

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan adalah inti dari pendidikan, karena bertujuan membantu siswa mengembangkan potensi diri mereka. Proses pembelajaran yang baik tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membuatnya menarik dan relevan bagi siswa. Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat meliputi penggunaan media interaktif, permainan edukatif, diskusi kelompok, dan proyek kreatif. Lingkungan belajar yang menyenangkan memotivasi siswa untuk terlibat aktif, meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Ketika siswa nyaman dan tertarik, mereka lebih cenderung mengeksplorasi topik lebih dalam, mengembangkan rasa ingin tahu, dan keterampilan berpikir kritis. Ini memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan informasi dalam konteks nyata, yang merupakan inti dari pembelajaran bermakna. Upaya ini mendukung potensi unik setiap siswa, memberi mereka kesempatan untuk berkembang secara intelektual, emosional, dan sosial (Achmad, 2004: 142).

Proses pembelajaran saat ini berkembang sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan yang baik dapat dilihat dari pelaksanaan proses pembelajarannya. Pembelajaran adalah kombinasi terstruktur dari elemen manusia, materi, fasilitas, dan proses yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2002:56). Pembelajaran adalah proses yang terjadi baik di dalam maupun di luar ruangan melalui interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar, sehingga siswa memperoleh ilmu pengetahuan,

membentuk sikap, dan meningkatkan kepercayaan diri. Kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kreativitas pengajar dan motivasi belajar siswa. Pengajar perlu kreatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, pengajar harus lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Sistem pembelajaran yang baik adalah yang memenuhi tiga kriteria: daya tarik, daya guna (efektivitas), dan hasil guna (efisiensi) (Mukhid,2007:131).

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa adalah hal penting yang perlu dilakukan oleh seorang guru. Suasana belajar yang menyenangkan dapat juga terjadi bagaimana pendidik menggunakan media atau sumber pembelajaran dengan tepat. Media pembelajaran menjadi salah satu hal yang perlu ditingkatkan sebagai sumber belajar bagi siswa dan untuk menunjang adanya suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang mengundang interaksi antara peserta didik dan guru, membuat siswa dapat berkreasi secara aktif dan kreatif dalam mencerna materi pembelajaran yang disampaikan karena penyampaian materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat dengan mudah diterima oleh siswa (Arianti,2017:45).

Kurikulum 2013 dirancang untuk mempersiapkan peserta didik dengan berbagai kompetensi, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diimplementasikan secara terpadu (Fussalam, 2018). Namun, kurangnya media yang mencakup inti materi pembelajaran, terutama yang sesuai dengan tema-tema dalam kurikulum 2013, menyebabkan materi yang disampaikan oleh guru tidak

dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Akibatnya, siswa tidak dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Selama kegiatan belajar mengajar di sekolah, siswa harus dapat menyesuaikan diri dengan metode pendidikan yang baru. Perubahan cara belajar yang berkelanjutan menuntut siswa untuk menemukan cara yang efektif bagi mereka untuk menyerap materi yang disampaikan oleh guru (Supriyo, 2015:84). Menggunakan buku paket sebagai sumber belajar secara terus-menerus dianggap kurang efektif karena dapat membuat siswa menjadi pasif selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya interaksi dan kegiatan yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa, karena siswa cenderung hanya mendengarkan dan mencatat informasi. Yukni (2011) menyatakan bahwa buku sebagai media pembelajaran harus memberikan manfaat secara maksimal, oleh karena itu, pentingnya pemilihan media yang tepat, biaya, pembaruan, dukungan, dan teknologi untuk memastikan bahwa isi dan gaya penyampaian pesan dari media tersebut dapat memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran harus dapat merangsang siswa untuk memproses informasi yang dipelajari, mendorong mereka untuk memberikan tanggapan dan umpan balik, serta memotivasi mereka untuk melakukan praktik dengan benar.

Media pembelajaran adalah sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa selama proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran disusun oleh guru dengan tujuan agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Menurut Supriyo (2015:84), media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi siswa dan meningkatkan kinerja belajar mereka. Berbagai jenis media pembelajaran yang

menarik dapat merangsang minat siswa terhadap materi baru dalam pembelajaran (Nurrita, 2018:172).

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers* pada tema 1 Hidup Rukun merupakan inisiatif dari sebuah perusahaan yang khusus memproduksi alat peraga pendidikan. Menurut Gordon (2013) (dalam Kurniawati, 2017:25), media *Fun Thinkers* adalah serangkaian buku yang didesain untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Agustiana (2020) menyatakan bahwa selain untuk meningkatkan minat belajar siswa, media ini juga bermanfaat untuk melatih kedua sisi otak anak dan mengembangkan keterampilan logika serta konsentrasi mereka. Penggunaan media ini dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka akan lebih tertarik dan mudah memahami isi dari media ini yang didesain secara sederhana dan unik, serta mampu menggali esensi dari konsep dasar materi yang disajikan.

Menggunakan media *Fun Thinkers* akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, termasuk kegiatan mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan. Buku ini didesain dengan menarik, menggunakan warna, gambar, dan cara penggunaan yang unik. Siswa akan belajar dengan cara yang menyenangkan, seperti menjawab pertanyaan sambil bermain, misalnya dengan memindahkan kotak persegi ke jawaban yang tepat, bukan dengan menulisnya.

