

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi berkembang sangat cepat, sumber daya manusia (SDM) harus bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi di zaman modern ini (Putri et al., 2022). Perubahan yang dilakukan saat ini oleh digitalisasi salah satunya yaitu teknologi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia digitalisasi merupakan sebuah sistem yang telah dirancang menjadi sistem digital yang dilakukan dengan cara pemberian atau pemakaian digital. Di perkembangan zaman ini manusia dibuat lebih praktis oleh perkembangan teknologi yang dapat memudahkan kita mengakses berbagai sumber-sumber yang terbaru dan mendapatkan informasi baru di seluruh dunia Maharani et al. 2024.

Perubahan pendidikan di sekolah dapat dilihat dari segi inovasi terbaru dari proses pembelajaran. Perubahan inovasi pendidikan berlangsung secara terus menerus dengan beriringan perkembangan teknologi digital dalam pembelajaran (Prasrihamni et al., 2022). Menurut Wagiran (2007) dalam (Magdalena et al., 2020) melakukan sebuah inovasi baru dapat dilakukan dengan secara menyeluruh dengan melihat dari aspek-aspek maupun komponen-komponen yang telah ada, dengan itu inovasi dilihat dari pembelajaran yang harus meliputi aspek siswa, pengajar, materi dan media, sarana dan prasarana, serta hidden curriculum.

Dengan berkembangnya proses pembelajaran di sekolah, siswa diharapkan mengalami peningkatan yang signifikan, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Suasana belajar yang menyenangkan akan tercipta melalui proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Menurut Hasma (2017)

berkembangnya proses pembelajaran di sekolah, siswa diharapkan mengalami perubahan baik dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan terciptanya proses pembelajaran yang baik maka akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Karnia et al., 2023). Namun kenyataan yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah seringkali terjadi pembelajaran yang kurang efektif dilaksanakan karena banyak waktu, tenaga, dan biaya yang terbuang sia-sia, sedangkan tujuan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan baik.

Setiap pembelajaran pada jenjang sekolah dasar dapat memberikan kontribusi dalam membentuk kemampuan penguasaan digital. Pendidikan IPA di sekolah dasar dapat memberikan pengembangan digital bagi setiap siswa dalam upaya mempersiapkan generasi yang berkualitas (Heryani et al., 2022). Berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, dijelaskan mengenai kriteria pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi lulusan, di mana poin utamanya yaitu adanya pembelajaran aktif yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah. Namun masih banyak sekolah yang hanya meningkatkan aspek kognitif, karena kurangnya media dalam kegiatan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang sangat berharga bagi guru dalam proses belajar mengajar. Dalam menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Agustira et al. 2022). Guru sebagai tenaga pendidik harus mampu memahami berbagai jenis karakteristik siswa sebelum memilih media yang tepat digunakan dalam menyampaikan sebuah materi

pembelajaran. Media digital bisa sebagai alat dalam menyampaikan materi IPA khususnya di sekolah dasar Ayudia et al. 2023. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, membangkitkan keinginan, dan minat yang baru, bahkan pula membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa Pinatih et al. 2021.

Dengan membuat keputusan untuk mengatasi permasalahan dan memasukkannya ke dalam media *fun thinker* digital yang menyenangkan. Pembuatan media digital yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA. (Ningrum et al., 2024) Media *fun thinker* book adalah media pembelajaran buku berbasis cetak yang terdiri dari buku dan bingkai peraga ubin bernomor yang menggabungkan media belajar dan permainan yang dirancang dengan cara yang menyenangkan untuk menyampaikan materi pada pelajaran. Pada penelitian ini media *fun thinker* book dirubah menjadi media *fun thinker* digital yang bertujuan untuk menginovasi pembelajaran di zaman sekarang yang hampir di setiap proses belajar siswa melibatkan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi sangat pesat perkembangannya pada dunia pendidikan terutama pada sekolah dasar yang harus sudah diterapkan inovasi ataupun pembelajaran berbasis teknologi pada siswa sekolah dasar. Di sekolah SD Negeri 1 Baktiseraga pembelajaran berbasis teknologi sudah mulai diterapkan pada kelas rendah tetapi hanya tahap pengenalan media teknologi dan tetap dalam pengawasan guru wali kelas atau guru mata pelajaran. Siswa cenderung lebih aktif pada saat kegiatan istirahat ini didukung dengan lingkungan yang sangat luas untuk area bermain siswa dan mereka aktif bermain di luar ruangan. Pada saat dalam kelas mereka cenderung merasa bosan saat memulai belajar karena proses pembelajaran bagi siswa terus

