

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri generasi keempat (revolusi industri 4.0) yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan visual. Era Revolusi Industri 4.0 membawa tuntutan tersendiri bagi dunia pendidikan, contohnya di Indonesia pada era revolusi industri 4.0 peningkatan mutu pendidikan sangat penting. Hal ini dikarenakan adanya pendidikan yang mengarah pada 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor pada diri anak dapat terlatih, sehingga dapat menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memadai.

Diperlukannya penyiapan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memadai dengan keterampilan yang kompeten agar siap menyesuaikan dan mampu bersaing dalam lingkup skala global. Pemberdayaan serta peningkatan SDM melalui jalur pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi merupakan salah satu kunci untuk mampu mengikuti perkembangan revolusi industri 4.0. Dengan demikian untuk meningkatkan potensi dalam pembelajaran secara optimal maka pembelajaran harus berlangsung secara efektif, siswa memperoleh pengalaman yang bermakna dan pendidikan mampu menghasilkan siswa yang bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan bangsa. Mengoptimalkan pendidikan agar siswa mampu bersaing di era revolusi 4.0 dan mampu mewujudkan potensi yang terdapat pada diri siswa agar tujuan dari

pendidikan nasional dapat tercapai maka sangat perlu dilakukan inovasi pendidikan yang lebih baik.

Inovasi pendidikan adalah suatu pemikiran cerdas yang mampu memprediksikan produk yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan (Kusnadi, 2019). Keterampilan belajar dan inovasi pendidikan dapat dilatih dari kemampuan siswa dan pemecahan masalah dalam komunikasi dan kreativitas kolaboratif dan inovatif siswa. Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu hal yang diperhatikan dalam inovasi pendidikan. Maka dari itu, sangat perlu adanya komunikasi yang baik antara guru dengan siswa. Misalnya dalam proses pembelajaran guru tidak memberikan siswa kesempatan terlibat aktif atau guru hanya menggunakan metode ceramah maka pembelajaran akan menjadi kurang efektif dan siswa akan cepat bosan, hal ini dapat menimbulkan tujuan dari pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik.

Menciptakan pembelajaran yang efektif, dapat dilakukan dengan meningkatkan minat belajar siswa atau motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Menurut Purwanto (2007) mengatakan bahwa adanya suatu minat akan menjadikan seseorang memiliki semangat yang tinggi untuk mengetahui sesuatu hal yang dapat menarik perhatiannya. Dengan demikian, diperlukannya media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di SD. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran (Supardi, 2017). Memilih media yang tepat dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Seperti yang diketahui secara teori siswa SD berada pada tahap perkembangan kognitif

operasional konkret yang ketika belajar membutuhkan objek yang bersifat nyata dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Rusyan (dalam Hardini & Akmal, 2017) menyatakan bahwa media benda konkret merupakan media yang berupa benda nyata atau asli yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa. Dengan demikian, minat belajar siswa meningkat.

Minat belajar sangat berpengaruh terhadap pembelajaran, karena minat siswa merupakan faktor utama dalam menentukan tingkat keaktifan siswa (Sirait, 2016). Siswa yang tertarik pada suatu mata pelajaran tertentu cenderung lebih memperhatikan mata pelajaran tersebut. Menurut Sudirman (2003) dalam (Safitri & Nurmawati, 2018), ketika suatu objek berorientasi pada tujuan dan berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang, minat orang tersebut terhadap objek menjadi lebih jelas. Minat belajar siswa ditunjukkan dengan siswa memiliki rasa senang dan antusias selama mengikuti pembelajaran di kelas (Putri et al., 2017). Dengan tingkat minat belajar yang tinggi, siswa dapat dengan mudah mencapai tujuan belajarnya. Sedangkan tingkat minat belajar yang rendah dapat menyebabkan hilangnya minat siswa pada pelajaran tertentu, selain itu dapat juga menyebabkan sikap penolakan siswa terhadap guru (Fatimah et al., 2021).

Namun kenyataannya, minat belajar siswa di SD Negeri 2 Tukadaya masih lemah lebih dari 50% siswa tidak tertarik belajar. Hal ini karena guru hanya menggunakan buku dalam proses pembelajaran dan jika guru menggunakan media hanya dalam pelajaran tertentu saja, hal inilah yang menimbulkan kebosanan yang mengakibatkan minat belajar siswa berkurang saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya inovasi guru juga menjadi hambatan dalam mengembangkan sebuah

media yang layak dan baik untuk diterapkan di SD yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, kurangnya jaringan internet dapat menghambat berjalannya pembelajaran daring. Hal ini yang akan menimbulkan menurunnya tingkat berpikir siswa.

