

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Saat ini pertumbuhan dunia usaha dan industri telah memasuki era revolusi industri generasi ke empat (revolusi industri 4.0) yang dikenal dengan abad 21. Era revolusi industri 4.0 merupakan era dunia menggunakan teknologi informasi yang berkembang sangat pesat. Sejalan dengan hal tersebut, kualitas sumber daya manusia sangat diperlukan. Sumber daya manusia yang memiliki kualitas merupakan sumber kekuatan negara untuk berkembang dan maju yang diperlukan dalam mengimbangi perkembangan teknologi informasi yang berkembang saat ini. Usaha untuk menunjang berkembangnya sumber daya manusia dapat ditempuh melalui pendidikan. Karena dengan pendidikan sumber daya manusia dapat berproses menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan, manusia tidak akan mengetahui berbagai macam ilmu pengetahuan yang ada di sekitarnya.

Pendidikan dikatakan sebagai usaha sadar dan terencana agar mampu mewujudkan perubahan baik dalam bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk mencapai tujuan pendidikan yang maksimal (Sisdiknas, 2003). Pendidikan merupakan suatu upaya terencana dan berlangsung secara terus menerus untuk membina seseorang menjadi manusia yang lebih baik (Susanto, 2013). Merujuk pada pengertian tersebut, pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan secara berkesinambungan untuk mencapai tujuan yang diharapkan

dari masing-masing individu. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan adanya suatu proses pembelajaran yang baik dan terencana agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran di sekolah, peserta didik diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan terciptanya proses pembelajaran yang baik maka akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Namun kenyataannya yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah seringkali terjadi proses pembelajaran yang tidak efektif karena banyak waktu, tenaga, dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah tanpa memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa akan mudah bosan (Inah, 2015). Dengan menggunakan metode ceramah secara terus menerus akan mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan sehingga menimbulkan rasa jenuh pada siswa karena siswa tidak diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan. Selain itu, minat menulis dan membaca siswa menjadi berkurang karena siswa menganggap semua informasi sudah disampaikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan rendahnya kemampuan literasi siswa, sehingga proses pembelajaran di sekolah tidak berjalan dengan baik.

Kemampuan literasi siswa menjadi hal penting dalam proses pembelajaran. Dengan kemampuan literasi yang dimiliki tingkat pemahaman siswa dalam mengambil kesimpulan dari informasi yang diterima menjadi lebih baik. Literasi diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang dalam membaca dan menulis. Namun, seiring dengan perkembangannya makna literasi

menjadi lebih luas. Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam membaca, memahami, dan mengapresiasi berbagai bentuk komunikasi secara kritis tentang ide-ide (Wardana dan Zamzam, 2014). Seseorang dikatakan literat apabila orang tersebut sudah mampu memahami sesuatu dengan membaca sebuah informasi dan melakukan sesuatu berdasarkan pemahamannya terhadap isi bacaan tersebut (Warsihna, 2016). Dalam proses pembelajaran guru harus memperhatikan kemampuan literasi siswa karena guru sangat berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Selain memperhatikan kemampuan literasi siswa, guru harus mampu mengetahui karakteristik siswa sehingga dapat menentukan strategi pembelajaran yang akan diterapkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Menurut Hartini dan Eveline (2014) pembelajaran ialah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum prosesnya dilakukan. Seorang guru sebagai pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan strategi pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran siswa sekolah dasar sangat diperlukan benda-benda yang bersifat nyata untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Seperti yang diketahui bahwa secara teori anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana anak usia sekolah dasar pada saat belajar memerlukan objek yang bersifat konkret atau nyata. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran pada sekolah dasar sangat penting untuk dilakukan. Dalam hal ini guru dituntut untuk memikirkan dan membuat inovasi baru yang digunakan dalam proses pembelajaran. Inovasi baru tersebut

dapat berupa pembuatan media pembelajaran dan menggunakan media tersebut agar kegiatan pembelajaran serta tujuan pembelajaran berjalan secara optimal.

Media dapat diartikan sebagai suatu alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu tujuan yang diharapkan (Karo-Karo dan Rohani, 2018). Hal ini berarti media merupakan alat perantara yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas agar tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatnya kualitas belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah sebuah alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada penggunanya. Dalam pembelajaran media memiliki fungsi yang sangat penting, media berfungsi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran (Dewanti, dkk., 2018). Pemilihan media pembelajaran yang tepat tentunya dapat meningkatkan kualitas belajar serta dapat meningkatkan pencapaian belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin dan sesuai dengan karakteristik siswa agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang akan disampaikan.

