

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aspek yang tak terpisahkan dari kehidupan insan adalah pendidikan, karena manusia yang awalnya tidak memiliki pengetahuan tentang sesuatu dapat menjadi terdidik dan memperoleh pengetahuan mengenai berbagai hal. Melalui proses belajar, manusia dapat mengembangkan kepribadian mereka menjadi lebih baik lagi. Pendidikan bisa diperoleh dengan menempuh pembelajaran di sekolah. Pendidikan ialah serangkaian pembelajaran yang membantu siswa menciptakan keterampilan berpikir kritis untuk bisa memahami dan mengerti (Dwianti *et al*, 2021: 675). Dalam memenuhi tujuan pendidikan dibutuhkan kurikulum sebagai panduan pembelajaran di sekolah yang yakni tujuan, isi, bahan ajar, metode, dan media. Pendidikan dan media memiliki hubungan yang erat, karena memiliki peran yang signifikan dalam proses pendidikan sebagai salah satu alat yang penting. Dengan begitu, pendidikan dan media pembelajaran saling melengkapi dan berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang baik, interaktif, dan menyertakan semua siswa.

Pencapaian tujuan pembelajaran mempunyai hasil yang signifikan dengan penggunaan media pembelajaran. Guru mampu mencapai tujuan tersebut dengan menciptakan situasi belajar yang nyaman dan mendukung siswa melalui alat yang tepat sesuai dengan materinya. Media pembelajaran seharusnya tidak hanya menyenangkan, tetapi juga harus merangsang dan menyampaikan pengalaman yang menggembirakan serta memenuhi keperluan individu setiap siswa. Media

pembelajaran yang memiliki karakteristik yang relevan dan sesuai sasaran pengguna media merupakan hal yang penting untuk keberhasilan pembelajaran, bahkan perlu dipertimbangkan juga antara kelebihan dan kelemahan media pembelajaran tersebut, sehingga dibutuhkan pertimbangan yang tepat sebelum memutuskan media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Karakteristik siswa harus disesuaikan dalam memilih media pembelajaran yakni siswa lebih menyukai alat bantu yang bisa diaplikasikan bermain sambil belajar, sarana yang mempunyai berbagai macam warna, dan gambar yang menarik. Dengan begitu, media pembelajaran yang baik harus sinkron dengan kepribadian siswa sekolah dasar yaitu media yang dikolaborasikan dengan permainan.

Dari hasil penelitian pendahuluan di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 selama Asistensi Mengajar (Asmen), diperoleh bahwa kegiatan pembelajaran selama ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa media nyata saja baik itu papan tulis, buku, dan gambar sesuai dengan materi yang diajarkan, sedangkan media digital hampir tidak sama sekali digunakan saat proses pembelajaran, media digital ini hanya digunakan pada hari jumat yaitu kegiatan pagi senam bersama atau non pembelajaran saja. Walaupun, di sekolah ini terdapat proyektor, hanya saja guru tidak memanfaatkan fasilitas tersebut semaksimal mungkin. Dengan keterbatasan tersebut menimbulkan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan terlihat siswa kurang tertarik dengan penggunaan media tersebut. Selain itu, siswa lebih sering berbicara sendiri ketika guru menyampaikan materi pelajaran. Dengan demikian, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna mengatasi kecenderungan belajar yang monoton, serta kurang menarik bagi siswa.