Nataliya (2015:356) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat dalam proses pembelajaran siswa, termasuk 1) variasi metode pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan komunikasi lisan, 2) penjelasan yang lebih jelas terhadap materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahaminya, 3) peningkatan motivasi belajar siswa karena pengajaran menjadi lebih menarik dan

menarik perhatian mereka, dan 4) siswa terlibat dalam lebih banyak aktivitas selama pembelajaran daripada sekadar mendengarkan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat mendukung proses belajar mengajar dengan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Kibitiah (2021) menyatakan media *fun thinkers* sangat diperlukan oleh siswa khususnya kelas 2 dimana pada masa-masa itu siswa masih ingin terus bermain dan ingin mengetahui hal-hal yang baru. Sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yaitu kelas 1, 2 dan 3 siswa kelas rendah perlu memperoleh keterampilan *social-help skill* pada tahap ini siswa lebih menyukai pembelajaran kooperatif. Fase kedua yang perlu dikembangkan adalah fase *play skill* pada tahap ini perkembangan kognitif siswa kelas rendah diawali dengan kemampuan siswa mengelompokkan benda, kemampuan membuat cerita bersambung, kaya kosakata, minat menulis dan angka, aktif berbicara dan mengetahui makna sebab akibat.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas maka dibuat penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *fun Thinkers* dan respon siswa terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers* pada tema 1 Hidup Rukun. Maka penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers* Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar Pada Tema 1 Hidup Rukun”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dengan mempertimbangkan konteks yang telah diuraikan, identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut:.

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran.
2. Penyajian dalam buku pelajaran yang digunakan membuat siswa merasa bosan.

3. Kurangnya media pembelajaran yang dapat mengemas inti dari materi pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Masalah penelitian ini adalah pengembangan media *Fun Thinkers* khusus untuk siswa kelas II SD, dengan tema pembelajaran "Hidup Rukun", dengan fokus pada aspek pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *Fun Thinkers* yang dikembangkan untuk siswa SD kelas II pada tema 1 hidup rukun?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers* yang dikembangkan untuk siswa SD kelas II pada tema 1 hidup rukun?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah yang telah disajikan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers* untuk siswa SD kelas II pada tema 1 hidup rukun.
2. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers* untuk siswa SD kelas II pada tema 1 hidup rukun.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan suatu kontribusi positif pada perkembangan media pembelajaran *Fun Thinkers* dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan kontribusi teoretis, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yang signifikan bagi semua pihak terkait. Berikut adalah manfaat praktis dari penelitian ini.

1) Bagi Siswa

Media pembelajaran *Fun Thinkers* dapat meningkatkan fokus siswa terhadap pembelajaran karena menyajikan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran tematik dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan opsi alternatif kepada guru dalam mengembangkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *Fun Thinkers*. Hal ini disebabkan karena media tersebut mampu menampilkan esensi materi dari pembelajaran tematik dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

3) Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat berperan penting dalam menambah ragam media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Dengan demikian, penelitian ini

akan memberikan kontribusi dalam memperkaya pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pengajaran.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang memiliki tujuan dan cakupan serupa. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan lebih lanjut dalam bidang media pembelajaran untuk pendidikan di tingkat sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers* dalam pembelajaran tematik meliputi.

1. Produk yang dibuat adalah media pembelajaran *fun Thinkers* untuk kelas II sekolah dasar pada tema 1 hidup rukun.
2. Sampul media *fun Thinkers* dibuat semenarik mungkin dan menyesuaikan dengan tema yang dirujuk.
3. Pada media terdapat petunjuk penggunaan untuk memudahkan dalam penggunaan media.
4. Terdapat kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran sebagai acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Terdapat daftar isi dalam media.
6. Pada setiap latihan soal terdapat petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, dan kunci jawaban.
7. Latihan soal dibuat berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin.

8. Dalam mengerjakan latihan soal menggunakan bingkai yang berisi 16 ubin berwarna merah, kuning, biru dan hijau.
9. Proses pembuatan diawali dengan menganalisis buku tema dan merancang desain media menggunakan aplikasi *photoshop CS6*.
10. Media pembelajaran *funthinkers* yang dikembangkan dicetak menggunakan kertas *glossy* berukuran A3.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers* dalam konteks pembelajaran tematik dapat dijelaskan yakni, kurangnya ragam media pembelajaran yang digunakan oleh guru mengakibatkan keterbatasan dalam variasi metode pembelajaran, dengan buku pelajaran sering menjadi satu-satunya sumber referensi. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah, memaksa guru untuk bergantung pada buku paket sebagai satu-satunya alat bantu. Keterbatasan media yang mencakup seluruh tema pembelajaran juga menjadi hambatan, karena media yang ada cenderung terpisah-pisah dan tidak terintegrasi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers* untuk kelas II sekolah dasar, khususnya pada tema 1 "Hidup Rukun", menjadi penting karena dapat meningkatkan efektivitas dan makna dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Media ini dapat menjadi pedoman bagi guru, sekolah, dan peneliti sebagai referensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini mencakup hal berikut.

- 1) Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers* dalam proses belajar mengajar sebelumnya.
- 2) Media pembelajaran *Fun Thinkers* diyakini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang terkandung dalam tema 1 "Hidup Rukun".
- 3) Penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers* diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menyajikan pendekatan belajar sambil bermain yang berbeda dengan penggunaan buku konvensional.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers* yaitu pengembangan dibuat berdasarkan pada kelas II sekolah dasar tema 1 hidup rukun. Pedoman dalam mengembangkan media yaitu berpedoman pada model ADDIE (analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi).

1.10 Definisi Istilah

Berikut adalah penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- 1) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi secara efektif dan ringkas.
- 2) Media *Fun Thinkers* merupakan jenis media pembelajaran yang berbentuk buku latihan soal yang dilengkapi dengan kotak bingkai yang berisi ubin berwarna di dalamnya. Latihan soal disusun dengan cara yang menarik

sehingga membuat siswa lebih tertarik dalam menggunakan media ini, dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

- 3) Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran di mana beberapa mata pelajaran digabungkan menjadi satu tema yang terkait, dan materi pembelajaran dikaitkan dengan situasi atau konteks kehidupan sehari-hari.

