

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri generasi keempat (revolusi industri 4.0) yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan visual. Era Revolusi Industri 4.0 membawa tuntutan tersendiri bagi dunia pendidikan, contohnya di Indonesia pada era revolusi industri 4.0 meningkatkan mutu pendidikan sangat penting. Hal ini dikarenakan adanya pendidikan yang mengarah pada 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor pada diri anak dapat terlatih. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Diperlukannya penyiapan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memadai dengan keterampilan yang kompeten agar siap menyesuaikan dan mampu bersaing dalam lingkup skala global. Pemberdayaan serta peningkatan SDM melalui jalur pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi merupakan salah satu kunci untuk mampu mengikuti perkembangan revolusi industri 4.0. Dengan demikian untuk meningkatkan potensi dalam pembelajaran secara optimal maka pembelajaran harus berlangsung secara efektif, siswa memperoleh pengalaman yang bermakna dan pendidikan mampu menghasilkan siswa yang bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan bangsa.

Mengoptimalkan pendidikan agar siswa mampu bersaing di era revolusi 4.0 dan mampu mewujudkan potensi yang terdapat pada diri siswa agar tujuan dari pendidikan nasional dapat tercapai maka sangat perlu dilakukan inovasi pendidikan yang lebih baik.

Inovasi pendidikan adalah suatu pemikiran cerdas yang mampu memprediksikan produk yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan (Kusnadi, 2019). Keterampilan belajar dan inovasi pendidikan dapat dilatih dari berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam komunikasi dan kreativitas kolaboratif dan inovatif siswa. Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu hal yang diperhatikan dalam inovasi pendidikan. Maka dari itu, sangat perlu adanya komunikasi yang baik antara guru dengan siswa. Misalnya dalam proses pembelajaran guru tidak memberikan siswa kesempatan terlibat aktif atau guru hanya menggunakan metode ceramah maka pembelajaran akan menjadi kurang efektif dan siswa akan cepat bosan, hal ini dapat menimbulkan tujuan dari pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik.

Menciptakan pembelajaran yang efektif, dapat dilakukan dengan meningkatkan minat belajar siswa atau motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Menurut Purwanto (2007) mengatakan bahwa adanya suatu minat akan menjadikan seseorang memiliki semangat yang tinggi untuk mengetahui sesuatu hal yang dapat menarik perhatiannya. Dengan demikian, diperlukannya media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di SD. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran (Supardi, 2017). Memilih media yang

tepat dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Seperti yang diketahui secara teori siswa SD berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret yang ketika belajar membutuhkan objek yang bersifat nyata dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Rusyan (dalam Hardini & Akmal, 2017) menyatakan bahwa media benda konkret merupakan media yang berupa benda nyata atau asli yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa.

Namun kenyataannya, saat ini guru hanya menggunakan buku dalam proses pembelajaran dan jika guru menggunakan media hanya dalam pelajaran tertentu saja, hal inilah yang menimbulkan kebosanan yang mengakibatkan keaktifan siswa berkurang saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya inovasi guru juga menjadi hambatan dalam mengembangkan sebuah media yang layak dan baik untuk diterapkan di SD yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pernyataan ini didukung oleh data kuesioner yang diberikan kepada guru kelas IV tahun ajaran 2020/2021 di SD Gugus IV Tegallalang yaitu tanggal 2-4 Desember 2020 sebanyak 6 guru kelas di kelas IV menunjukkan bahwa: (1) 90% guru menyatakan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik (2) 93% guru menyatakan bahwa media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi.

