

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Ahmad D. Marimba, pendidikan ialah petunjuk atau bimbingan dengan sadar oleh guru melalui pembinaan jasmani dan rohani kepada siswa menuju pembentukan karakter utama. Menurut Undang-Undang Sisdiknas, mengemukakan jika pendidikan ialah usaha yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang memiliki tujuan untuk membuat proses belajar mengajar yang menyenangkan serta aktif, sehingga peserta didik bisa meningkatkan bakat yang dimiliki, baik dari sisi perilaku, kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri, keagamaan, dan kecakapan yang dibutuhkan untuk hidup bermasyarakat, berbangsa serta bernegara. (Nasution, 2008)

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengelola perubahan untuk berhasil menyediakan Sumber Daya Manusia dengan kualitas yang diperlukan. Hal tersebut dikarenakan menjadi persyaratan dari Revolusi Industri sebelumnya. Sistem pendidikan memerlukan langkah baru untuk menghadapi era industri 4.0. Satu dari langkah yang direncanakan pemerintah yaitu gerakan literasi baru selaku penguatan dan bahkan menunda gerakan literasi lama. Sangat diperlukan fokus pada gerakan literasi baru, khususnya pada tiga kemampuan utama, yaitu literasi manusia, literasi teknologi serta literasi digital. Literasi digital ditujukan untuk pengembangan kecakapan membaca, menganalisa serta mempergunakan

informasi di dunia digital (*Big Data*), literasi teknologi bermaksud untuk menyampaikan pengertian tentang bagaimana mesin bekerja dan dimanfaatkan dan literasi manusia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam komunikasi. (Aoun, 2017)

Namun, dalam kenyataannya banyak rintangan yang wajib dilewati oleh pemerintah guna menentukan untuk berorientasi pada system Industri 4.0. salah satunya yaitu penerapan kurikulum di Indonesia. Rendahnya kualitas Sumber Daya Manusia membuat penerapan kurikulum di Indonesia belum berjalan dengan maksimal (Risdianto, 2019). Selain itu, seperti yang diketahui di Indonesia telah beberapa kali melaksanakan pergantian kurikulum yang terjadi hampir setiap pergantian menteri. Pergantian kurikulum ini memang bukanlah suatu permasalahan, hal tersebut dikarenakan dengan adanya pergantian kurikulum ini materi pelajaran diharapkan menjadi lebih baik dan memuat jawaban mengenai tantangan global. Akan tetapi, yang menjadi permasalahannya yaitu ketidakseimbangan antara kurikulum dengan muatan humanisme. Inti dari permasalahan pendidikan di Indonesia ialah kurangnya kesadaran pemerintah dengan pendidikan serta kurangnya pendanaan yang dialokasikan. Selain itu pula, kesenjangan pada bidang pendidikan di Indonesia masih dapat dirasakan hingga saat ini, terutama pada persediaan sarana dan prasarana, serta sumber daya tenaga pendidik. (Nasution, 2008)

Membaca, menulis, dan berhitung ialah kecakapan dasar/*basic skills* yang wajib dipunyai oleh peserta didik, karena melalui kegiatan baca-tulis-hitung siswa dapat memahami berbagai pengetahuan. Secara umum, siswa yang mulai memasuki bangku sekolah dasar sudah mempunyai kesiapan dalam keterampilan

baca-tulis-hitung. Melalui kemajuan IPTEK seperti saat ini, dapat memacu siswa untuk terus melatih keterampilan baca-tulis-hitungnya yang dapat diakses baik melalui media elektronik ataupun cetak. Apabila dikaitkan dengan tahap perkembangannya, siswa kelas awal sekolah dasar berada pada tahap praoperasional, dimana siswa memahami suatu pemahaman melalui simbol-simbol yang tertulis. (Abbas, M.Pd, 2006)

