

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia saat ini dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau disebut dengan istilah Covid-19 (Coronavirus Diseases-19). Coronavirus merupakan salah satu virus yang telah menginfeksi jutaan orang lebih di 200 Negara di dunia dan menyebabkan kematian (Wahyuno, dkk 2020).

Pemerintah melakukan antisipasi penyebaran Covid-19 dengan mengeluarkan kebijakan seperti kebijakan berdiam diri di rumah, pembatasan sosial, pembatasan fisik, penggunaan alat pelindung diri, menjaga kebersihan diri, bekerja dan belajar di rumah (Tuwu, 2020). Pandemi Covid-19 berdampak pada semua aspek kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Pada kondisi pandemi ini pendidikan memiliki peran dan posisi yang sangat penting, dalam upaya memutus rantai penyebaran Covid-19 siswa dituntut untuk melaksanakan pembelajaran secara daring atau belajar di rumah.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 24 Maret 2020 mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 (Coronavirus Diseases-19) menyatakan bahwa proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut: (1) belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak

jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan, (2) belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19, (3) aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah, dan (4) bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif. Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 dapat disimpulkan bahwa dalam upaya untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 proses pembelajaran daring atau di rumah harus memperhatikan beberapa ketentuan di atas agar terciptanya pembelajaran yang bermakna, tidak membebani siswa, memperhatikan kondisi, mempertimbangkan akses/fasilitas belajar di rumah dan memberikan umpan balik yang tepat pada siswa.

Kondisi pandemi Covid-19 menuntut siswa lebih banyak beraktifitas dan belajar di rumah dengan pembelajaran daring atau jarak jauh. Pembelajaran daring sangatlah berbeda dengan pelaksanaan pembelajaran seperti informasi yang biasa di sekolah. Menurut Riyana (2019) pembelajaran daring lebih menekankan pada kesiapan dan ketelitian peserta didik dalam menerima dan mengolah sebuah pembelajaran yang disajikan dan dilakukan secara *online*. Terkait pernyataan di atas, sebagai peserta didik harus memiliki kesiapan dan ketelitian tinggi dalam proses pembelajaran daring karena materi pembelajaran yang diterima saat pembelajaran daring berbeda dengan proses pembelajaran tatap muka, bagi seorang

anak SD diperlukannya pengawasan dan dukungan dari orang tua untuk mempermudah siswa dalam menerima dan mengolah informasi sebuah materi pelajaran saat pembelajaran daring.

Pembelajaran daring atau jarak jauh dilakukan dengan melalui media internet dengan alat penunjang seperti penggunaan perangkat komputer, laptop dan *gadget* (Putria, dkk 2020). Saat ini alat penunjang yang sering digunakan pada saat proses pembelajaran daring adalah *gadget*. *Gadget* adalah sebuah kata istilah dalam bahasa Inggris yang artinya perangkat alat elektronik yang kecil dan memiliki fungsi yang khusus. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Reyner Banham (dalam Ishomuddin, 2016) yang mendefinisikan istilah *gadget* sebagai suatu media yang memiliki karakteristik dan mempunyai sebuah unit dengan kemampuan kerja yang tergolong tinggi. Berbagai aplikasi dan sistem operasi yang ada pada *gadget* menyajikan sebuah informasi yang sangat memikat bagi penggunanya terutama anak-anak. Permainan, gambar dan video yang berwarna dengan animasi-animasi yang menarik membuat anak semakin merasa betah berada di depan layar *gadget*.

Penggunaan *gadget* secara terus menerus pastinya akan memberikan dampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak akan tergantung dan secara terus menerus menggunakan *gadget* sebagai kegiatan rutin yang harus dilakukan dalam kehidupan setiap harinya (Ompi, dkk 2020). Hampir setiap anak sudah menggunakan *gadget* terlebih adanya pembelajaran daring yang dilakukan secara *online*, sebaiknya penggunaan *gadget* harus didampingi dan diawasi oleh orang tua agar dampak buruk akibat penggunaan *gadget* dapat diminimalisir. Salah satu hal yang tidak dapat dipungkiri akibat dari penggunaan *gadget* pada anak menyebabkan anak lebih senang bermain dengan *gadget*,

kurangnya interaksi baik dengan teman dan orang tua, kemampuan psikomotorik berkurang, kesulitan bersosialisasi, kurangnya minat belajar dari anak dan adanya kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran (Simamora, 2016).

