

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hidayat, dkk. 2019). Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang (UU No 2 Tahun 1989). Pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki sejak lahir baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat dan kebudayaan. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa potensi yang ada didalam diri manusia yang meliputi bakat dan potensi lainnya baik yang bersifat jasmani atau rohani perlu entah itu pembawaan dari lahir atau bukan hal tersebut harus dikembangkan dan ditumbuhkan. Tujuannya adalah agar potensi dan bakat yang ada didalam diri manusia dapat berkembang dengan semaksimal mungkin. Sehingga manusia dapat mencapai kebahagiaan hidup yang setinggi-tingginya serta tidak bergantung kepada orang lain.

Menurut Susilo (2018) mengungkapkan bahwa pendidikan mempunyai bagian penting untuk kemajuan dan keberhasilan suatu bangsa karena pendidikan

diyakini berperan sebagai agen pembaruan yang dituntut agar mampu mempersiapkan generasi masa depan yang bisa bersaing dalam kehidupan masyarakat global, pendidikan juga berperan untuk menjadi tolak ukur terciptanya sumber daya manusia yang kompeten dan bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu pendidikan harus selalu dikembangkan agar pendidikan bisa menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Literasi merupakan kemampuan yang mengarah pada kegiatan memahami informasi melalui proses kegiatan membaca, menulis, dan mengolah informasi secara kritis dimana teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu proses untuk meningkatkan aktivitas kegiatan berliterasi. Untuk itu tindakan pendidikan baik formal maupun non formal harus dijadikan sebagai prioritas untuk meningkatkan kompetensi literasi pada siswa saat menginjak sekolah dasar karena hal ini akan dapat meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri dan kemajuan suatu bangsa itu sendiri. Beberapa tipe dan karakter literasi yang diprioritaskan dalam upaya pengembangan didalam keterampilan multiliterasi siswa sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi kemampuan nilai-nilai karakter dapat terwujud yaitu literasi sains, numerasi, baca dan tulis, finansial, *digital* dan budaya serta kewargaan. Melalui pembelajaran multiliterasi dalam kompetensi yang harus dimiliki pada abad-21 yaitu kompetensi kreativitas, kompetensi komunikasi, kompetensi berpikir kritis, dan kompetensi kolaborasi serta lima nilai-nilai karakter yang ada dalam penguatan pendidikan karakter yang telah dijelaskan sebelumnya yang dimana dapat menjadi bekal peserta didik dalam menghadapi abad-21 ini. Manfaat kemampuan literasi dasar bagi siswa sekolah dasar yaitu untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan kosa kata pada siswa, agar otak mampu bekerja secara

optimal, menambah wawasan bagi siswa, melatih kemampuan dalam berpikir dan dapat melatih fokus serta konsentrasi pada siswa.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah IPAS. Namun, hasil belajar IPAS masih rendah hal ini dapat dilihat dari literasi sains. Literasi sains merupakan kemampuan seseorang yang memahami sains, menjelaskan sains dan juga mampu menerapkan pengetahuan sains yang dimiliki seseorang untuk memecahkan masalah, sehingga dapat meningkatkan sikap dan kesadaran terhadap lingkungan sekitar. Literasi sains ini sangatlah dibutuhkan di dunia pendidikan sebagai upaya dalam meningkatkan hasil sumber daya manusia (SDM) di Indonesia. Namun pada kenyataannya pada laporan PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2018 menyatakan bahwa skor membaca di Indonesia berada di peringkat 10 terbawah yang dimana masih sangat rendah dan juga kemampuan literasi siswa di Indonesia masih rendah. OECD mengungkapkan bahwa skor Indonesia yaitu 383 termasuk dibawah rata-rata dengan kisaran 483-488 poin. Penurunan skor sains Indonesia dari 396 ke 383, atau sebesar 13 poin, menyebabkan negara ini berada di peringkat 68 dari 81 negara. Indonesia terus berada pada ranking terbawah dari semua negara yang berpartisipasi dalam literasi sains.