Mengingat kondisi saat ini yang mengharuskan sekolah untuk melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring. Pembelajaran ini dilakukan bertujuan untuk memutus rantai penyebaran virus corona/*covid-19*. Melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) diharapkan siswa tetap mengikuti pembelajaran

dengan baik. Dilakukannya pembelajaran secara daring dapat mengakibatkan menurunnya tingkat berpikir kritis siswa, karena saat situasi seperti ini jika siswa diberikan tugas yang dikerjakan dirumah maka siswa tanpa berpikir panjang akan mencari jawaban di *google*. Hal ini yang akan menimbulkan menurunnya tingkat berpikir kritis siswa, maka dari itu perlu dilakukan penelitian jenis pengembangan bertujuan untuk mengembangkan suatu media yang akan menghasilkan suatu produk yang mampu melatih kemampuan berpikir kritis siswa dan mampu dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru atau orang tua siswa dalam mendampingi siswa saat belajar. Media yang dapat dikembangkan dalam situasi seperti ini adalah media *fun thinkers*. Dengan demikian, dilakukan penelitian mengembangkan suatu media yang bernama Media *Fun Thinkers*. Kondisi ini didukung dari hasil penyebaran kuesioner di SD Gugus IV Tegallalang tahun ajaran 2020/2021 pada tanggal 2-4 Desember 2020 sebanyak 6 guru kelas di kelas IV yang menyatakan bahwa 90% guru menyatakan dengan kehadiran media *fun thinkers* di masa pandemi diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dirumah dan 83% guru menyatakan buku tema perlu dikembangkan menjadi media *fun thinkers*. Media *fun thinkers* adalah media yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, media yang mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, karena siswa diajak untuk menjawab pertanyaan dengan mengamati gambar serta menjodohkannya. Media *fun thinkers* juga merupakan suatu alat pembelajaran interaktif yang disusun untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar, melatih kemampuan berpikir siswa dan kecerdasan siswa (Saroh, 2016: 10).

Sesuai kurikulum yang berlaku saat ini yaitu Kurikulum 2013 pembelajaran pada sekolah dasar menuntut guru agar menerapkan pembelajaran yang berbasis tematik. Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu buku yaitu buku tema. Proses pembelajaran di Sekolah Dasar tidak cukup dilaksanakan dengan menyampaikan informasi tentang konsep tetapi juga harus memahami konsep yang telah disampaikan. Penyampaian konsep tersebut harus sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak sesuai dengan kurikulum yang berlaku sekarang yaitu Kurikulum 2013. Pada kurikulum ini, siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran dari pada guru. Keterlibatan siswa secara aktif melakukan eksplorasi materi pelajaran, mengkonstruksi sendiri ide-ide yang didapat dari hasil pengamatan dan diskusi, diharapkan siswa dapat menguasai materi dengan baik dan meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Pada zaman sekarang ini yaitu zaman modern dan teknologi yang canggih yang dapat memudahkan dalam pencarian informasi, dalam hal ini kemampuan berpikir kritis sangatlah diperlukan bagi setiap orang. Para era revolusi 4.0 keterampilan berpikir kritis menjadi suatu kebutuhan untuk menghadapi persaingan dalam hidup, maka dari itu keterampilan berpikir kritis siswa harus dilatih dari masa sekolah dasar.

Menggunakan media *fun thinkers*, diharapkan mampu untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena dengan menggunakan media *fun thinkers* siswa diajak untuk belajar sambil bermain, siswa diminta untuk menganalisis suatu gambar agar mampu menjawab dan mampu menjodohkan pertanyaan dengan jawaban yang benar. Dengan demikian, peneliti mengangkat judul

“Pengembangan Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal Berpikir Kritis untuk Siswa SD Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, sebagai berikut.

- 1) Keaktifan siswa yang kurang dalam pembelajaran.
- 2) Penggunaan buku dalam proses pembelajaran kurang dimodifikasi
- 3) Penyajian materi pada buku kurang menarik.
- 4) Kurangnya kreativitas guru dalam menghasilkan media pelajaran yang layak dan baik untuk siswa SD dan sesuai dengan karakteristik siswa.
- 5) Penggunaan media pembelajaran belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka masalah hanya dibatasi pada Pengembangan Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal Berpikir Kritis untuk Siswa SD Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis untuk siswa SD Kelas IV tema 4 berbagai pekerjaan?

