

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang guru melalui interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar, serta antara siswa dengan guru untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan baru dan prosesnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Djamaluddin & Wardana, 2019). Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga sangat berperan dalam menjembatani pesan atau materi dari pendidik ke peserta didik, sehingga peserta didik dapat ikut terlibat secara aktif selama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat belajar, rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dari lingkungan sekitar yang berhubungan dengan tema sehingga siswa dapat mengamati hal secara konkret dan menciptakan pembelajaran *student center*. Siswa menjadi pusat dari usaha pendidikan, agar mendapatkan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Serta mereka harus memandu semua keputusan tentang apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran (Wright, 2011).

Perkembangan teknologi informasi dan komputer (TIK) telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kolaborasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk menjawab tantangan abad ke-21. Pembelajaran berbasis teknologi

merupakan pendekatan yang memanfaatkan perangkat teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Salah satu inovasi yang muncul adalah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi digital, yang tidak hanya menarik minat siswa tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Azhar, 2020). Selain itu, salah satu contoh penerapan pembelajaran berbasis teknologi adalah penggunaan multimedia interaktif yang didesain berdasarkan pendekatan kontekstual (Agustiana & Rati, 2023). Dengan bantuan teknologi, konsep-konsep abstrak dan sulit dipahami siswa dapat disajikan dalam bentuk visual dan interaktif sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya secara lebih mendalam.

Berdasarkan analisis pendahuluan melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 5 Dauhwaru pada tanggal 17 Mei 2024. Hasil observasi khususnya pada kegiatan pembelajaran di kelas III SD Negeri 5 Dauhwaru, menunjukkan bahwa selama melaksanakan pembelajaran di sekolah, proses pembelajaran di kelas III lebih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan penugasan. Melalui metode ceramah guru menyampaikan materi secara lisan dan tulis melalui papan tulis, serta menggunakan bantuan media pembelajaran seperti *Power Point* dan video pembelajaran dari *Youtube* yang ditampilkan melalui *LCD proyektor*. Sumber belajar utama yang digunakan siswa adalah buku tema yang disediakan oleh pihak sekolah. Selain itu belum adanya media pembelajaran pendukung yang digunakan dalam membantu siswa untuk memahami materi ajar secara mendalam serta memperoleh materi yang lengkap.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas III A SD Negeri 5 Dauhwaru, Ni Putu Ulan Kusuma Dewi, S.Pd., diperoleh informasi bahwa salah satu hambatan dalam pembelajaran siswa kelas III SDN 5 Dauhwaru yaitu siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi pada Tema Cuaca. Pada tema tersebut, terdapat materi simbol cuaca dan ciri-ciri cuaca yang paling dirasa sulit bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan untuk bisa memahami materi tersebut siswa perlu mengamati dan menemukan informasi langsung dengan media konkret bukan hanya melalui teks. Sedangkan siswa kelas III SD Negeri 5 Dauhwaru kurang memiliki minat dan motivasi yang besar pada literasi baca. Guru wali kelas III SD Negeri 5 Dauhwaru juga memberikan rekapitulasi nilai rapor pengetahuan siswa kelas III pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024. Dari nilai rapor tersebut ditemukan data yang dapat disajikan dalam Tabel 1.1.

Tabel 1.1  
Hasil Belajar Siswa Kelas III

No	Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (KKTP=65)		Daya Serap
				KI-3	KI-4	
1.	SD Negeri 5 Dauhwaru	III A	15	79,7	79,3	79,5%
		III B	15	75,8	77,8	76,8%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki daya serap 79,5% pada siswa kelas III A dan 76,8% pada siswa kelas III B, serta memiliki nilai rata-rata terkecil dari enam mata pelajaran lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia cukup rendah. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui pula besaran KKTP muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 65. Artinya nilai minimal

yang harus dicapai siswa agar dinyatakan tuntas dalam mata pelajaran tersebut adalah 65 (Nurhakim, 2023).

Sejalan dengan hasil observasi, beliau membenarkan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode konvensional berupa metode ceramah, dengan bantuan media pembelajaran berupa video pembelajaran serta buku siswa sebagai sumber belajar. Namun, upaya pembelajaran tersebut masih belum efektif dikarenakan siswa masih kesulitan dalam memahami materi tersebut. Terlebih lagi karakteristik siswa kelas III cukup beragam, ada siswa yang aktif, pendiam, dan secara keseluruhan menyukai belajar dengan cara melihat benda konkret yang sifatnya menarik seperti adanya gambar dan video.

Menilik permasalahan di atas, maka diperlukannya suatu media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik gaya belajar siswa yang beragam sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mampu meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan hasil uji gaya belajar siswa yang telah dilakukan, didapatkan 10 siswa memiliki gaya belajar visual, 5 siswa memiliki gaya belajar auditori, dan 15 siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Jadi, dibutuhkannya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif untuk membantu siswa belajar secara aktif adalah dengan menggunakan media pembelajaran *E-Fun Thinkers*. *E-Fun Thinkers* merupakan media pembelajaran digital yang dikembangkan dari media cetak *Fun Thinkers Book*. Hal mendasar yang dilakukan dalam media *E-Fun Thinkers* ini adalah kegiatan mencocokkan jawaban dengan soal. Dalam ranah pendidikan dasar, khususnya di kelas III Sekolah Dasar, media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat penting. Siswa pada tingkat ini membutuhkan media yang