Media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur adalah media yang dapat meningkatkan keterampilan siswa, media yang mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, karena siswa diajak untuk menjawab pertanyaan dengan mengamati gambar serta menjodohkannya. Media *fun thinkers* juga merupakan suatu alat pembelajaran interaktif yang disusun untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar, melatih kemampuan siswa dan kecerdasan siswa (Saroh, 2016).

Keunggulan media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur yaitu, mempunyai bentuk seperti buku, media ini terdapat beberapa pertanyaan yang dapat melatih dan mengetahui sejauh mana siswa memahami pelajaran (Kibtiah, dkk, 2021). Buku ini didesain semenarik mungkin dengan warna, gambar dan cara penggunaan yang tidak biasa. Siswa selain belajar dengan menjawab pertanyaan juga sambil bermain dengan memindahkan kotak-kotak persegi pada jawaban bukan dengan menuliskannya, sehingga siswa akan lebih tertarik dalam menjawabnya. Siswa diajak untuk berpikir dalam menjawab pertanyaan tetapi dengan cara menyenangkan seperti bermain yaitu dengan memindahkan kotak-kotak persegi ke jawaban yang benar bukan dengan cara menuliskannya. Media *Fun thinkers* dilengkapi kajian literatur dilengkapi dengan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi sehingga siswa dapat mengetahui berbagai contoh peristiwa alam tanpa harus menunggu datangnya peristiwa alam tersebut.

Menggunakan media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur, diharapkan mampu untuk melatih keterampilan siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena dengan menggunakan media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur siswa diajak untuk belajar sambil bermain, siswa diminta untuk menganalisis suatu gambar agar mampu menjawab dan mampu menjodohkan pertanyaan dengan jawaban yang benar. Dengan demikian, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media *Fun thinkers* dilengkapi kajian literatur pada Materi Perubahan Energi Kelas IV di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, sebagai berikut.

1. Keaktifan siswa yang kurang dalam pembelajaran.
2. Kurangnya jaringan internet.
3. Penyajian materi pada buku kurang menarik.
4. Kurangnya kreativitas guru dalam menghasilkan media pelajaran yang layak dan baik untuk siswa SD dan sesuai dengan karakteristik siswa.
5. Penggunaan media pembelajaran belum optimal.
6. Belum tersedianya media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur pada materi perubahan energi di kelas IV sekolah dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, peneliti memberikan batasan masalah agar pembahasan dalam penelitian ini

tidak terlalu luas. Dikarenakan belum tersedianya media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur pada materi perubahan energi kelas IV sekolah dasar, maka masalah hanya dibatasi pada Pengembangan Media *Fun thinkers* dilengkapi kajian literatur pada Materi Perubahan Energi Kelas IV di Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur untuk siswa SD Kelas IV pada Materi Perubahan Energi di Sekolah Dasar yang dihasilkan dari proses pengembangan?
2. Bagaimana validitas media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur untuk siswa SD kelas IV pada Materi Perubahan Energi di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur untuk siswa SD kelas IV pada Materi Perubahan Energi di Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur untuk siswa SD IV pada Materi Perubahan Energi di Sekolah Dasar melalui proses pengembangan yang dilakukan.

- 2) Untuk menghasilkan validitas media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur untuk siswa SD kelas IV pada Materi Perubahan Energi di Sekolah Dasar yang memiliki validitas isi.
- 3) Untuk menghasilkan media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur untuk siswa SD kelas IV pada Materi Perubahan Energi di Sekolah Dasar yang telah mendapatkan respon guru dan siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari pengembangan media *fun thinkers* ini diharapkan mampu memberikan landasan teori dalam mengembangkan media pembelajaran *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur khususnya pada Materi Perubahan Energi di Sekolah Dasar untuk siswa SD kelas IV.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik dunia pendidikan, guru, siswa, peneliti, maupun peneliti lain.