Namun pada kenyataannya di dunia pendidikan saat ini, Indonesia sedang dilanda musibah virus COVID-19. Menurut Supriatna (2020) Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19) merupakan sebuah penyakit menular pertama kali muncul pada bulan Desember 2019 di kota Wuhan yang mengakibatkan pandemi coronavirus menyebar secara global hingga sekarang. Dengan hadirnya wabah Covid-19 yang secara mendadak membuat dunia pendidikan Indonesia mengikuti alur yang sekiranya dapat menolong kondisi pembelajaran darurat agar dapat

berlangsung. Virus corona ini menyebabkan lumpuhnya sistem perekonomian Indonesia termasuk bidang pendidikan, yang mengakibatkan semua sekolah menerapkan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) seperti yang berlangsung saat ini (Dewi, 2020). Disamping itu penggunaan media pada proses pembelajaran masih sangat terbatas. Dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran justru akan lebih mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran, dapat melatih kemampuan literasi siswa, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang baik. Maka dari itu guru harus menyajikan sistem pembelajaran yang menarik agar siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Namun, masih lemahnya penggunaan media pembelajaran yang menarik oleh guru mengakibatkan proses pembelajaran menjadi membosankan. Selain itu, kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Adapun penggunaan media video pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru pada saat pembelajaran daring sebagian besar hanya menggunakan Power Point yang direkam dan video sumber dari *youtube* yang dikirim kepada siswa. Hal tersebut sesuai dengan kenyataan dilapangan ketika penulis melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan berbasis Daring (PLPbD) di SD Negeri 2 Taro tepatnya di Banjar Ked Desa Taro Kecamatan Tegallalang, dimana siswa cepat merasa bosan hanya mendengarkan ceramah dari guru melalui grup *whatsapp* dan hanya menonton video sumber dari *youtube* yang diberikan. Siswa tidak fokus dalam pembelajaran karena dengan ceramah melalui grup *whatsapp* siswa merasa bosan dan cenderung tidak memperhatikannya. Dengan video yang

diberikan siswa dominan menonton video menggunakan *handphone* sehingga ada keinginan siswa untuk melakukan kegiatan diluar pembelajaran dengan menggunakan *handphone* tersebut. Selain itu dengan video tersebut siswa sulit memahami materi pembelajaran, menurunkan minat belajar siswa, dan siswa cenderung pasif karena siswa hanya menonton video yang diberikan.

Upaya yang dapat dilaksanakan dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu perlu dikembangkan media yang dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk mengembangkan materi pelajaran dan mengemasnya ke dalam media *fun thinkers* berbasis soal literasi. Menurut Kurniawati (2017) media *fun thinkers* adalah seperangkat buku yang termasuk media belajar permainan (*game*) dikemas untuk menciptakan kegiatan pembelajaran agar lebih menyenangkan. Pernyataan ini didukung oleh data kuesioner yang diajukan kepada wali kelas III tahun pelajaran 2020/2021 di Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Tegallalang pada tanggal 02 sampai 04 Desember 2020. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa: 1) 83% guru menyatakan sangat setuju bahwa siswa lebih bersemangat dalam belajar jika menggunakan media pembelajaran; 2) 83% guru menyatakan sangat setuju bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik; 3) 67% guru menyatakan sangat setuju bahwa melalui media *fun thinker* siswa lebih mudah dalam memahami materi yang terdapat pada buku siswa; 4) 83% guru menyatakan sangat setuju bahwa media *fun thinkers* dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Media *fun thinkers* merupakan media yang digunakan belajar sambil bermain karena siswa diajak untuk menganalisis suatu gambar, menjawab pertanyaan dengan mengamati gambar, dan menjodohkan sesuai isi gambar yang diberikan. Media *fun thinkers* dapat membangkitkan imajinasi siswa, mengatasi rasa bosan siswa saat mengikuti pembelajaran, dan penggunaan media ini dirasa sangat praktis. Media *fun thinkers* berbasis soal literasi tepat untuk dikembangkan. Hal ini didukung oleh penelitian Rindiana, dkk (2019) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “*Fun Thinkers Book*” Tema Berbagai Pekerjaan. Penelitian ini menciptakan produk media *fun thinkers* berbasis soal literasi yang layak untuk digunakan.