- 2) Bagaimana validitas media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis untuk siswa SD kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan?
- 3) Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis untuk siswa SD kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Mengetahui proses pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis untuk siswa SD Kelas IV tema 4 berbagai pekerjaan.
- 2) Mengembangkan media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis untuk siswa SD kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan yang sudah teruji validitasnya.
- 3) Mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis untuk siswa SD kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis ini diharapkan mampu memberikan landasan teori dalam mengembangkan media pembelajaran *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis khususnya pada tema 4 berbagai pekerjaan untuk siswa SD kelas IV.

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.

1) Bagi Siswa

Media ini diharapkan bisa memberikan fasilitas kepada siswa selama proses pembelajaran sehingga nantinya bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

2) Bagi Guru

Media pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi berbagai pekerjaan untuk siswa SD kelas IV sehingga nantinya mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media yang menarik dan menyenangkan pada tema 4 berbagai pekerjaan untuk siswa SD kelas IV.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pijakan dalam meneliti media yang sama.

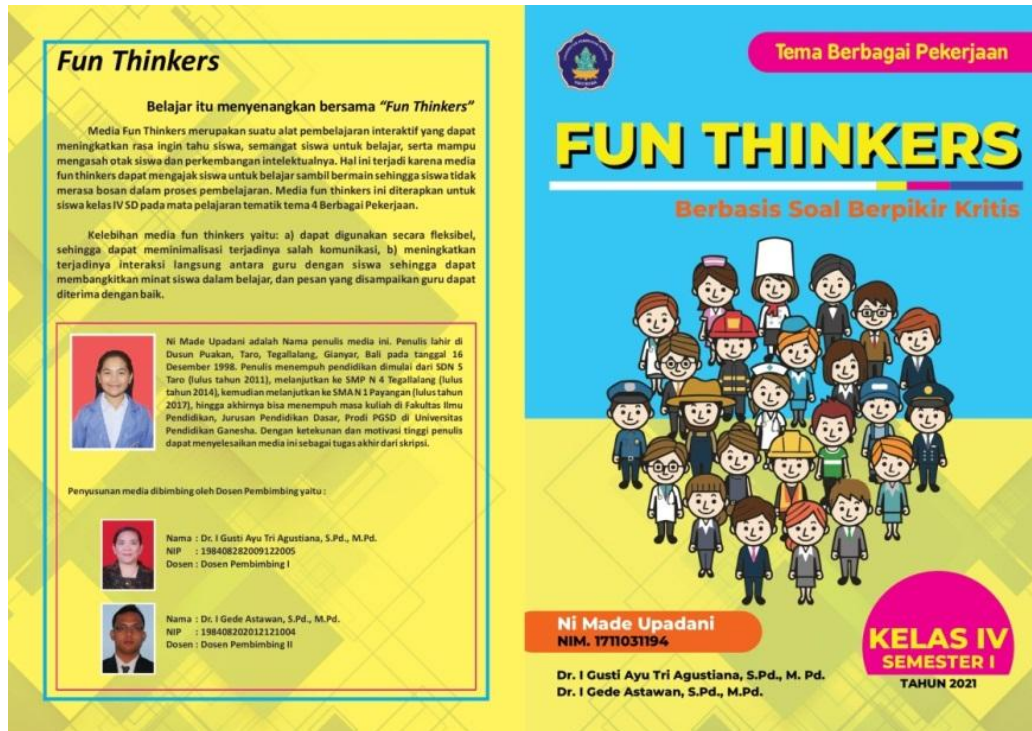
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media *fun thinkers* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar kelas IV khususnya pada tema berbagai pekerjaan. Adapun spesifikasi produknya sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *fun thinkers* mengambil materi pada tema “Berbagai Pekerjaan” yang terdiri dari berbagai pertanyaan dan dijawab dengan cara menjodohkan. Soal-soal yang dibuat berbasis soal berpikir kritis sehingga dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis.