PISA mendefinisikan bahwa literasi sains merupakan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan sains dan mengambil simpulan berdasar fakta dalam rangka memahami serta membuat keputusan yang mengenai dengan alam dan perubahannya akibat akan aktivitas manusia. Untuk meningkatkan literasi pada sains peserta didik sangat memerlukan motivasi, selain itu yang diperlukannya strategi pembelajaran yang dimana disusun oleh guru yang

sesuai dengan kondisi dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik tersebut, sehingga dalam proses pembelajaran lebih menitikberatkan di dalam memberikan pengalaman secara langsung dan mengaplikasikan hakikat sains.

Pembelajaran IPAS sebagai mata pelajaran integratif yang mencakup Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memiliki peran penting dalam membentuk dasar literasi sains dan lingkungan peserta didik sejak usia dini. Materi-materi IPAS berperan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan dan kehidupan sosial. Pembelajaran IPAS juga menjadi wadah untuk mengembangkan kompetensi abad 21 seperti kolaborasi, kreativitas, serta keterampilan komunikasi yang sangat diperlukan di era global. Mengingat pentingnya materi IPAS tersebut, maka pengajaran yang bersifat kontekstual dan berbasis pengalaman menjadi sangat dibutuhkan agar peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran IPAS harus menjadi prioritas dalam pengembangan media dan strategi pembelajaran di sekolah dasar.

Di Indonesia haruslah memiliki tingkat pendidikan yang bagus dan unggul. Namun kenyatannya tidak terjadi di Indonesia, dikarenakan kurangnya masyarakat akan pentingnya pendidikan bagi anak-anak bangsa. Serta kurangnya peran pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan menjadi penghambat kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah rendahnya sarana dan prasarana, rendahnya kualitas guru serta rendahnya kualitas siswa. Maka dari itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, bangsa Indonesia harus mengubah pandangan bahwa pendidikan sebagai

bekal dasar bagi anak-anak bangsa dengan bertujuan mengembangkan dirinya, agar nantinya mampu bersaing secara sehat dalam bidang-bidang yang ada di negara lain. Peningkatan Pendidikan di Indonesia akan melahirkan sumber daya manusia semakin baik mutunya dan mampu memperbaiki pelaksanaan pendidikan yang ada di Indonesia.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang ada di Indonesia secara garis besar terdapat dua solusi sistematis dan teknis. Serta tidak hanya itu saja, agar pendidikan Di Indonesia menjadi lebih baik peran pendidik sangatlah penting karena pendidik perlu mengamati semua proses pendidikan secara langsung, karena dari sanalah bisa menemukan solusi yang tepat dan lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dan pendidik harus bekerjasama dengan pemerintah agar tercapainya tujuan pendidikan yang ada di Inonesia. Maka dari itu diharapkan tingkat pendidikan yang ada di Indonesia semakin meningkat. Sehingga seluruh bangsa Indoneisa mampu menciptakan generasi baru yang unggul, cerdas, kreatif serta meningkatkan kepribadian Pancasila dan martabat yang baik (Afriansyah, 2019). Bukti lainnya di SD Negeri 2 Sari Mekar juga mengalami nilai siswanya rendah hal ini dapat diliat dari nilai siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Sari Mekar bahwa permasalahan yang ditemukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu siswa yang cepat merasa bosan ketika guru sedang memberikan penjelasan materi. Jumlah siswa yang merasa bosan ini sekitar 50% siswa yang ada didalam kelas. Kondisi ini bisa bertambah jika siswa-siswa tersebut kehilangan fokusnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Masalah selanjutnya adalah siswa cenderung berbicara sendiri selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini

memiliki kaitan yang erat bahwa metode pembelajaran yang digunakan memiliki peran yang penting dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif (Zai & Mulyono, 2022). Dalam proses belajar mengajar, banyak siswa yang kurang memahami materi dengan baik hal ini membuat guru memberikan penjelasan lebih banyak sehingga selama kegiatan pembelajaran interaksi antara guru dengan siswa masih tergolong kurang (Sulthon, 2016). Permasalahan yang ketiga adalah bahan ajar yang tersedia di SD masih terbatas pada buku paket. Sehingga perlu adanya sumber bahan ajar lain yang menunjang kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan harus menyesuaikan dengan kondisi lingkungan dari sekolah. Tujuannya adalah bahan ajar tersebut menjadi lebih mudah diakses serta sesuai dengan kebutuhan siswa yang ada di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Dwi yaitu merupakan wali kelas dari kelas 4 SD Negeri 2 Sari Mekar. Ibu dwi mendukung penuh dalam pengembangan media ini dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPAS . Berdasarkan hasil yang dilakukan terhadap hasil rata-rata nilai IPAS di SD Negeri 2 Sari Mekar masih sangat rendah. Berikut ini merupakan Tabel rata-rata Nilai Siswa kelas 4 di SD Negeri 2 Sari Mekar.

Tabel 1. 1 Nilai Rata-Rata Pengetahuan dan Nama Peserta Didik Pada Muatan IPAS kelas 4 SD Negeri 2 Sari Mekar

No	Siswa	Nilai	Tingkat
1	Siswa 1	87	Tinggi
2	Siswa 2	80	Menengah
3	Siswa 3	29	Terkecil
KKTP Siswa Kelas 4			80
Rata-rata Siswa Kelas 4			82.46
Siswa dengan nilai Tertinggi			1 orang
Siswa dengan nilai Menengah			2 orang
Siswa dengan nilai Kecil			21 orang

(Sumber: Rekapian Nilai Siswa SD Negeri 2 Sari Mekar)

Berdasarkan Tabel 1.1 didapatkan hasil bahwa pada kelas 4 yang berjumlah

24 siswa, terdapat 1 orang peserta didik yang nilai tertinggi, 2 peserta didik yang nilai menengah dan 21 peserta didik yang nilai terkecil, serta rata-rata nilai siswa yaitu 82,46. Berdasarkan data diatas, menunjukkan bahwa di SD Negeri 2 Sari Mekar diketahui rata-rata sekolah sebesar 82,46. Namun terdapat 21-24 siswa itu masih dibawah rata-rata sehingga ketuntasan pembelajaran pengetahuan IPAS siswa kelas 4 masih rendah. Kondisi pembelajaran yang demikian dapat dikatakan bahwa kondisi pembelajaran yang terjadi termasuk kedalam kondisi yang kurang kondusif. Kondisi ini jika tidak segera dicari solusinya akan terus berlanjut dan dapat mengganggu terlaksananya kegiatan pembelajaran.

Siswa yang cepat bosan hingga berbicara sendiri biasanya dipicu oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang dapat diamati adalah bagaimana dalam menyampaikan materi pembelajaran. Cara menyampaikan materi pembelajaran sangat mempengaruhi bagaimana respon siswa di dalam kelas. Dalam hal ini pembelajaran di SDN 2 Sari Mekar masih menggunakan metode ceramah sebagai metode yang digunakan. Metode ini jika digunakan didalam kelas ternyata hasilnya masih kurang memuaskan. Dengan begitu dapat memilih bagaimana strategi yang tepat yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Selanjutnya hal yang juga sama krusialnya yang harus dilakukan guru adalah bagaimana mendesain bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar merupakan sumber belajar yang dapat digunakan dalam kegiatan didalam kelas. Bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam mengajar setiap tahun pasti mengalami penyempurnaan. Dimana penyempurnaan ini disesuaikan dengan kondisi zaman pada saat itu. Jika pada saat itu penggunaan teknologi sedang gencar-gencarnya digunakan, maka guru dapat memanfaatkan

untuk mendesain bahan ajar serta menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Hal ini berlaku demikian karena siswa akan mengikuti kemajuan zaman dan teknologi. Sehingga hal ini juga mengharuskan kegiatan pembelajaran untuk dapat terus berinovasi.