berulang setiap harinya mulai dengan ceramah, tugas proyek bahkan menonton video. Pernyataan ini didukung oleh hasil observasi dan wawancara terhadap wali kelas III SD Negeri 1 Baktiseraga pada tanggal 30 April 2024 yaitu dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan inovasi pembelajaran media berbasis digital untuk mendukung proses terlaksananya pembelajaran. Ini dikarenakan siswa lebih antusias dan lebih semangat dalam proses kegiatan pembelajaran menggunakan media digital. Wali kelas III juga mengatakan bahwa pembelajaran media digital di kelas III sudah mulai diterapkan dalam kegiatan belajar namun masih hanya sebatas menganalisis video atau hanya sebatas menonton video yang dipersiapkan oleh guru.

Salah satu materi yang sangat penting dalam pendidikan IPA adalah mengenai pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Topik ini tidak hanya mendalam tetapi juga kompleks, sehingga memerlukan metode pembelajaran yang efektif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan inovasi baru sangat diperlukan untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Melalui pendekatan ini, materi dapat disampaikan dengan lebih interaktif dan dinamis, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Dengan demikian, teknologi dan inovasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pendidikan dan membantu siswa menguasai konsep-konsep yang esensial dalam IPA.

Agar data yang diperoleh benar-benar valid, maka dapat memberikan tes dalam bentuk soal berupa angka dan gambar untuk mengukur kegemaran siswa mengenai hasil belajar siswa, sebab hasil belajar siswa berpengaruh apabila soal-soal maupun materi ajar bervariasi. Tes yang diberikan berupa soal-soal angka dan menganalisis

gambar. Berdasarkan observasi, diperoleh dari data tes hasil belajar siswa di kelas III yang disebarakan di Gugus 2 Singaraja dengan memilih 4 sekolah dasar SD Negeri 1 Baktiseraga, SD Negeri 1 Banjar Tegal, SD Negeri 2 Banjar Tegal, dan SD Negeri 3 Banjar Tegal. Berikut adalah hasil belajar pada Tabel 1.

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Siswa IPA

No	Sekolah	Kelas	KKM	Jumlah siswa	Jumlah siswa kurang mencapai KKM (n < 70)		Jumlah siswa mencapai KKM (n > 70)	
					siswa	%	siswa	%
1	SD Negeri 1 Baktiseraga	III B	70	30	21	70%	9	30%
2	SD Negeri 1 Banjar Tegal	III	70	33	18	55%	13	39%
3	SD Negeri 2 Banjar Tegal	III	70	23	15	65,22 %	8	34,78%
4	SD Negeri 3 Banjar Tegal	III	70	9	8	88,89 %	1	11,11%
Jumlah				95	62	70%	31	29%

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar kelas III hasil belajar siswa masih tergolong rendah dengan persentase 70% siswa yang belum mencapai nilai maksimum. Dari observasi dan wawancara kepada wali kelas III B di SD Negeri 1 Baktiseraga diperoleh hasil bahwa siswa kelas III B suka belajar sambil bermain maupun menonton video pembelajaran. Selain itu media tersebut digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi maupun melakukan tes kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Perkembangan terhadap media digital dalam proses pembelajaran sangat kurang seimbang dengan perkembangan jaman digital Akbar et al. 2019. Dengan

menggunakan media digital ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang terdapat pada buku tema khususnya pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Selain itu, diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, membuat siswa terlihat aktif dalam pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada hal tersebut dan berkaitan dengan hasil wawancara dan hasil observasi di SD Negeri 1 Baktiseraga dengan berkembangnya teknologi, guru tidak bisa menjadi satu-satunya sumber informasi. Maka perlu untuk dilakukan penelitian pengembangan media *fun thinker* digital dengan demikian peneliti ini mengangkat judul “Pengembangan Media *Fun Thinker* Digital Materi Perkembangan dan Pertumbuhan Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 1 Baktiseraga” sebagai penelitian.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, Adapun identifikasi beberapa permasalahan yang ada sebagai berikut.