Namun, dalam kenyataannya masih banyak peserta didik dengan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung yang masih kurang utamanya bagi siswa kelas awal sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan siswa kelas 1 ialah peserta didik yang baru mengalami masa peralihan dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar sehingga masih belum sepenuhnya mempunyai keterampilan dalam membaca, menulis, dan berhitung. Dalam membelajarkan keterampilan tersebut diperlukan metode serta model pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat memahami lebih cepat bagaimana cara membaca, menulis, dan berhitung. Disamping metode dan model pembelajaran diperlukan pula suatu media untuk menunjang proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dan lebih termotivasi dalam belajar. Media yang dipergunakan harus sesuai dengan karakter siswa serta menarik. Akan tetapi dalam implementasinya masih banyak guru sekolah dasar yang mempunyai keterbatasan kemampuan dalam membuat serta menggunakan suatu media pembelajaran. (Argarini dkk., 2019)

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu mengatakan bahwa membaca merupakan kegiatan yang dapat dilakukan dalam menggali suatu informasi dan pengetahuan, dimana dengan aktivitas membaca seseorang akan mendapat suatu wawasan dan informasi yang baru sehingga bisa mengembangkan daya pikir dan

menambah pemahaman. Media pembelajaran amat vital untuk menunjang proses pembelajaran, namun juga menjadi hambatan utama dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena terbatasnya media serta kemampuan guru untuk mempergunakan media belajar (Handini, 2017). Menurut Khotimah, dkk (2012) mengatakan bahwasanya untuk menumbuhkan kecakapan peserta didik dalam mengerti suatu konsep pelajaran, selain menggunakan model belajar pendidik turut diwajibkan untuk mempergunakan sumber pembelajaran yang relevan sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk mengerti suatu konsep dengan cepat. Bahan ajar merupakan contoh sumber pelajaran. (Argarini dkk., 2019)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Sambangan, SDN 2 Sambangan, dan SDN 3 Sambangan, bisa diketahui bahwa kemampuan membaca-menulis-berhitung siswa kelas 1 masih kurang. Walaupun terdapat peserta didik yang telah mampu membaca secara lancar, tetapi hampir sebagian dalam satu kelas tersebut masih kurang dalam membaca. Bahkan, masih terdapat siswa yang belum mengenal huruf. Berdasar pada hasil wawancara bersama dengan guru kelas 1, dapat diketahui bahwa di SDN 1 Sambangan siswa kelas 1 pada semester awal setiap pembelajarannya harus selalu dilakukan dikte terlebih dahulu sebelum guru menjelaskan materi. Siswa hafal dengan huruf A sampai Z hanya dalam hafalan saja tetapi tidak mengetahui bentuk hurufnya, begitupun dengan angka. Siswa hafal dan mampu untuk berhitung namun mereka tidak mengetahui bagaimana bentuk dari angka yang mereka ucapkan. Sehingga, pada semester awal guru harus mengajar dengan keras untuk membelajarkan huruf dan angka kepada siswa. Sedangkan dari hasil wawancara bersama guru kelas 1 di SDN 2 Sambangan dan SDN 3 Sambangan, diketahui bahwa sudah terdapat siswa yang

bisa membaca, namun tidak banyak hanya beberapa saja. Hal tersebut dikarenakan terdapat siswa yang tidak mengenyam bangku taman kanak-kanak serta kurangnya perhatian dari orang tua, sehingga guru di sekolah yang harus bekerja dengan ekstra untuk melatih siswa untuk membaca-menulis-berhitung. Selain itu pula, di ketiga SD tersebut mengatakan bahwa terdapat media pembelajaran untuk membelajarkan siswa membaca-menulis-berhitung, namun masih jarang untuk digunakan. Kebanyakan media yang digunakan untuk membelajarkan siswa membaca yaitu dengan kartu huruf, sedangkan untuk membelajarkan siswa berhitung guru mempergunakan objek konkret yang ada di sekitar sekolah, misalnya kerikil. Untuk media untuk membelajarkan siswa menulis, guru hanya menggunakan media berupa buku ajar dan meminta siswa untuk berlatih menulis dengan menyalin bacaan yang terdapat pada buku, sehingga hal tersebut dinilai kurang efektif untuk melatih kemampuan menulis siswa secara mandiri. Hal ini menjadikan peserta didik kurang semangat mengikuti aktivitas belajar, sehingga hasil belajarnya pun menjadi kurang.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis ingin membantu guru kelas awal untuk melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang bisa menunjang aktivitas belajar berupa *Smart Book* yang dapat digunakan dalam membelajarkan siswa kelas awal membaca, menulis, dan berhitung yang praktis dan efektif.