Melihat rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya di SD Negeri 2 Sari Mekar, menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Ketidaktertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, terbatasnya bahan ajar, serta dominannya penggunaan metode ceramah mengakibatkan minimnya keterlibatan aktif siswa dan lemahnya pemahaman materi. Hal ini menjadi peringatan serius bahwa sistem pembelajaran yang tidak adaptif terhadap kondisi dan karakteristik siswa justru dapat menghambat pencapaian kompetensi yang diharapkan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, namun juga mampu membangkitkan motivasi, minat belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital seperti Fun Thinkers Digital menjadi salah satu solusi konkret yang dapat mendukung peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

Dari permasalahan-permasalahan di atas, maka diperlukan menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang dalam kegiatan pembelajaran serta memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakan dapat diterima oleh siswa dengan baik. Sehingga kasus siswa mudah bosan dan selalu bicara sendiri bisa diminimalisir bahkan dikurangi. Yang kedua keterbatasan bahan ajar mengakibatkan penggunaan metode pembelajaran hanya metode ceramah saja.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat diterima dengan baik oleh siswa adalah memanfaatkan media *digital*. Media *digital* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *digital*.

Media pembelajaran *digital* merupakan media elektronik yang bekerja pada kode *digital* dan komputer atau laptop, mesin yang biasanya menafsirkan biner data *digital* sebagai informasi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran yaitu Media Pembelajaran *Fun thinkers Digital*. Media pembelajaran *Fun thinkers Digital* merupakan sebuah media bermain sambil belajar. Permainan yang dilakukan dengan mencari pasangan gambar menurut instruksi permainan. Setelah menyelesaikan permainan, pemain dapat mengecek jawaban menurut kunci jawaban. Konsep dari permainan *fun thinkers* adalah belajar sambil bermain. Karena soal yang digunakan disesuaikan dengan jenjang pendidikan tertentu dan mediana juga mudah dimainkan.

Konsep dari pembelajaran *fun thinkers* ini ternyata dapat diterapkan di kelas. Dimana dengan memanfaatkan media pembelajaran ini, siswa yang semula cepat merasa bosan dan selalu berbicara sendiri ketika sedang dalam kegiatan pembelajaran akan mengalami pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Dimana dalam kegiatan belajar siswa tidak hanya fokus belajar saja, namun siswa juga dapat belajar sambil bermain. Penelitian mengenai *fun thinkers* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran juga telah dilaksanakan oleh dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran *fun thinkers* layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan media ini sangat bagus saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih *fun thinkers* ini

ditransformasi ke media *digital* dimana siswa dapat dengan mudah dalam mengakses media pembelajaran ini. Jika ditelaah lebih dalam, media *fun thinkers* tidak hanya memberikan keuntungan bagi siswa saja. Namun hal ini juga memberikan keuntungan tersendiri bagi guru. Dimana guru dapat membuat kondisi pembelajaran di kelas menjadi lebih kondusif lagi. Karena permasalahan siswa yang cepat merasa bosan dan selalu berbicara sendiri pada saat kegiatan pembelajaran menjadi berkurang karena pemanfaatan media pembelajaran *fun thinkers*. Guru juga dapat mendesain bahan ajar yang lebih bervariasi lagi sehingga tidak hanya memanfaatkan buku paket saja.