Peneliti juga melakukan pengambilan data dengan mewawancarai guru wali kelas 4 di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2, diperoleh data yakni media pembelajaran sangat berpengaruh bagi siswa agar lebih leluasa untuk menangkap dan menerima pembelajaran. Siswa akan memahami materi secara abstrak apabila penggunaan media tidak dilakukan. Penggunaan media yang sering digunakan guru yaitu media nyata atau konkret. Misalnya saat belajar materi bangun datar, penggunaan media nyata bisa dengan mengambil benda yang ada disekitar. Sedangkan penggunaan media digital hanya digunakan pada hari jumat yaitu memutar video senam yang diambil dari youtube dan google. Terdapat kendala dalam penggunaan media nyata yaitu dana. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut guru berusaha untuk mencari bahan di daerah sekitar. Di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 telah mempelajari sejak kelas 1 dan melakukan pembiasaan penerapan Pancasila seperti membaca simbol-simbol Pancasila dan menghafal Pancasila. Media pembelajaran yang digunakan untuk mempelajari Pancasila berupa media gambar atau poster yang berisi isi-isi dari Pancasila. Penggunaan media tersebut untuk menghafal sehingga siswa dari kelas 1 sudah bisa menghafal isi Pancasila, sedangkan kelas 2 sudah bisa menghafal simbol-simbol isi Pancasila. Media nyata adalah alat yang cocok dengan kepribadian siswa. Media nyata lebih sesuai dengan karakteristik siswa, sebab dengan media tersebut siswa lebih mudah memahami sedangkan media digital hanya membantu saja. Menggabungkan media nyata dan media digital penting untuk menciptakan pembelajaran yang seru, interaktif, dan sesuai kebutuhan. Gabungan kedua media ini memberikan peluang untuk meningkatkan pembelajaran, membuat siswa terlibat aktif, dan siap menghadapi perkembangan dunia digital yang terus berubah. Dengan demikian,

diperlukan pengembangan alat belajar yang cocok dengan kepribadian siswa. Alat bantu ini bisa dikembangkan dengan menggabungkan antara media nyata dan media digital dengan konsep belajar sambil bermain agar bisa lebih menarik perhatian siswa.

Dilakukan pengumpulan data awal pada tanggal 15 September 2022 dengan memberikan angket kepada siswa Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 yaitu 13 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki berjumlah 22 orang siswa, didapatkan hasil bahwasanya diketahui rata-rata siswa di Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 telah mempelajari Pancasila. Dalam angket tersebut juga didapati bahwasanya banyak dari siswa yang tertarik untuk belajar sambil bermain pada materi Pancasila. Siswa lebih tertarik dengan penggunaan media gambar atau poster, sebab media gambar mempunyai beraneka ragam warna yang menarik perhatian siswa.

Dengan demikian, berdasarkan kajian teori, permasalahan, dan hasil pra penelitian, kemudian diambil penelitian yang judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila kelas IV di UPTD SDN Kamal 2”. Melalui penelitian ini, dilakukan pembaruan dalam pengembangan media pembelajaran yang menggunakan konsep *fun thinkers book*. Media ini merupakan gabungan antara media nyata yang berbentuk buku yang interaktif dengan media digital, berupa video pembelajaran. Pengembangan ini dilakukan untuk menghadirkan solusi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terkait materi Pancasila melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan konsep belajar dan bermain.

Permainan memiliki peranan efektif dalam kegiatan belajar di sekolah dasar, mengingat mayoritas siswa memiliki kecenderungan tinggi untuk bermain.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran yang melibatkan permainan di sekolah dasar dapat dipahami dari sudut pandang karakteristik dan kebutuhan siswa pada usia tersebut. Anak-anak usia sekolah dasar cenderung memiliki daya tarik yang kuat terhadap permainan karena aktivitas ini sesuai dengan kebutuhan mereka untuk eksplorasi, kreativitas, dan interaksi sosial. Melalui permainan, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan motorik mereka dengan cara yang menyenangkan dan menyegarkan. Dalam konteks pembelajaran, permainan dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Dengan memadukan unsur permainan dan materi pembelajaran, siswa bisa proaktif langsung dalam proses belajar sambil menikmati pengalaman yang interaktif dan menarik. Selain itu, permainan juga bisa mendorong semangat dan minat belajar siswa. Dalam pengalaman bermain yang menyenangkan, siswa akan bersemangat dan merasa ikut terlibat saat menghadapi materi pembelajaran. Mereka akan lebih termotivasi untuk menguasai konsep-konsep baru karena penggunaan permainan memberikan kesempatan untuk tantangan, keberhasilan, dan imbalan yang positif. Media *fun thinkers book* merupakan bentuk sarana dengan menggabungkan permainan dalam kegiatan belajar.