Media *Smart Book* ini relevan dengan temuan peneliti terdahulu yaitu Dian Fitri Argarini, dkk pada tahun 2019 dalam Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika yang berjudul “Pengembangan *Smart Book* Materi Geometri Untuk Siswa SMP Berbasis Konstruktivisme”. Adapun persamaan media dengan peneliti

terdahulu yaitu mengembangkan suatu media pembelajaran 3 dimensi tetapi bentuk dari media berbeda dan fokus materinya berhitung, serta jenjang yang berbeda.

Berdasarkan hasil peneliti terdahulu yang ditegaskan oleh Dian Fitri Argarini, dkk, maka peneliti yang sekarang akan mengembangkan media *Smart Book* guna menumbuhkan hasil belajar keterampilan calistung siswa kelas 1 sekolah dasar yang mempunyai kelebihan yaitu ukuran besar namun tidak terlalu besar (sedang), menarik, desain yang sederhana, mudah digunakan serta dapat membangkitkan minat belajar siswa. Media *Smart Book* ini dibuat dengan bahan-bahan yang aman dan juga tahan lama, yaitu dari kertas karton, sehingga memudahkan siswa dan guru untuk membawanya. Dengan pengembangan media ini, diharapkan bisa memberikan motivasi peserta didik untuk belajar membaca, menulis, dan berhitung, sehingga aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada hal yang melatar belakanginya, maka bisa ditemukan beberapa permasalahan yakni:

- a. Media yang tersedia saat ini kurang bervariasi.
- b. Keterampilan guru masih belum optimal dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran.
- c. Capaian hasil pembelajaran peserta didik yang rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada riset ini akan dibahas mengenai pengembangan suatu media pembelajaran yang sesuai untuk diaplikasikan guna menumbuhkan kecakapan serta hasil

pembelajaran baca-tulis-hitung peserta didik kelas awal sekolah dasar. Media tersebut yaitu *Smart Book*.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada pengidentifikasian serta pembatasan permasalahan, maka pada riset ini dirumuskan permasalahan yang akan menjadi fokus yakni:

1. Apakah media *Smart Book* valid digunakan dalam proses pembelajaran pada materi Tema 1. Diriku, Subtema 4. Aku Istimewa, Pembelajaran 3 dalam rangka meningkatkan hasil belajar keterampilan baca-tulis-hitung siswa kelas awal sekolah dasar ?
2. Apakah pengembangan media *Smart Book* efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada materi Tema 1. Diriku, Subtema 4. Aku Istimewa, Pembelajaran 3 dalam rangka meningkatkan hasil belajar keterampilan baca-tulis-hitung siswa kelas awal sekolah dasar ?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berlandaskan pada perumusan permasalahan, maka yang menjadi tujuan dalam riset ini yakni:

1. Untuk mengetahui validitas media *Smart Book* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan baca-tulis-hitung siswa kelas awal sekolah dasar pada materi Tema 1. Diriku, Subtema 4. Aku Istimewa, Pembelajaran 3.
2. Untuk mengetahui efektifitas media *Smart Book* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan baca-tulis-hitung siswa kelas awal sekolah dasar pada materi Tema 1. Diriku, Subtema 4. Aku Istimewa, Pembelajaran 3.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Melalui riset ini, diharapkan dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga mempermudah guru untuk menumbuhkan motivasi serta minat siswa untuk belajar. Oleh karenanya, peneliti perlu merancang suatu media belajar yang cocok dengan karakter siswa. Pada kajian ini, peneliti hendak mengembangkan media *Smart Book* yang dirancang untuk membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan baca-tulis-hitungnya pada materi Tema 1. Diriku, Subtema 4. Aku Istimewa, Pembelajaran 3. Adapun beberapa spesifikasi dari media *Smart Book* ini yaitu:

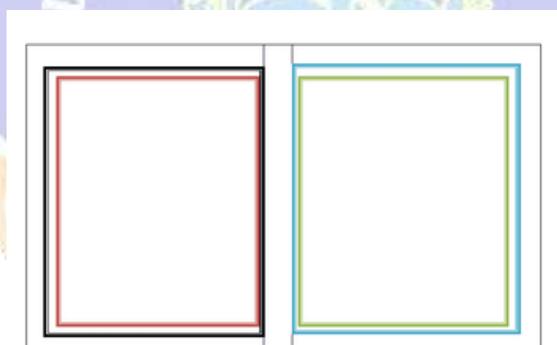
1. Konten pengembangan media *Smart Book*

Pada media *Smart Book* menggunakan pembelajaran tematik pada materi Tema 1. Diriku, Subtema 4. Aku Istimewa, Pembelajaran 3, yaitu pada Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Adapun KD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni:

3.3 Menjelaskan lambang bunyi konsonan serta bunyi vokal pada kata bahasa daerah dan Bahasa Indonesia 4.3 melafalkan bunyi konsonan serta vokal pada bahasa daerah dan Bahasa Indonesia. Adapun KD pada mata pelajaran matematika yakni: 3.4 Memberikan penjelasan serta melaksanakan pengurangan serta penjumlahan bilangan dengan memakai bilangan cacah hingga 99 pada keseharian serta menghubungkan pengurangan serta penjumlahan. 4.4 Memecahkan permasalahan keseharian yang berhubungan dengan pengurangan serta penjumlahan bilangan dengan memakai bilangan cacah hingga 99.

2. Konstruksi atau tampilan pengembangan media *Smart Book*

Media *Smart Book* berwujud persegi panjang yang terbuat dari kertas karton serta mempunyai panjang 37 cm dan lebar 23 cm. Media ini sangat mudah digunakan, dikarenakan bentuknya sama seperti buku pada umumnya namun bentuknya besar memanjang. Ketika dibuka, pada halaman pertama akan berisi petunjuk penggunaan dari media *Smart Book*, kemudian pada halaman berikutnya akan disajikan sebuah media papan temple huruf yang dapat membantu siswa untuk berlatih membaca. Selanjutnya pada halaman ketiga akan disajikan sebuah media *puzzle* suku kata yang bisa dipergunakan membantu siswa untuk berlatih menulis. Pada halaman keempat akan disajikan media makitung yang dapat membantu siswa untuk berlatih berhitung dengan bantuan kumpulan objek yang sering siswa temui.



Gambar 1.1. Desain Media *Smart Book*

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *Smart Book* pada pembelajaran tematik Tema 1. Diriku, Subtema 4. Aku Istimewa, Pembelajaran 3 Kelas 1 Sekolah Dasar memiliki manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan pengembangan media ini, diharapkan bisa menumbuhkan minat serta motivasi siswa kelas 1 sekolah dasar dalam berhitung, membaca serta menulis.

b. Bagi Guru

Dengan pengembangan media ini, diharapkan bisa memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memotivasi serta menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran, sehingga aktivitas belajar bisa berjalan sejalan dengan maksud pendidikan.