Penggunaan buku paket memang penting, namun guru juga tetap harus mengkolaborasikan dengan bahan ajar lain yang relevan dengan kondisizaman dan kodrat siswa di era ini. Pemanfaatan media pembelajaran *fun thinkers* ini juga akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna dimana desain kegiatan pembelajarannya tidak hanya fokus pada belajar saja. Pembelajaran yang bermakna tidak hanya berdampak pada tersampainya materi dengan baik dan terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang kondusif. Namun, pembelajaran ini akan menjadi salah satu pembelajaran yang selalu diingat oleh siswa dan membuat siswa memiliki pemahaman yang baik akan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Sehingga pada penelitian ini, peneliti akan Mengembangkan Media Pembelajaran *Fun thinkers Digital* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD di Sekolah Dasar Negeri 2 Sari Mekar. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, sesuai dengan kodrat alam dan juga kodrat zaman dari siswa.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari paparan latar belakang, adapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya minat membaca pada siswa
2. Masih adanya peserta didik yang masih tidak hafal dengan huruf
3. Siswa cenderung cepat bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan kurangnya semangat dalam proses pembelajaran dikelas
4. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan konsentrasi pada siswa
5. Keterbatasan buku paket mengakibatkan peserta didik kurang konsentrasi dikelas danguru cenderung menggunakan metode ceramah saja.
6. Hasil belajar IPAS peserta didik masih rendah, ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimum, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan maka pada penelitian ini terdapat beberapa masalah yang ditemukan karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas sehingga siswa-siswa disana mudah bosan saat mengikuti proses pembelajaran dikelas. Pada penelitian ini ditekankan pada Pengembangan Media Pembelajaran *Fun thinkers Digital* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Dari pemaparan latar belakang, identifikasi masalah, dan batas masalah didapatkan beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana rancangan pengembangan media *fun thinkers digital* untuk siswa sekolah dasar Kelas IV pada materi berbagai pekerjaan?
2. Bagaimana validitas media *fun thinkers digital* untuk siswa sekolah dasar Kelas IV pada materi berbagai pekerjaan?
3. Bagaimana kepraktisan media *fun thinkers digital* untuk siswa sekolah dasar Kelas IV pada materi berbagai pekerjaan?
4. Bagaimana efektifitas media *fun thinkers digital* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar Kelas IV pada materi berbagai pekerjaan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat rancang bangun pengembangan media *fun thinkers digital* untuk siswa sekolah dasar Kelas IV pada materi berbagai pekerjaan.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media *fun thinkers digital* untuk siswa sekolah dasar Kelas IV pada materi berbagai pekerjaan.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan penggunaan media *fun thinkers digital* untuk siswa sekolah dasar Kelas IV pada materi berbagai pekerjaan.
4. Untuk menguji efektifitas media *fun thinkers digital* untuk siswa sekolah dasar Kelas IV pada materi berbagai pekerjaan

1.6 Manfaat Penelitian

Dari latar belakang masalah tersebut, maka dapat dijadikan manfaat penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis pengembangan media *fun thinkers digital* diharapkan mampu memberikan efek positif terhadap proses pembelajaran dan media yang bisa meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 4 SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah

Media *fun thinker digital* dapat dijadikan sebagai evaluasi untuk penyempurnaan pembelajaran disekolah

2. Bagi Guru

Media dari hasil penelitian ini berupa *fun thinkers digital*, diharapkan dapat mempermudah guru dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat merancang materi pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan minat belajar pada siswa agar tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Siswa

Media dari hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan dari media ini dalam penelitian diharpkan dapat meningkatkan konsentrasi pada siswa. Pemanfaatan media *fun thinkers digital* dapat membantu siswa dalam belajar secara *digital* sehingga siswa tersebut

bisa meningkatkan konsentrasi dalam proses pembelajaran berlangsung dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain tentang pengembangan media pembelajaran *fun thinkers* bermuatan IPAS .

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Fun thinkers digital merupakan media pembelajaran berbasis *digital* . Media pembelajaran ini dibuat dengan konsep belajar sambil bermain dengan cara memindahkan balok angka dari sisi bingkai sebelah kiri yang memuat soal, ke sisi bingkai sebelah kanan yang memuat jawaban. Salah satu kelebihan dari media pembelajaran *fun thinkers* ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pada siswa dalam mencocokkan balok angka soal dengan balok angka jawaban, sehingga akan menambah wawasan dalam proses pembelajaran pada siswa. Dikarenakan setelah siswa selesai mencocokkan balok angka soal dengan jawaban, maka siswa bisa secara langsung mendapatkan hasil pekerjaannya sendiri dengan melihat kunci jawaban yang dikemas dalam sebuah pola warna.