Dengan menggunakan media 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 kemampuan literasi siswa, membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan siswa termotivasi untuk belajar. Berpijak pada hal tersebut, maka perlu untuk dilakukan penelitian pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal literasi ini. Dengan demikian, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media *fun thinkers* Berbasis Soal Literasi untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas III pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” sebagai penelitian.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

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

- 1) Guru masih menggunakan metode ceramah tanpa memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Minat menulis dan membaca siswa menjadi berkurang karena siswa menganggap semua informasi sudah disampaikan oleh guru.
- 3) Rendahnya kemampuan literasi siswa sehingga proses pembelajaran di sekolah tidak berjalan dengan baik.
- 4) Penggunaan media pada proses pembelajaran masih sangat terbatas.
- 5) Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa dalam memahami materi, dapat melatih kemampuan literasi siswa, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 6) Kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
- 7) Guru menggunakan video sumber dari *youtube* yang mengakibatkan siswa tidak fokus dalam pembelajaran karena siswa dominan menonton video menggunakan *handphone*.
- 8) Siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.
- 9) Perlunya pengembangan media yang dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam 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 pembatasan masalah. Pada penelitian ini difokuskan pada perlunya pengembangan media yang dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

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

- 1) Bagaimana *prototype* media *fun thinkers* berbasis soal literasi untuk siswa sekolah dasar kelas III pada 1 tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup mendapatkan respon guru dan respon siswa?
- 2) Bagaimana validitas media *fun thinkers* berbasis soal literasi untuk siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang telah diuji oleh ahli media dan ahli materi soal?
- 3) Bagaimana respon guru dan respon siswa terhadap media *fun thinkers* berbasis soal literasi untuk siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup?

1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1) Untuk menghasilkan *prototype* media *fun thinkers* berbasis soal literasi untuk siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang mendapatkan respon guru dan respon siswa.

- 2) Untuk menghasilkan validitas media *fun thinkers* berbasis soal literasi untuk siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang telah diuji oleh ahli media dan ahli materi soal.
- 3) Untuk menghasilkan respon guru dan respon siswa terhadap media *fun thinkers* berbasis soal literasi untuk siswa sekolah dasar kelas III pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

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

1.6.1 Manfaat Teoretis

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

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik dunia pendidikan, guru, siswa, peneliti, maupun peneliti lain. Adapun manfaat tersebut yaitu sebagai berikut.

- a) Bagi Pendidikan

Research menyumbang kontribusi positif karena *research* ini menciptakan produk media *fun thinkers* berbasis soal literasi yang nantinya bisa menunjang dalam peningkatan mutu sekolah dan pendidikan.

- b) Bagi Guru

Media *fun thinkers* berbasis soal literasi ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di sekolah dasar kelas III sehingga mendorong kemampuan literasi siswa, dapat memotivasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

c) Bagi Siswa

Media *fun thinkers* berbasis soal literasi ini diharapkan dapat mendorong kemampuan literasi siswa, dapat memotivasi siswa dalam belajar, dan memberikan fasilitas kepada siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian kemampuan literasi siswa meningkat, agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan kepustakaan untuk penelitian lanjutan, penelitian perbandingan, serta sebagai bahan referensi untuk menambah wawasan ketika ingin mengembangkan media serupa agar memperoleh hasil yang lebih baik dan maksimal.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

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

- 1) Produk yang dibuat berupa media pembelajaran *fun thinkers* berbasis soal literasi diterapkan untuk siswa kelas III mengambil materi pada tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” yang terdiri dari

berbagai pertanyaan dan dijawab dengan cara mencocokkan sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam belajar.

- 2) Media *fun thinkers* diperuntukkan untuk siswa, dimana siswa membaca, menjawab, dan mencocokkan berbagai pertanyaan yang ada di dalamnya.
- 3) Media *fun thinkers* diberikan untuk tujuan meningkatkan kemampuan literasi siswa serta dapat memotivasi siswa dalam belajar.
- 4) Media *fun thinkers* disajikan agar siswa dengan mudah memahami materi pelajaran tematik tanpa merasa jenuh dan bosan sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif.
- 5) Media *fun thinkers* yang dikembangkan memiliki ukuran 21 cm x 29 cm.
- 6) Sampul dirancang dengan gambar, komposisi warna yang menarik, cerah, dan sesuai dengan tema “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup”.
- 7) Pada bagian media terdapat petunjuk penggunaan agar mempermudah penggunaan dalam menggunakan media tersebut.
- 8) Media pembelajaran yang dibuat dilengkapi dengan buku dan bingkai peraga yang berisi ubin bernomor 1 sampai dengan 16 dengan sisi belakangnya berwarna (4 berwarna kuning, 4 berwarna biru, 4 berwarna merah, 4 berwarna hijau).
- 9) Proses pembuatan media diawali dari merancang desain media *fun thinkers* menggunakan *Adobe Photoshop CS6*, kemudian desain media *fun thinkers* dicetak menggunakan kertas *art paper* 210 gsm untuk bagian sampul dan kertas *art paper* 100 gsm untuk bagian isi.




