

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi sudah menjadi alat penting dalam meningkatkan kualitas dalam pembelajaran dengan menyediakan akses yang luas ke beberapa sumber belajar sehingga dapat memfasilitasi metode pengajaran. Penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak digital memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel, memperluas sumber belajar, serta meningkatkan efisiensi pengajaran (Baroroh dkk., 2024). Seiring dengan perkembangan teknologi, pembelajaran berbasis digital semakin marak digunakan untuk mendukung proses pendidikan yang lebih efektif dan menarik (Widiastini dkk., 2025). Selain itu teknologi juga memfasilitasi dalam penyampaian materi seperti media pembelajaran digital. Maka dalam suatu pendekatan pembelajaran akan lebih efektif apabila dibarengin dalam sebuah media sesuai dengan materi dan karakteristik yang dibahas (Putra dkk., 2021).

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu dan memperlancar berlangsungnya proses pembelajaran sehingga pelaksanaannya menjadi lebih efisien dan maksimal (Purwakarta dkk., 2023). Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu dengan menyajikan informasi yang mampu mengaktifkan keterlibatan peserta didik, baik secara mental maupun melalui kegiatan nyata, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Pamayun dkk., 2023). Maka

dapat disimpulkan media memiliki tujuan untuk mengidentifikasi perangkat pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran dalam meraih kompetensi yang diharapkan. Media pembelajaran yang dirancang dengan struktur yang jelas dan tepat akan semakin relevan apabila disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran yang akan diajarkan. Jadi salah satu mata pelajaran yang memerlukan pendekatan media yang tepat yaitu IPAS.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pembelajaran yang dirancang dengan mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS. Mata pelajaran IPA berfokus pada pemahaman tentang fenomena alam melalui proses ilmiah merupakan bidang studi bersifat kompleks karena memuat gabungan dari konsep-konsep kimia, fisika, dan biologi (Lestari & Sutisnawati, 2025). Salah satu alasan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS adalah karena peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung memandang suatu hal secara menyeluruh. Selain itu, mereka masih berada pada tahap berpikir konkret, holistik, dan komprehensif, tetapi belum mampu memahami sesuatu secara rinci. Kemampuan belajar seorang siswa di pengaruhi oleh berbagai macam faktor yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan di luar dirinya. Oleh karena itu, implementasinya di sekolah dasar sering dijumpai berbagai permasalahan yang memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat mencakup kurangnya ketersediaan yang sesuai media pembelajaran dengan karakteristik siswa, rendahnya pemanfaatan teknologi secara optimal oleh guru, hingga keterbatasan sumber daya pendukung lainnya. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri dalam usaha dalam menghadirkan pembelajaran yang

bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik guna meningkatkan hasil belajar mereka.

Pada belajar hasil dapat menggambarkan seberapa tingkat pencapaian kompetensi siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, yang bisa dinyatakan melalui skor, nilai, atau lambang tertentu. Keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor memengaruhi pencapaian hasil belajar, yang dapat berasal dari dalam individu maupun dari lingkungan tempat tinggal siswa tersebut (Widiastini & Agustika, 2024). Maka disimpulkan bahwa hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan kemampuan dan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran serta dapat diukur melalui nilai, skor, atau indikator keberhasilan tertentu. Pada permasalahan hasil belajar dapat terlihat dari rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Disaat guru menjelaskan materi, siswa sebagian besar hanya mendengarkan secara pasif tanpa menunjukkan respon, seperti bertanya atau menanggapi penjelasan guru. Siswa juga kurang terlibat dalam kegiatan diskusi dan jarang memberikan pendapat ketika diminta untuk berpartisipasi karena belum optimalnya media yang digunakan.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi telah dilaksanakan SD Negeri 1 Astina pada tanggal 11 Juni 2025. Hasil observasi kegiatan proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 1 Astina, menunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung penyampaian materi sering menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sedangkan, dari hasil wawancara yang dilakukan bersama wali di kelas III. Sesuai informasi yang diperoleh bahwa adanya hambatan terkait pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi siklus makhluk hidup. Materi tersebut menjadi bagian yang cukup sulit dipahami oleh siswa. Kesulitan tersebut

muncul karena pembelajaran cenderung masih berfokus pada teks, sementara siswa membutuhkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual untuk memahami makna secara utuh. Selain itu terdapat juga masalahlain, siswa kelas III SD Negeri 1 Astina kurang memiliki minat dan dalam literasi membaca. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil nilai hasil belajar siswa yang diperoleh di kelas pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 1.1 Nilai IPAS Siswa