Media pembelajaran *fun thinkers-digital* hasil pengembangannya memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Media ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan dikelas.
2. Media *fun thinkers digital* yang akan dikembangkan adalah media yang berbasis *digital* yang diakses melalui handphone dengan cara siswa menggeser salah satu kotak berisi jawaban yang ada di sebelah kiri menuju pasangan yang cocok di kolom sebelah kanan. Apabila jawaban dan soal

benar, maka kolom yang telah dicocokkan akan memunculkan warna. Apabila jawaban dan soal salah maka kotak jawaban akan kembali ke kolom asalnya.

3. Media yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa.
4. Media *fun thinker digital* pada proses pembelajaran belajar sambil bermain yang bertujuan agar siswa lebih semangat dalam belajar dan tidak mudah bosan saat belajar serta bisa meningkatkan konsentrasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Media *fun thinkers digital* dapat digunakan untuk belajar seperti
 - a. Siswa dapat melatih berfikir kritis untuk memecahkan masalah yang disediakan.
 - b. Siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.
 - c. Siswa dapat meningkatkan keterampilan belajar
 - d. Siswa dapat meningkatkan motivasi untuk belajar dan berkembang secara mandiri
 - e. Siswa dapat belajar yang menyenangkan dan berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan yang bertujuan untuk merancang media *fun thinkers digital* untuk meningkatkan hasil siswa kelas IV Sekolah Dasar ini dirasa sangat penting. Hal ini dikarenakan berdasarkan berbagai penelitian Menurut hasil belajar siswa masih rendah terutama pada materi materi berbagai pekerjaan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Mareti & Hadiyanti, 2021) yang

menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa merupakan permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran di kelas. Dengan permasalahan ini maka dirasa penting untuk mengembangkan sebuah media berupa *fun thinker digital* guna mempermudah siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi materi berbagai pekerjaan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *fun thinkers digital* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV didasarkan oleh beberapa asumsi yaitu sebagai berikut:

1. Media ini selain untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam memecahkan masalah juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa
2. *Fun thinker digital* memberikan pengalaman belajar sekaligus bermain terhadap siswa.
3. Desain media *fun thinkers digital* yang dikembangkan akan sesuai dengan pembelajaran materi : Berbagai Pekerjaan di kelas IV SD.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, mudah dipahami dan disukai oleh siswa SD kelas IV.
5. *Fun thinkers* ini mudah diakses melalui media *digital* seperti *handphone* dan *computer* sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Keterbatasan media pembelajaran *fun thinkers digital* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV didasarkan oleh beberapa asumsi yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan produk *fun thinkers digital* ini dikembangkan menurut dari karakter siswa sekolah dasar, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan untuk siswa sekolah dasar.

2. *Media fun thinkers* merupakan media *digital* dimana penggunaan media ini hanya dapat diakses menggunakan perangkat *digital* dan melalui jaringan internet saja.
3. Uji coba awal dilakukan secara terbatas pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Sari Mekar.
4. Uji coba kepraktisan dan keefektifan dilakukan di tingkat kelas serta disekolah yang sama juga, yaitu di kelas IV di SD Negeri 2 Sari Mekar.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini, maka diperlukan batasan-batasan istilah. Adapun istilah-istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang inovatif dan kreatif, maupun menyempurnakan produk yang telah ada.
2. *Media fun thinkers digital* sebuah media berupa permainan yang menyajikan pertanyaan yang memilih jawaban pada bingkai yang sudah tersedia untuk meningkatkan konsentrasi siswa .
3. Hasil belajar siswa adalah refleksi dari pengetahuan,keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh dari proses pembelajaran.
4. Model ADDIE merupakan sebuah model pengembangan pembelajaran yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisi, perencanaan,pengembangan, implementasi, dan evaluasi.