Media *fun thinkers book* mempunyai konsep cocok dengan kepribadian siswa di tingkat sekolah dasar yakni permainan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini, siswa secara tidak langsung diajak untuk belajar sambil bermain, karena mereka diberikan tugas untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban dalam *fun thinkers book*. Dalam proses ini, siswa akan dibimbing untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban dalam bentuk permainan yang

menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Riana (2019: 86) menganggap media *fun thinkers book* sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, sebab media ini bisa menumbuhkan proses pembelajaran menggembirakan sehingga bisa ditingkatkan hasil belajar siswa. Kelebihan media *fun thinkers book* yaitu bentuk ilustrasi yang menarik sesuai dengan materi, mempunyai ukuran sedang yang memudahkan untuk dibawa kemana-mana, media ini bisa digunakan pada pembelajaran tematik ataupun mata pelajaran lainnya, dan penunjang pembelajaran. Dalam menunjang pembelajaran, penting untuk menggunakan media yang bisa mendukung siswa dalam mempelajari materi dengan lebih efektif. Sebagai contoh, ketika mempelajari materi Pancasila, pemakaian media ini bisa menjadi alat yang bisa mendukung siswa untuk belajar sambil bermain. Dengan pendekatan ini, siswa dapat mempelajari arti dari setiap sila dalam Pancasila, memahami lambang Pancasila, mengingat bunyi Pancasila, serta mengaplikasikan setiap butir sila tersebut dalam kehidupan masyarakat dengan langkah mudah dan menyenangkan. Namun, masih ada sekolah yang belum sepenuhnya menggunakan sarana pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan hal tersebut adalah salah satu alasan siswa menjadi pasif dan kurang merasa terlibat serta kurang menyenangkan dalam proses pembelajaran. keterbatasan penggunaan sarana pembelajaran kreatif dan inovatif juga dapat menghambat perkembangan potensi siswa. Selain itu, sarana pembelajaran yang masih terbatas pada metode pengajaran seperti ceramah dan tugas-tugas tertulis dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Ketika materi pembelajaran disajikan secara monoton dan kurang menarik, siswa cenderung kehilangan minat dan konsentrasi, yang pada gilirannya mempengaruhi kemampuan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Dengan temuan persoalan

tersebut, diperlukan alat bantu belajar inovatif dan kreatif terutama pada materi Pancasila guna membangun belajar mengajar yang menyenangkan, efektif, dan menarik supaya siswa bisa membangkitkan semangat belajar di kelas.

Terkait hal tersebut peneliti juga sangat antusias dan berminat mengembangkan alat bantu belajar yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila kelas IV di UPTD SDN Kamal 2”. Peneliti tertarik mengembangkan media ini sebab bukan hanya permainan saja, melainkan peneliti akan menambahkan gambar dengan sedikit penjelasan materi dan barcode atau link yang berisi video pembelajaran, sehingga sebelum siswa melakukan permainan, siswa mempunyai bekal ilmu untuk bermain dengan cara menyajikan gambar dengan sedikit penjelasan materi dan video pembelajaran di dalam *fun thinkers book*.

Penelitian sebelumnya telah dibuat oleh beberapa peneliti yaitu Kibtiah, dkk (2021: 829-835) bertempat di Sekolah Dasar Negeri Kragilan 2. Penelitian ini berfokus mengembangkan sarana pembelajaran berupa *fun thinkers book* untuk kelas lima materi fenomena alam yang berlangsung di Indonesia dan merealisasikannya. Penelitian ini menciptakan media pembelajaran *fun thinkers book* yang mencakup dua unsur yakni unsur bingkai dan unsur buku. Kemudian produk tersebut menghasilkan rata-rata skor persentase 90.8%, 97.5%, 81.82%, dan 82.23% atau layak diaplikasikan. Dari hasil analisis tersebut menunjukkan penggunaan media pembelajaran tersebut dinilai sangat efektif dan layak diaplikasikan, sebab bisa menciptakan suasana belajar menarik dan lebih interaktif.