dapat merangsang minat belajar mereka serta mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *E-Fun Thinkers*, sebuah media pembelajaran yang menggabungkan permainan edukatif dengan tujuan meningkatkan keterampilan berpikir siswa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Cahyo Permadi, dkk pada tahun 2018 mendapatkan hasil bahwa media *Fun Thinkers* efektif hingga 86,81% untuk membantu merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan membantu siswa memahami materi dengan cepat (Permadi & dkk, 2018). Media pembelajaran *E-Fun Thinkers* yang akan dikembangkan memiliki perbedaan dari segi pemilihan mata pelajaran dan juga materi yang akan termuat di dalamnya, pada pengembangan ini akan berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Tema Cuaca dengan lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 5 Dauhwaru. Pengembangan media pembelajaran ini memiliki kebaruan dari segi bentuk media yang semula merupakan media cetak lalu ditingkatkan menjadi media digital yang didalamnya terdapat menu materi dan latihan. Media pembelajaran *E-Fun Thinkers* yang akan diujicobakan ini menggunakan Kurikulum 2013 dan memuat materi “Tema Cuaca” sesuai buku siswa kelas III SD.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-Fun Thinkers* Berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD”**. Diharapkan, media pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi positif dalam

dunia pendidikan dan menjadi referensi bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dengan metode ceramah.
- 1.2.2 Proses pembelajaran di kelas masih menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi.
- 1.2.3 Belum pernah dikembangkannya media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III di SD Negeri 5 Dauhwaru.
- 1.2.4 Belum diketahuinya efektivitas penggunaan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga maka pada penelitian ini peneliti hanya meneliti.

- 1.3.1 Belum pernah dikembangkannya media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III di SD Negeri 5 Dauhwaru.

1.3.2 Belum diketahuinya efektivitas media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD?
- 1.4.4 Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD?

#### 1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD.

- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD.
- 1.5.3 Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD.
- 1.5.4 Untuk mendeskripsikan keefektivan pengembangan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk dapat memberikan manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk mengembangkan pengetahuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD dengan menggunakan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca.

### 1.6.1 Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah atau manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya. Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

#### a. Bagi Siswa

Pengembangan media *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, pembelajaran menjadi menyenangkan,

memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca untuk menunjang pembelajaran siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan evaluasi dalam pertimbangan untuk penyempurnaan pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain tentang pengembangan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk berupa media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca, yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Media pembelajaran *E-Fun Thinkers* sama dengan *Fun Thinkers Book* versi digital yang dikemas dalam pembelajaran tematik dengan materi Tema Cuaca untuk siswa kelas III SD.

1.7.2 Aplikasi *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca memiliki dua menu yaitu menu materi dan menu latihan.

1.7.3 Teknis permainan pada menu latihan yang tidak rumit. Siswa cukup menggeser salah satu kotak berisi jawaban yang ada di sebelah kiri menuju pasangan yang cocok di kolom sebelah kanan. Apabila jawaban dan soal serasi, maka kolom yang telah dicocokkan akan memunculkan warna. Apabila jawaban dan soal tidak serasi maka kotak jawaban akan kembali ke kolom asalnya.

1.7.4 Keunggulan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* terdapat pada cara mengaksesnya yang praktis. Pengguna cukup mengakses melalui *smartphone* dengan gratis dan tidak memerlukan koneksi internet.

1.7.5 Didesain dengan elemen-elemen yang sangat menarik sesuai karakter siswa sehingga menarik perhatian siswa untuk memainkannya, khususnya siswa kelas III SD.

1.7.6 Terbagi dalam 11 level yang disesuaikan dengan materi pada setiap subtema Tema Cuaca.

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* pada Tema Cuaca, yaitu sebagai berikut.

1.8.1 Hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan konsep baru untuk menambah sumber informasi dalam ranah pendidikan melalui media pembelajaran *E-Fun Thinkers*.

1.8.2 Melalui pengembangan media pembelajaran *E-Fun Thinkers*, siswa mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1.8.3 Melalui pengembangan media pembelajaran *E-Fun Thinkers*, diharapkan mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas III pada materi Tema Cuaca.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Media *E-Fun Thinkers* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif yang dikemas dalam pembelajaran tematik dengan materi pembelajaran pada Tema Cuaca untuk kelas III SD.
2. Media *E-Fun Thinkers* yang dikembangkan telah sesuai dengan gaya belajar serta kebutuhan siswa.
3. Media *E-Fun Thinkers* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* hanya memfokuskan pada materi pembelajaran Tema Cuaca kelas III Sekolah Dasar.
2. Pengembangan media pembelajaran *E-Fun Thinkers* menggunakan model pengembangan ADDIE sampai tahap *implementation* (implementasi).
3. Uji coba awal lapangan dilakukan secara terbatas pada siswa kelas III di SD Negeri 5 Dauhwaru.
4. Uji coba kepraktisan dan keefektifan dilakukan di tingkat kelas dan di sekolah yang sama, yaitu di kelas III SD Negeri 5 Dauhwaru.

5. Media pembelajaran *E-Fun Thinkers* berbasis *Smart Apps Creator 3* ini hanya bisa digunakan pada siswa kelas III SD dengan karakteristik belajar dengan cara melihat benda konkret.

### 1.10 Definisi Istilah

Subbab ini memiliki manfaat untuk menghindari pemahaman yang berbeda atas suatu istilah, beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah istilah-istilah yang didefinisikan sebagai berikut.

- 1.10.1 Media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran oleh guru sebagai pemberi *stimulus* dan diberikan kepada siswa sebagai *responden*.
- 1.10.2 *E-Fun Thinkers* adalah media pembelajaran digital yang menyajikan sebuah permainan layaknya *Fun Thinkers Book* dengan versi digital.
- 1.10.3 Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain serta dipadukan dengan tema tertentu.
- 1.10.4 Hasil belajar adalah bentuk dari kecakapan-kecakapan potensial yang dimiliki siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perilakunya, baik dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik (Sukmadinata, et al., 2009).