c. Bagi Sekolah

Dengan pengembangan media ini, bisa menciptakan suasana yang menyenangkan ketika belajar, sehingga siswa akan termotivasi untuk terus belajar, dikarenakan kondisi belajar yang terlihat lebih nyata jika dibandingkan dengan hanya menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media pembelajaran.

d. Bagi Penulis

Dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran, bisa memudahkan guru serta siswa pada aktivitas belajar sehingga siswa dapat dengan cepat meningkatkan keterampilannya dalam membaca-menulis, dan berhitung.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dengan pengembangan media *Smart Book* pada pembelajaran tematik di Kelas 1 Tema 1. Diriku, Subtema 4. Aku Istimewa, Pembelajaran 3, penulis berasumsi bahwa :

- a. Media *Smart Book* bisa memudahkan siswa untuk meningkatkan keterampilan baca-tulis-hitungnya, sehingga maksud pendidikan bisa dicapai.
- b. Media *Smart Book* bisa memudahkan guru pada aktivitas belajar sehingga bisa mengembangkan minat serta memotivasi pembelajaran.
- c. Media *Smart Book* dapat menghidupkan iklim pendidikan yang mengasyikkan dikarenakan peserta didik ikut terlibat dalam aktivitas belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran *Smart Book* ini hanya diperuntukkan untuk membantu guru kelas 1 pada pembelajaran tematik dengan tema dan subtema serta pembelajaran yang telah ditentukan saja.
- b. Uji coba media pembelajaran *Smart Book* ini hanya akan dilakukan pada 1 sekolah dasar saja yaitu SD Negeri 3 Sambangan dengan jumlah siswa yang terbatas dikarenakan proses pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT).
- c. Media yang dikembangkan hanya 1, sehingga waktu yang diperlukan untuk menggunakannya kurang efisien.
- d. Angket pengumpulan data yang digunakan belum mencerminkan tujuan SMART.

1.9 Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Menurut Pustekom Depdikbud mengemukakan bahwasanya media pembelajaran merupakan suatu alat peraga yang bisa dipergunakan sebagai

perantara guna memudahkan penyampaian suatu bahan ajar, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik sesuai dengan harapan. (Ramli, M.Pd, 2012)

2. *Smart Book*

Media *Smart Book* ialah media yang bisa digunakan dalam aktivitas belajar khususnya bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar untuk meningkatkan kecakapan baca-tulis-hitungnya pada pembelajaran tematik. Media *Smart Book* ini berbentuk persegi panjang yang menyerupai buku pelajaran pada umumnya yang terbuat dari kertas karton. Dalam media ini, terdapat beberapa media yang digabung menjadi satu dalam bentuk buku namun dengan ukuran yang lebih besar.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik ialah pemodelan yang dipergunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku. Pada aktivitas belajar tematik ini digunakan sistem tema yang memberi pelatihan peserta didik untuk mengembangkan kecakapan pemikiran kritis dan kreatif sehingga peserta didik dalam memecahkan suatu masalah sesuai dengan pengalaman belajarnya. (Wafiqni & Nurani, 2018)

4. Hasil Belajar

Menurut Nasution, hasil belajar ialah hasil yang didapatkan oleh seseorang melalui belajar secara aktif dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar ialah keterampilan yang bisa dicapai peserta didik sesudah menyelesaikan aktivitas pada proses belajar yang disusun serta dilakukan pendidik pada satuan pendidikan yang telah

ditentukan. Kemudian menurut Gagne dan Briggs, hasil pembelajaran ialah kecakapan individu sesudah. Menurut Taksonomi Bloom, terdapat tiga ranah kemampuan yang dapat menentukan hasil belajar siswa, yaitu ranah pengetahuan (kognitif), ranah sikap dan nilai (afektif), serta ranah keterampilan (psikomotorik). Pada ranah kognitif terdiri dari 6 aspek, yakni dari C1-C6 diantaranya yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), ranah sintesis (C5), dan ranah penilaian (C6). (Nurrita, 2019)

