

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan 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 pada aspek-aspek seperti pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, hubungan sosial, dan sikap setiap individu pada proses pembelajaran didalam maupun diluar kelas.

Pembelajaran melibatkan dua aspek yaitu guru dan siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar (Mujtahidin, 2013:5). Pada pembelajaran kunci utamanya ada pada guru tetapi bukan berarti proses pembelajaran hanya guru saja yang aktif sedangkan siswa pasif. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya yaitu media.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2012:7). Pada proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah media yang dikombinasikan dengan permainan. Melalui media permainan diharapkan siswa dapat memperoleh kesenangan 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 tujuan pembelajaran. Saat ini pendidikan di Indonesia khususnya Sekolah Dasar menerapkan kurikulum 2013 yang bersifat tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan mata pelajaran lain dalam bentuk suatu tema sehingga dapat memberikan proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Peneliti melakukan observasi awal dengan mewawancarai guru kelas IV UPTD SDN Kraton 3 Bangkalan pada tanggal 15 Oktober 2019. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media yakni media gambar dan benda di sekitar. Namun meski dengan adanya media gambar dan benda sekitar pada pembelajaran tidak semua siswa aktif dan mengerti dalam materi tersebut. Dalam media ini guru membuat media yang hanya terdapat satu mata pelajaran saja,

sehingga dalam proses pembelajaran siswa sulit untuk memahami materi yang diajarkan karena pembelajaran tematik ini saling berkaitan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya. Selain itu media yang digunakan kurang menarik sehingga pada saat pembelajaran berlangsung ada beberapa siswa yang masih ramai berbicara dengan teman sebangku, bermain, dan bergerak kemana-mana. Hal tersebut membuat kelas kurang kondusif.

Pada saat proses pembelajaran di kelas terlihat siswa kurang aktif. Saat guru memberikan pertanyaan siswa cenderung diam dan tidak merespon guru. Siswa merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru karena guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini diperkuat dengan hasil angket yakni 81% siswa menyatakan cepat merasa bosan jika dalam pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan metode ceramah dan 87% siswa menyatakan bahwa lebih menyukai jika dalam proses pembelajaran menggunakan media.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka perlu adanya penelitian berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, menumbuhkan minat siswa agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang dipelajari. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dengan menggunakan media yang kreatif dan menyenangkan agar peserta didik akan lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran. Media yang sesuai dengan kondisi yang ada yaitu media permainan (permainan edukatif). Permainan edukatif dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain.

Media *fun thinkers book* pernah diterapkan oleh penelitian skripsi sebelumnya, salah satunya oleh Saroh (2016) berhasil mengembangkan media dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card Fun Thinkers* Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas II SDN Karangtempel”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa ahli materi Matematika memperoleh persentase 97,62% dengan kualifikasi sangat layak, ahli materi Bahasa Indonesia memperoleh persentase 100% dengan kualifikasi sangat layak, ahli materi oleh guru memperoleh persentase 88,1% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil angket tanggapan siswa memperoleh persentase pertemuan pertama 97,43% dan persentase pertemuan kedua 98,58%. Nilai *pretest-posttest* meningkat sebesar 14,94%% dengan hasil rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi daripada *pretest* yaitu 84,65% dan 69,71%.

Adapun penelitian lainnya terkait pengembangan media yakni yang dilakukan oleh Riani (2019) berhasil mengembangkan media *Fun Thinkers Book* pada Kelas IV Tema Berbagai Pekerjaan. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa ahli media sebesar 99,63% dengan kriteria sangat layak, sedangkan ahli materi sebesar 96,05% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket respon guru kelas mendapatkan persentase skor total sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak dan hasil angket respon siswa mendapatkan persentase skor total sebesar 98,6% dengan kriteria sangat layak.