a) Bagi Siswa

Media ini diharapkan bisa memberikan fasilitas kepada siswa selama proses pembelajaran sehingga nantinya bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

b) Bagi Guru

Media pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi perubahan energi untuk siswa SD kelas IV sehingga nantinya mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

c) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media yang menarik dan menyenangkan pada Materi Perubahan Energi di Sekolah Dasar untuk siswa SD kelas IV.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam meneliti media yang sama.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa sekolah dasar kelas IV khususnya pada materi perubahan energi. Adapun spesifikasi produknya sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur mengambil materi “Perubahan Energi” yang terdiri dari berbagai pertanyaan dan dijawab dengan cara menjodohkan. Soal-soal yang dibuat pada media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan di lengkapi lampiran bahan kajian literatur mengenai perubahan energi.
- 2) *Fun thinkers* dilengkapi kajian literatur diperuntukan untuk siswa, dimana siswa membaca, menjawab, dan menjodohkan berbagai pertanyaan yang ada didalamnya.

- 3) *Fun thinkers* dilengkapi kajian literatur diberikan untuk tujuan meningkatkan keterampilan siswa.
- 4) *Fun thinkers* dilengkapi kajian literatur disajikan untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran tematik tanpa merasa jenuh dan bosan sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif.
- 5) *Fun thinkers* dilengkapi kajian literatur diterapkan untuk siswa kelas IV SD pada mata pelajaran tematik Materi Perubahan Energi.
- 6) Sampul didesain dengan gambar, warna yang cerah dan sesuai dengan materi Perubahan Energi.
- 7) Media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media agar dapat mempermudah penggunaan media tersebut.
- 8) Media buku dibuat menggunakan kertas *glossy* dan kertas *art paper* kemudian bingkai peraga yang berisi ubin bernomor 1 sampai dengan 16 dengan sisi belakangnya berwarna (4 berwarna kuning, 4 berwarna biru, 4 berwarna merah, 4 berwarna hijau).
- 9) Proses pembuatan media diawali dari merancang desain media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur menggunakan *CorelDRAW X5*, kemudian desain media *fun thinkers* di cetak.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena dengan menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi maka siswa akan lebih mudah mengerti dengan yang dijelaskan oleh guru. Guru kelas IV di SD Negeri 2 Tukadaya menyatakan bahwa kehadiran media *fun thinkers* berbantuan kajian

literatur di masa pandemi, dapat membantu siswa dalam belajar dirumah. Dengan demikian, dapat dipandang bahwa media *fun thinkers* berbantuan kajian literatur penting untuk dikembangkan untuk membantu siswa dalam proses pembelajar dirumah sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan media ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas IV di SD Negeri 2 Tukadaya tahun ajaran 2021/2022 sudah memiliki kemampuan membaca sehingga mampu mengaplikasikan media ini dengan baik.
- 2) Media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur belum pernah digunakan oleh guru dalam pembelajaran.
- 3) Media dapat memudahkan siswa mempelajari materi perubahan energi.
- 4) Menumbuhkan semangat siswa untuk belajar, karena dengan menggunakan media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur dalam pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang baru bagi siswa dan membuat suasana belajar lebih menarik.

Sedangkan keterbatasan pengembangan media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur yang dikembangkan hanya bisa digunakan dalam pembelajaran materi perubahan energi. Pengembangan media ini berpedoman pada model *ADDIE*. Tahapan dari model ini yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Karena keterbatasan situasi dan kondisi sehingga penelitian ini hanya sampai pada tahap *development*.

1.10 Definisi Istilah

Adapun penjelasan dari istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk atau memperbaiki produk-produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggung jawabkan dan digunakan dalam pendidikan.
- 2) Media *fun thinkers* dilengkapi kajian literatur merupakan alat pembelajaran interaktif yang disusun untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar, mengasah kemampuan berpikir siswa dan kecerdasan siswa. Media ini mengajak siswa belajar sambil bermain. Media ini dilengkapi dengan buku dan bingkai peraga yang berisi ubin bernomor 1 sampai 16. Setiap ubin di belakangnya berisi warna (4 ubin berwarna merah, 4 ubin berwarna kuning, 4 ubin berwarna hijau, 4 ubin berwarna biru). Penggunaan media ini berdasarkan materi yang terdapat pada buku materi perubahan energi.
- 3) Model *ADDIE* merupakan model pengembangan yang memiliki 5 tahapan. Kelima tahap itu adalah *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).