Beda dengan peneliti sebelumnya, penelitian ini penulis mengambil judul skripsi yaitu “Pengembangan media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada

materi Pancasila Kelas 4 di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2". Dalam mengembangkan media pembelajaran ini, peneliti memakai model 4-D yang mencakup 4 langkah yaitu defisinian, rancangan, pengembangan, dan distribusi. Pengembangan produk ini bertujuan untuk membantu siswa untuk mendapatkan pemikiran yang nyata mengenai suatu objek yang sulit dipelajari dengan cepat, membantu meningkatkan penangkapan materi dengan jelas, dan menarik minat siswa. Fokus penelitian ini lebih kepada pembuatan media *fun thinkers book* untuk menyelesaikan persoalan proses pembelajaran di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 yang keterbatasan media pembelajaran yang kurang efektif dan menarik.

B. Rumusan Masalah

Berawal dari masalah yang diuraikan di latar belakang, maka rumusan masalah yang diuraikan meliputi :

1. Bagaimana kevalidan dari produk media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila yang dikembangkan di kelas IV UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2?
2. Bagaimana keefektifan dari produk media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila yang dikembangkan di kelas IV UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2?
3. Bagaimana kemenarikan dari produk media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila yang dikembangkan di kelas IV UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila Kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila Kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis *fun thinkers book* pada materi Pancasila Kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Diproduksi dengan ukuran A4 kertas *art paper*.
- b. Produk ini menggunakan spon ati dengan ketebalan 3 mm untuk bingkai.
- c. Susunan media ini diawali dengan halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, bab 1, bab 2, bab 3, refleksi diri, daftar pustaka, biodata penulis, dan halaman belakang.
- d. Pada Bab 1 dalam produk ini terdiri dari capaian pembelajaran pada mata pelajaran PPKn elemen Pancasila sebagai berikut:
 1. Menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.
 2. mempraktikkan nilai-nilai Pancasila serta individual dikelas sesuai dengan perkembangan siswa dan konteks sekolah.
 3. Memahami harapan kelompok terhadap dirinya untuk mencapai tujuan kelompok.

4. Menstimulasikan bagaimana kebutuhan dirinya membutuhkan orang lain untuk memenuhinya.
 5. Mengidentifikasi hal yang dianggap berharga dan penting bagi teman, keluarga, dan orang lain yang dikenali peserta didik.
- e. Pada Bab 2 dalam produk ini terdiri dari gambar dan video pembelajaran yang dicantumkan berupa *barcode* dan *link*.
- f. Pada Bab 3 dalam produk ini terdiri dari evaluasi pembelajaran dengan menampilkan beberapa pertanyaan dan menggerakkan petak-petak pada jawaban, sehingga siswa bisa belajar sambil bermain.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan penelitian pengembangan pada media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media ini hanya terbatas pada muatan PPKn yang terdapat dalam materi Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar.
2. Dalam uji coba pengembangan media ini terbatas pada siswa kelas IV di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2 saja.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa

Bisa memberikan pemahaman topik pembelajaran dengan mudah dan menarik. Media ini juga memberikan pengalaman baru untuk siswa sebab media ini menyajikan permainan berupa kuis dengan jawaban berupa gambar dan tanpa menuliskan, sehingga media ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

2. Bagi Guru

Bisa mengenalkan adanya alat pembelajaran yang kreatif dan inovatif tentang cara belajar yang menyenangkan melalui bermain, sehingga siswa tidak monoton dan lebih terlibat.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media ini tentu akan memberikan bantuan yang efektif saat pembelajaran. Media dan materi ini disesuaikan dengan yang diajarkan dan bisa meningkatkan wawasan pengetahuan serta prestasi siswa di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Media pembelajaran yang dikembangkan tentunya akan memberikan tambahan wawasan dan pengalaman.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan yaitu jenis penelitian ini memiliki tujuan menciptakan produk melalui penerapan langkah-langkah yang spesifik.
2. Media pembelajaran adalah sarana yang mendukung kegiatan pembelajaran agar tujuan bisa tercapai dengan lebih efektif.

3. Media *fun thinkers book* yakni alat belajar dan permainan yang dijadikan satu kesatuan agar kegiatan belajar menjadi proaktif, menyenangkan, dan mendorong semangat siswa dalam menggali topik yang diajarkan.
4. Materi Pancasila adalah materi kelas IV yang mencakup tentang makna, simbol, dan penerapan Pancasila.