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Siswa KKTP 75	
				Mencapai	Belum Mencapai
1	SD Negeri 1 Astina	III A	36	38,89%	61,11%
2		III B	36	38,90%	61,1%

(Sumber: SD Negeri 1 Astina)

Permasalahan tersebut terjadi karena penggunaan media belum optimal sebagai pendukung pembelajaran. Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS cukup rendah diketahui bahwa siswa kelas III A yang mencapai KKTP 38,89% sedangkan pada siswa kelas III B yang mencapai KKTP 38,90%. Sejalan dengan hasil observasi, proses pembelajaran masih dilaksanakan dengan menggunakan metode konvensional berupa metode ceramah, dengan dukungan media pembelajaran seperti video pembelajaran serta buku siswa sebagai sumber belajar. Namun demikian, pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya efektif sebab siswa masih mengalami kendala dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini juga dipengaruhi oleh perbedaan karakter siswa kelas III, ada yang aktif, pasif, dan sebagian besar lebih suka belajar benda nyata yang menarik.

Dengan melihat permasalahan yang ada, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan berbagai karakteristik gaya belajar

peserta didik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Salah satu media yang dianggap efektif untuk mendorong siswa belajar secara aktif adalah *Fun Thinkers Digital*. *Fun Thinkers Digital* merupakan media pembelajaran digital yang dikembangkan dari media cetak *Fun Thinkers Book*. Inti dari media *Fun Thinkers Digital* ini kegiatan mencocokkan jawaban dengan soal. Dalam konteks pendidikan dasar, terutama di kelas III Sekolah Dasar, media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangatlah penting. Siswa pada tingkat ini memerlukan media pembelajaran yang mampu merangsang minat belajar serta membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Fun Thinkers Digital*, karena media ini menggabungkan permainan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers* telah dilaksanakan oleh beberapa peneliti salah satunya dalam penelitian Fenny Alvionita & Nugroho, 2023 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia pada Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dinyatakan valid dengan predikat tinggi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* juga dinilai sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Didukung juga dengan peneliti lain Sukadana dkk, 2025 dengan judul Pengembangan Media *Fun Thinker Digital* Materi Pertumbuhan dan Perkembangan MakhluK Hidup untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar namun *Fun Thinkers Book*. Media pembelajaran yang dikembangkan telah memiliki keterbaharuan dalam bentuk digital, khususnya pada penyajian materi. Materi disajikan secara interaktif, dilengkapi dengan video pembelajaran dari YouTube serta latihan soal yang mendukung proses belajar siswa.

Pengembangan media *Fun Thinkers Digital* dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu guru meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. *Fun Thinkers Digital* yang di kembangkan pada materi siklus makhluk hidup. Melalui pengembangan *Fun Thinkers Digital*, akan diciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD Negeri 1 Astina sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi mereka terhadap materi Siklus Makhluk Hidup. Berdasarkan permasalahan tersebut maka akan dikembangkan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Digital* pada Materi Siklus Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sd Negeri 1 Astina”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian didasarkan pada permasalahan yang ditemukan di lapangan, adapun permasalahan dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup.
- b. Rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran siklus makhluk hidup.
- c. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan dengan metode ceramah.

- d. Proses pembelajaran di kelas masih menggunakan model yang kurang bervariasi, sehingga kurang menarik bagi siswa.
- e. Media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* belum pernah dikembangkan pada materi siklus makhluk hidup untuk siswa kelas III di SD Negeri 1 Astina.
- f. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD masih belum diketahui.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, diperlukan penetapan batasan masalah agar penelitian pengembangan yang dilakukan dapat berjalan lebih terarah dan sistematis yang dilakukan dapat terfokus pada masalah utama yang akan dipecahkan dan agar mendapatkan hasil penelitian yang optimal. Maka dari itu pembatasan masalah yang akan dibahas mencakup masalah utama yaitu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran karena media yang digunakan belum optimal di SD Negeri 1 Astina oleh karena itu rendahnya hasil belajar siswa yang didapatkan dalam mengikuti proses pembelajaran pada siswa.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- a. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* pada materi siklus makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD?
- b. Bagaimana validitas media pembelajaran *Fun Thinkers Digital* pada materi siklus makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD?

- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital pada materi siklus makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD?
- d. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital pada materi siklus makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Astina?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini yaitu sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital pada materi siklus makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.
- b. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital pada materi siklus makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.
- c. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital pada materi siklus makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.
- d. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital pada materi siklus makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Astina.