Adapun contoh desain media *fun thinkers* yang dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 1.1 dan Gambar 1.2.


Gambar 1.1
Contoh Desain Sampul Depan Media *Fun Thinkers*

Latihan 1

Materi : Alat pernapasan dan cara berkembangbiak makhluk hidup

Petunjuk : Sebutkan alat pernapasan dan cara berkembangbiak makhluk hidup berikut dengan cara mencocokkan pada jawaban disamping



 Berkembangbiak →


















 Bernapas →

Melahirkan

Paru-paru

Tujuan Pembelajaran :
 Dengan mengidentifikasi gambar (visual) siswa mampu menyebutkan alat pernapasan dan cara berkembangbiak makhluk hidup dengan benar.



 Berkembangbiak 1	 Berkembangbiak 2	 Bernapas 3	 Bernapas 4
 Bernapas 5	 Berkembangbiak 6	 Berkembangbiak 7	 Bernapas 8
 Berkembangbiak 9	 Bernapas 10	 Bernapas 11	 Berkembangbiak 12
 Bernapas 13	 Bernapas 14	 Berkembangbiak 15	 Berkembangbiak 16

Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup **1**

Paru-paru	Paru-paru	Paru-paru	Paru-paru
Melahirkan	Melahirkan	Melahirkan	Melahirkan
Trakea	Trakea	Insang	Insang
Bertelur	Bertelur	Bertelur	Bertelur

Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup **2**

Gambar 1.2
Contoh Desain Bagian Isi Media *Fun Thinkers*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Guru masih menggunakan metode ceramah tanpa memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode ceramah secara terus menerus mengakibatkan minat menulis dan membaca siswa menjadi berkurang karena siswa menganggap semua informasi sudah disampaikan oleh guru. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya kemampuan literasi siswa sehingga proses pembelajaran di sekolah tidak berjalan dengan baik. Dalam proses pembelajaran guru harus memperhatikan kemampuan literasi siswa. Selain itu, guru harus mampu mengetahui karakteristik siswa sehingga dapat menentukan strategi pembelajaran yang akan diterapkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar memerlukan benda-benda yang bersifat nyata dimana seperti yang diketahui siswa

sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang pada saat belajar memerlukan objek bersifat konkret atau nyata. Penggunaan media pembelajaran pada siswa sekolah dasar sangat penting dilakukan agar mempermudah pemahaman materi yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media yang dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh data kuesioner yang diajukan kepada wali kelas III tahun pelajaran 2020/2021 di Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Tegallalang pada tanggal 02 sampai 04 Desember 2020. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa: 1) 83% guru menyatakan sangat setuju bahwa siswa lebih bersemangat dalam belajar jika menggunakan media pembelajaran; 2) 67% guru menyatakan sangat setuju bahwa melalui media *fun thinker* siswa lebih mudah dalam memahami materi yang terdapat pada buku siswa; 3) 83% guru menyatakan sangat setuju bahwa media *fun thinkers* dapat mengemas materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal literasi ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas III SD Gugus IV Tegallalang tahun pelajaran 2020/2021 sudah menguasai keterampilan membaca sehingga dapat menggunakan media secara optimal.
- 2) Media *fun thinkers* berbasis soal literasi belum pernah dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Media *fun thinkers* berbasis soal literasi pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, sehingga media yang dikembangkan ini hanya bisa digunakan dalam pembelajaran tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Model 4D yang digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan media ini. Tahapan dari model ini yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*deseminate*). Pengembangan yang dilakukan terbatas pada tahap penyebaran, karena keterbatasan finansial, waktu, tenaga, dan sumber daya sehingga pada tahap penyebaran hanya dilakukan penyebaran secara terbatas.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini. Adapun penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk atau memperbaiki produk-produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan dan digunakan dalam pendidikan.
- 2) Media *fun thinkers* adalah seperangkat buku yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media ini dilengkapi dengan buku dan bingkai peraga

yang berisi ubin bernomor 1 sampai dengan 16 dengan sisi belakangnya berwarna (4 berwarna kuning, 4 berwarna biru, 4 berwarna merah, 4 berwarna hijau) untuk menyajikan sebuah permainan berdasarkan materi yang terdapat pada tema yang akan diajarkan.

- 3) Literasi merupakan kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, dan merancang suatu hal dengan disertai kemampuan berpikir kritis yang menyebabkan seseorang dapat berkomunikasi dengan efektif dan efisien.
- 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 4D adalah model pengembangan pada penelitian pengembangan yang terdiri dari empat tahap yaitu; pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*desseminate*).

