi siswa. Media ini sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yaitu media yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan fokus dan minat siswa terhadap materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran "Fun Thinkers Book" Mata Pencapaian Penduduk Pada Tema 3 Subtema 1 Kelas IV UPTD SDN Bancaran 1 Bangkalan".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana keefektifan media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana kemenarikan media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, tujuan pengembangan *Fun Thinkers Book* ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid ditinjau dari validasi ahli.

2. Untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar yang efektif ditinjau dari lembar observasi siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Ukuran buku yang digunakan dalam media *Fun Thinkers Book* ini yaitu ukuran A3 (48cm x 32cm).
2. Bahan cover buku yang digunakan yaitu art paper 260 gsm dengan penjiilidan seperti buku.
3. Bahan untuk isi buku yaitu art paper 260 gsm sedangkan isi buku meliputi cover buku, dan *game*,.
4. Bahan bingkai yang digunakan yaitu kayu triplek dengan ukuran bingkai 41cm x 32cm dan warna bingkai yaitu hitam (menggunakan cat kayu).
5. Ukuran kotak dari bingkai tersebut yaitu 5,5cm x 8cm dengan jumlah kotak bingkai sebanyak 9 kotak dan bagian bawah diberi warna merah, hijau, dan biru (menggunakan cat kayu) masing-masing 3 kotak.
6. Untuk penomoran dikotak bingkai diberi angka 1 sampai 9 menggunakan kertas art paper.
7. Buku petunjuk yang menggunakan bahan art paper 150 gsm.

8. Box duplex sebagai tempat penyimpanan media.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memiliki beberapa keterbatasan. Adapun batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Subjek penelitian hanya bisa dilakukan pada kelas IV.
2. Penggunaan media terbatas, media ini hanya bisa digunakan untuk siswa kurang dari 5 siswa.
3. Media ini hanya mencakup KD muatan IPS saja.
4. Media yang dibuat hanya berjumlah 4 buah untuk 1 kelas, sehingga penelitian pengembangan yang dilakukan tidak sampai pada tahap produksi massal dikarenakan ada beberapa keterbatasan yaitu waktu, biaya, dan tenaga.
5. Penelitian ini dilakukan ditengah pandemi COVID-19.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan dari permasalahan yang diperoleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar yang menarik, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa, selain itu dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa.

2. Bagi guru

Dapat membantu guru dalam membimbing siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dengan media pembelajaran yang digunakan.

3. Bagi sekolah

Dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran di sekolah tersebut.

4. Bagi peneliti

Sebuah penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan dan dapat dijadikan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh pada saat kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan materi yang dilakukan oleh guru sebagai stimulus dan diberikan kepada siswa sebagai responden.
2. *Fun Thinkers Book* adalah media permainan yang edukatif terdiri dari buku dan bingkai sebagai alat peraga. Bingkai pada permainan ini memiliki 9 kotak dan pada bagian atasnya tertulis nomor 1 sampai 9 sedangkan dibagian bawah kotak tersebut terdapat masing-masing 3 warna yang berbeda yaitu merah, hijau, biru sebagai kunci jawaban.
3. Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku Kelas IV mempelajari mata pelajaran salah satunya yaitu IPS.