Dari hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media *fun thinkers book* sebagai media pembelajaran yang layak untuk digunakan siswa. 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 peraga yang menciptakan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Permainan ini sangat mudah dimainkan anak-anak dan memiliki peraturan permainan yang cukup mudah dipahami. Penggunaan media *fun thinkers book* diharapkan dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan. Jawaban pertanyaan yang muncul dalam pola tertentu yang dapat menarik perhatian siswa. Desain memeriksa diri sendiri yang memungkinkan siswa melihat seberapa banyak kosakata yang diketahui. Media ini sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yaitu media yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat dan fokus siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

Dari kedua hasil penelitian terdahulu terdapat beberapa kelemahan yakni dalam segi ukuran, desain, dan bahan. Ukuran kertas yang digunakan adalah A3 ukuran yang kurang praktis. Desain yang terdapat pada media monoton dan tidak bervariasi mulai dari sampul dan isi dalam buku. Bahan yang digunakan untuk bingkai kayu yakni duplex yang diberi stiker, bahan tersebut akan mudah rusak apabila terkena air.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan *Fun Thinkers Book* ini adalah:

1. Mengembangkan media *Fun Thinkers Book* untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengembangkan media *Fun Thinkers Book* untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan hasil belajar siswa.
3. Mengembangkan media *Fun Thinkers Book* untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar yang menarik ditinjau dari angket siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

Tabel 1.1 Spesifikasi Media *Fun Thinkers Book*

Spesifikasi	Keterangan
Ukuran buku	B4 (35cm x 25cm)
Bahan cover buku	Art paper 210 gsm
Jilid buku	Spiral
Bahan isi buku	Art paper 190 gsm
Isi Buku	• Cover buku • <i>Game</i> • Daftar pustaka • Biografi pengembang
Bahan bingkai	Kayu
Ukuran bingkai	23cm x 36cm
Ukuran kotak	6,5cm x 6,5cm
Warna bingkai	Cat kayu hitam
Pernomoratan 1 sampai 9 di bagian atas kotak	Kertas bufallo yang sudah dilaminating
Kotak bagian bawah	Cat kayu merah, hijau, dan biru
Tas sebagai tempat penyimpan media	Plastik mika
Buku petunjuk	Art paper 150 gsm

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

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

1. Bagi Siswa

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

2. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dengan media.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media di sekolah tersebut.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan dapat dijadikan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Menurut Arikunto (2010:104) asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti. Asumsi dalam penelitian

pengembangan *Fun Thinkers Book* digunakan pada Kelas IV Tema 4 Subtema 1 di Sekolah Dasar sebagai media yang valid, efektif, dan menarik.

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan. Adapun batasan masalah penelitian ini antara lain:

1. Subjek penelitian adalah kelas IV UPTD SDN Kraton 3 Bangkalan.
2. Media ini terbatas penggunaannya pada jumlah siswa kurang dari 5 siswa.
3. Tema 4 Subtema 1 terdapat beberapa muatan yakni Bahasa Indonesia, IPS, IPA, PPKn, dan Seni Budaya tetapi untuk media ini hanya mencakup KD muatan IPS, IPA, dan PPKn pada Pembelajaran 1 sampai 5.
4. Media yang dibuat hanya berjumlah 4 buah untuk 1 kelas, sehingga penelitian pengembangan yang dilakukan tidak sampai tahap produksi masal, dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.
5. Penelitian dilakukan pada saat pandemi COVID-19.

1.6 Definisi Operational

Menurut Sugiyono (2015:173) definisi operasional adalah spesifikasi bagaimana suatu variabel yang akan diteliti didefinisikan secara operasional. Istilah-istilah yang didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book* dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengingat materi pelajaran dalam waktu yang lama.

2. *Fun thinkers book* adalah media edukatif yang terdiri dari buku dan bingkai sebagai peraga. Dimana pada bingkai terdapat 9 kotak. Pada bagian atas kotak terdapat nomor 1 sampai 9 sebagai soal sedangkan pada bawah kotak terdapat beberapa warna yaitu 3 kotak berwarna merah, 3 kotak berwarna hijau, dan 3 kotak biru sebagai kunci jawaban.
3. Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV mempelajari matapelajaran antara lain IPS, IPA, dan PPKn.