- 2) *Fun thinkers* diperuntukan untuk siswa, dimana siswa membaca, menjawab, dan menjodohkan berbagai pertanyaan yang ada didalamnya.
- 3) *Fun thinkers* diberikan untuk tujuan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.
- 4) *Fun thinkers* disajikan untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran tematik tanpa merasa jenuh dan bosan sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif.
- 5) *Fun thinkers* diterapkan untuk siswa kelas IV SD pada mata pelajaran tematik tema 4 Berbagai Pekerjaan.
- 6) Sampul didesain dengan gambar, warna yang cerah dan sesuai dengan tema berbagai pekerjaan.
- 7) Media *fun thinkers* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media agar dapat mempermudah penggunaan media tersebut.
- 8) Media buku dibuat menggunakan kertas *glossy* dan kertas *art paper* kemudian 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 *CorelDRAW X5*, kemudian desain media *fun thinkers* di cetak.

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



Gambar 1.1
Contoh Desain Sampul Media *Fun Thinkers*



Gambar 1.2
Contoh Desain Isi Media *Fun Thinkers*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Ketergantungan materi yang diperoleh dalam buku siswa yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk belajar. Selain itu, penerapan media dalam proses pembelajaran pada tema berbagai pekerjaan masih sangat terbatas. Pada proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena dengan menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi maka siswa akan lebih mudah mengerti dengan yang dijelaskan oleh guru. Hal ini didukung oleh hasil kuesioner yang dilakukan pada tanggal 2-4 desember 2020 di Gugus IV Tegallalang tahun pelajaran 2020/2021 yang menyatakan bahwa 90% guru menyatakan perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik. 83% guru menyatakan bahwa pelajaran tema perlu dikembangkan menjadi media *fun thinkers*. 90% guru menyatakan bahwa kehadiran media *fun thinkers* di masa pandemi diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dirumah. Dengan demikian, dapat dipandang bahwa media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis penting untuk dikembangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Adapun asumsi pengembangan media ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas IV SD Gugus IV Tegallalang tahun ajaran 2020/2021 sudah memiliki kemampuan membaca sehingga mampu mengaplikasikan media ini dengan baik.
- 2) Media *fun thinkers* belum pernah digunakan oleh guru dalam pembelajaran.
- 3) Media dapat memudahkan siswa mempelajari tema berbagai pekerjaan.

- 4) Menumbuhkan semangat siswa untuk belajar, karena dengan menggunakan media *fun thinkers* dalam pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang baru bagi siswa dan membuat suasana belajar lebih menarik.

Sedangkan keterbatasan pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal berpikir kritis yang dikembangkan hanya bisa digunakan dalam pembelajaran tema berbagai pekerjaan. Pengembangan media ini berpedoman pada model *ADDIE*. Tahapan dari model ini yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Karena keterbatasan situasi dan kondisi sehingga penelitian ini hanya sampai pada tahap *development*.

1.10 Definisi Istilah

Adapun penjelasan dari istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan 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* berbasis soal berpikir kritis merupakan alat pembelajaran interaktif yang disusun untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar, mengasah kemampuan berpikir siswa dan kecerdasan siswa. Media ini mengajak siswa belajar sambil bermain. Media ini dilengkapi dengan buku dan bingkai peraga yang berisi ubin bernomor 1 sampai 16. Setiap ubin di belakangnya berisi warna (4 ubin berwarna merah, 4 ubin berwarna kuning, 4 ubin berwarna hijau, 4 ubin berwarna

biru). Penggunaan media ini berdasarkan materi yang terdapat pada buku tema yang akan dibelajarkan.

- 3) Berpikir kritis merupakan cara berpikir seseorang terhadap permasalahan dan mampu memecahkan masalah tersebut yang di dukung oleh fakta-fakta dan penalarannya.
- 4) Berbagai pekerjaan adalah materi yang akan dibelajarkan pada tema 4 kelas IV sekolah dasar. Materi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang berbagai pekerjaan.
- 5) Model *ADDIE* merupakan model pengembangan yang memiliki 5 tahapan. Kelima tahap itu adalah *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Keterbatasan finansial, waktu, tenaga, dan sumber daya menyebabkan penelitian ini dilaksanakan tahap *analyze*, *design*, dan *development* saja.