- 1) Rendahnya hasil belajar siswa dalam materi IPA yang mana dari 4 sekolah, rata-rata persentase hasil belajar IPA mencapai 70% siswa yang masih belum mencapai nilai maksimum yang telah ditentukan.
- 2) Penggunaan media digital pada kelas III dalam proses pembelajaran masih terbatas.
- 3) Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami isi materi dan meningkatkan semangat belajar siswa.

- 4) Minimnya inovasi belajar dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis media digital yang dapat melibatkan siswa untuk aktif di dalam pembelajaran.
- 5) Siswa cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran karena mereka hanya menonton video materi dari sumber *YouTube*.
- 6) Perlu adanya pengembangan media digital yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Latar belakang dan identifikasi masalah dapat menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan dapat dikatakan cukup luas, sehingga dipandang penting dilakukan pengembangan media. Pada penelitian ini dilakukan ada perlunya pengembangan media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Merujuk pada latar belakang masalah, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut

- 1) Bagaimana rancang bangun pengembangan media *fun thinker* digital untuk siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup?
- 2) Bagaimana validitas media *fun thinker* digital untuk siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup?

- 3) Bagaimana kepraktisan media *fun thinker* digital untuk siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup?
- 4) Bagaimana keefektifan media *fun thinker* digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di SD Negeri 1 Baktiseraga?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan racang bangun media *fun thinker* digital untuk siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
- 2) Untuk mengetahui validitas media *fun thinker* digital untuk siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media *fun thinker* digital untuk siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
- 4) Untuk mengetahui keefektifan media *fun thinker* digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup SD Negeri 1 Baktiseraga.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian.

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari pengembangan media ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Ditinjau secara teoritis, hasil dari pengembangan media ini diharapkan mampu menjadi landasan teori dalam mengembangkan media *fun thinker* digital khususnya untuk siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini akan bermanfaat bagi semua pihak terlibat baik dunia pendidikan, guru, siswa, peneliti, maupun peneliti lain.

Adapun manfaat tersebut yaitu sebagai berikut.

a) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini bermanfaat karena menghasilkan produk media digital *fun thinker* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dan meningkatkan standar pendidikan di sekolah.

b) Bagi Guru

Media *fun thinker* digital ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup sekolah dasar kelas III sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran IPA dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

c) Bagi siswa

Media *fun thinker* digital ini mampu memberikan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran dan memberikan fasilitas kepada siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, mereka dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan

pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pustaka untuk penelitian lanjut dan penelitian perbandingan. Mereka juga dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk menambah wawasan ketika ingin mengembangkan media serupa agar memperoleh hasil yang lebih baik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian pengembangan ini menciptakan produk berupa media *fun thinker* digital materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup khususnya pada tema 1 untuk siswa sekolah dasar kelas III. Adapun spesifikasi dari produk media yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dibuat berupa media pembelajaran *fun thinker* digital yang akan diterapkan untuk siswa kelas III dengan materi “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” yang dapat diakses di *handphone* android maupun di laptop secara *offline* yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam belajar.
- 2) Media *fun thinker* diperuntukan untuk siswa bermain sambil belajar seperti membaca, menjawab, dan mencocokkan jawaban yang ada di dalamnya.
- 3) Media *fun thinker* disajikan agar siswa dengan mudah memahami materi Pelajaran tematik tanpa merasa jenuh dan bosan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 4) Media *fun thinker* dikembangkan dari media benda konkrit menjadi sebuah media digital yang dapat di akses di *handphone* maupun laptop secara *offline*.

- 5) Desain media *fun thinker* digital ini tidak jauh berbeda dengan media *fun thinker* dalam bentuk benda konkrit. Desain media mengikuti materi dan soal-soal yang terdapat dalam tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Mahkluk Hidup”.
- 6) Di dalam aplikasi media *fun thinker* digital ini sudah disediakan materi dan latihan. Terdapat petunjuk-petunjuk cara pengerjaan soal latihan.
- 7) Dalam soal latihan terdapat waktu dalam pengerjaan. Tujuannya untuk melatih ingatan dan kecepatan siswa dalam mengerjakan soal latihan.
- 8) Media dibuat dengan di desain dengan mudah dipahami oleh siswa. Desain media *fun thinker* pada soal latihan terdapat beberapa kota yang harus di geser ke jawaban yang benar, apabila jawaban benar maka akan memunculkan warna kuning, merah, biru dan hijau.
- 9) Proses pembuatan media diawali dari merancang desain media *fun thinker* menggunakan canva mulai dari pemilihan karakter sehingga gambar-gambar yang akan diaplikasikan, kemudian diaplikasikan di aplikasi *Smart Apps Creator* untuk menjadikan menjadi aplikasi berbasis android.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran di kelas dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran. Jika terus menggunakan metode ceramah, siswa akan merasa lelah belajar dan bosan dalam melakukan pembelajaran. Hal ini membuat suasana belajar di dalam kelas menjadi membosankan terutama bagi siswa di kelas III yang pada dasarnya ingin belajar dalam suasana yang menarik. Dalam konteks ini, guru perlu mempunyai kreativitas untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih

baru dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Agar pembelajaran menjadi efektif, guru harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang sifat dan karakteristik individu siswanya. Pengetahuan ini memungkinkan mereka untuk menyesuaikan strategi pengajaran mereka. Dalam dunia pendidikan saat ini, teknologi memainkan peran penting dalam perjalanan belajar siswa sekolah dasar. Ini berfungsi sebagai faktor pembeda dalam proses pembelajaran sehari-hari. Menyadari pesatnya interaksi anak-anak dengan teknologi, integrasi media digital ke dalam pendidikan menjadi semakin signifikan. Oleh karena itu, kemajuan perangkat digital yang digunakan dalam proses pembelajaran harus diutamakan. Pengembangan media digital juga dapat sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan melatih proses berpikir anak dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini didukung oleh wawancara yang telah dilaksanakan kepada wali kelas III B di SD Negeri 1 Baktiseraga pada tanggal 30 April 2024. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada wali kelas kelas III, ditemukan bahwa integrasi pembelajaran berbasis digital ke dalam kurikulum pendidikan masih jarang dilakukan. Pemanfaatan media digital hanya sebatas menonton video pembelajaran yang sudah disiapkan dan ditampilkan melalui proyektor.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *fun thinker* digital ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas III B SD Negeri 1 Baktiseraga sudah memahami teknologi digital namun tetap perlu dalam pengawasan guru atau wali kelas III B
- 2) Media *fun thinker* digital belum pernah dikembangkan dan dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Media *fun thinker* digital pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, sehingga media yang dikembangkan ini hanya bisa digunakan pada topik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup saja. Model yang digunakan ADDIE sebagai pedoman dalam mengembangkan media ini. Tahap dari model ini yaitu analisis (*analysis*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengembangan yang dilakukan terbatas pada proses perancangan (*design*), karena keterbatasan finansial, waktu, tenaga dan sumber daya sehingga pada tahap perancangan (*design*) perlu adanya peningkatan dalam memilih gambar–gambar maupun simbol–simbol yang telah diterapkan.

1.10 Definisi Istilah

Sangat penting untuk memberikan definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini agar tidak salah menafsirkan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk-produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan dan digunakan dalam pendidikan (Okpatrioka, 2023).

- 2) Media *fun thinker* digital adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sebagai inovasi belajar yang menggunakan alat digital seperti laptop atau *smartphone* yang dapat di akses baik secara *online* maupun *offline*. Media aplikasi *fun thinker* ini berbasis belajar sambil bermain karena disamping mudahnya diakses, aplikasi ini juga tidak berukuran terlalu besar. Media ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar dan angka-angka berhitung yang dapat menarik perhatian siswa dalam menyajikan materi yang terdapat pada tema yang akan diajarkan.
- 3) Digital merupakan kemajuan teknologi yang berkembang di zaman sekarang. Teknologi digital akan semakin banyak digunakan dalam pendidikan karena pertumbuhan yang terus berlanjut. Di berbagai tingkatan pendidikan Sekolah Dasar (SD), penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran telah menjadi prioritas utama (Fatimah et al., 2023) . Pendidikan dan pemangku kepentingan lainnya harus mempersiapkan diri dengan memahami baik manfaat maupun hambatan dalam kemajuan media digitalisasi ini dalam pendidikan.
- 4) Pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup adalah materi yang dibelajarkan pada tema 1 kelas III sekolah dasar. Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
- 5) Model ADDIE adalah model pengembangan pada penelitian pengembangan yang terdiri dar 5 tahap yaitu; analisis (*analysis*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Latip, 2022).