### 1.6 Manfaat Penelitian

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

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk mengembangkan pengetahuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD dengan menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital pada materi Siklus MakhluK Hidup.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan serta memberikan dampak yang dapat dirasakan secara langsung. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Pengembangan media *Fun Thinkers* Digital pada materi siklus makhluk hidup dapat membantu menarik perhatian siswa, menumbuhkan minat belajar, menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru tentang pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital pada materi siklus makhluk hidup guna mendukung pembelajaran siswa.

3) Bagi Kepala Sekolah

Media *Fun Thinkers* Digital yang dikembangkan pada penelitian ini dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran inovatif dalam mendukung

pendidikan inklusif serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

#### 4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji atau mengembangkan media pembelajaran Fun Thinkers Digital pada materi siklus makhluk hidup..

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan penelitian pengembangan ini media pembelajaran berupa *Fun Thinkers* Digital pada materi siklus makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD. Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran, berikut gambarnya:



Gambar 1. 1  
Spesifikasi Produk yang Diharapkan

- a. Media pembelajaran Fun Thinkers Digital adalah bentuk digital dari *Fun Thinkers* Book yang dikembangkan dengan memuat materi siklus makhluk hidup dan dilengkapi dengan video pembelajaran bagi siswa kelas III SD.
- b. Media pembelajaran memuat beberapa hal seperti materi berbantuan video animasi dan latihan.

- c. Media dari *Fun Thinkers* Digital dirancang untuk siswa agar dapat belajar sambil bermain, seperti melakukan aktivitas membaca, menjawab pertanyaan, dan mencocokkan jawaban yang tersedia.
- d. Desain media *Fun Thinkers* Digital ini memiliki kesamaan dengan media *Fun Thinkers* dalam bentuk buku.
- e. Keunggulan media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital terdapat pada cara mengaksesnya yang praktis.
- f. Media ini didesain dengan elemen-elemen yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk menggunakannya, terutama siswa kelas III SD.
- g. Tahap pembuatan media dimulai dengan perancangan desain media *Fun Thinkers* melalui Canva, yang meliputi pemilihan karakter dan gambar yang akan digunakan, kemudian hasil desain tersebut dikembangkan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator.

## 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

Berdasarkan pengembangan *Fun Thinkers* Digital, Asumsi dan keterbatasan yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

### 1.1.1 Asumsi Pengembangan

- a. Asumsi Teoretik

Media pembelajaran *Fun Thinkers* Digital didasarkan pada teori bahwa penggunaan media yang interaktif kegiatan pembelajaran yang dirancang secara menarik dan menyenangkan berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut teori pembelajaran konstruktivisme, siswa akan

memahami pembelajaran dengan lebih baik apabila terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Penggunaan media digital dapat mendukung hal tersebut dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan (Pradana, 2023).

b. Asumsi Empiris

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya bukti empiris bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi siklus makhluk hidup apabila pembelajaran dilaksanakan dengan metode konvensional. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih relatif rendah. Pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif dapat menjadi salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian terdahulu juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar. (Arikah dkk., 2024).

c. Asumsi Eliminatif

Pengembangan *Fun Thinkers* Digital diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada, seperti rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan mengeliminasi metode pembelajaran monoton dan tidak menarik, serta menggantinya dengan media yang interaktif, dapat diharapkan siswa lebih materi memahami dengan baik. Asumsi tersebut diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif mampu mendukung efektivitas pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Khotimah., 2021).

### 1.1.2 Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran Fun Thinkers Digital yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya memuat mata pelajaran IPA dengan fokus pada materi siklus makhluk hidup. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE dan dilaksanakan pada tahap implementation (implementasi). Selain itu, media pembelajaran Fun Thinkers Digital ini dirancang khusus untuk digunakan oleh siswa kelas III SD, sehingga tampilan, bahasa, dan aktivitas di dalamnya disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa pada jenjang tersebut.

### 1.9 Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan Fun Thinkers Digital ini adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi produk yang digunakan dalam bidang pendidikan (Rustamana dkk., 2024).
- b. *Fun Thinkers Digital* merupakan media pembelajaran digital yang menyajikan sebuah permainan *Fun Thinkers Book* dengan versi digital (Inin & Mintohari., 2021).
- c. Hasil belajar mencerminkan kemampuan-kemampuan potensial yang dimiliki oleh siswa. Penilaian terhadap hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui perilaku mereka, yang mencakup penguasaan materi, pengetahuan, keterampilan berpikir, serta keterampilan motorik ( Wahid dkk., 2023).

- d. Model Pengembangan yang digunakan dalam perancangan produk media pembelajaran *game edukasi* menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Kurniawan & Indrakusuma., (2022).