Berdasarkan permasalahan di atas, agar siswa tidak hanya menggunakan media Teknologi Informasi berupa pemanfaatan internet dengan alat penunjang berupa *gadget* dan hanya menjadikan buku tema sebagai sumber belajar saat pembelajaran daring, salah satu media yang dapat digunakan untuk meminimalisir penggunaan *gadget*, mempermudah pemahaman siswa dan menarik minat belajar siswa di rumah adalah media konkret. Menurut Gagne (1970) media merupakan berbagai jenis komponen yang ada dalam lingkungan di sekitar siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan teori intelektual Jean Piaget mengemukakan bahwa peserta didik pada usia 7-11 tahun atau usia SD mengalami tahap operasional konkret I yang membutuhkan pembelajaran melalui pengalaman dengan hal-hal yang bersifat konkret, nyata dan dapat diamati secara langsung oleh siswa.

Media yang bersifat konkret akan sangat mendukung proses pembelajaran di rumah, menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, menghindari penggunaan *gadget* yang berlebihan dan menarik minat belajar siswa. Menurut Rusyan (1993) (dalam Hardini & Akmal, 2017) media benda konkret merupakan media berbentuk benda asli yang digunakan untuk membantu guru dalam menerangkan materi pembelajaran kepada siswa. Hal ini sejalan dengan menurut Hamalik (2002) media dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang akan membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar dan memberikan pengaruh terhadap psikologis peserta didik.

Sehingga penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu tercapainya keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian suatu informasi berupa pesan dan materi pelajaran serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pemilihan sebuah media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar siswa sangat di perlukan. Guru sebagai seorang tenaga pendidik harus memahami berbagai jenis karakteristik siswa sebelum memilih media yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan sebuah materi. Salah satu media konkret yang dapat digunakan oleh guru pada masa pandemi Covid-19 sebagai alat penunjang belajar di rumah adalah media *fun thinkers*.

Media *fun thinkers* merupakan sebuah media pembelajaran yang didesain dalam bentuk *match frame* yang disertai balok dengan angka dan warna dibelakang balok (Muslim, 2020). Media pembelajaran ini dilengkapi dengan buku yang terdapat lembar soal dan jawaban. Sisi kiri berisi lembar soal dan pada sisi kanan berisi lembar jawaban. Lembar soal dan jawaban berkaitan dengan pembelajaran tematik. Salah satu karakteristik media *fun thinkers* pada umumnya memuat 10 level materi yang berisi latihan soal pelajaran bahasa inggris dan matematika. Namun, latihan soal yang dikembangkan pada penelitian ini adalah soal berbasis calistung untuk siswa SD kelas 1 yang dapat mempermudah siswa untuk mempelajari pembelajaran dasar yaitu membaca, menulis dan berhitung. Pilar pembelajaran tematik yaitu calistung sangat diyakini dapat meningkatkan dan menumbuhkan kemampuan berfikir sistematis siswa, meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mempertimbangkan pikiran dan idenya. Siswa yang mampu membaca, menulis dan berhitung dengan baik akan cenderung mampu lebih mudah mengerti dan mengikuti pembelajaran dengan baik (Arnasih,dkk 2015).

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada guru kelas 1 di SD Gugus V Kecamatan Buleleng yang dilakukan pada tanggal 30 November sampai 3 Desember dapat diperoleh hasil: (1) 90% guru sangat setuju menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, (2) 86% guru sangat setuju dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, (3) 93% guru sangat setuju saat menggunakan media pembelajaran siswa lebih bersemangat dalam belajar, (4) 93% guru sangat setuju media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk mendukung pembelajaran tematik, (5) 96% guru sangat setuju perlunya mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik, (6) 86% guru menyatakan sangat setuju buku tema perlu dikembangkan menjadi media *fun thinkers*, (7) 90% guru menyatakan sangat setuju dengan kehadiran media *fun thinkers* dimasa pandemi dapat membantu siswa dalam belajar di rumah, (8) 83% guru menyatakan sangat setuju bahwa media *fun thinkers* dapat memudahkan pemahaman belajar dalam buku tema, (9) 93% guru menyatakan sangat setuju media *fun thinkers* dapat mengemas materi pelajaran dengan cara berbeda dan (10) 93% guru menyatakan sangat setuju media *fun thinkers* dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.

Media *fun thinkers* ini tepat digunakan pada pembelajaran tematik karena dapat menekankan lebih pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung, melatih anak menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari (Arniasih,dkk 2015). Salah satu tema yang akan di bahas dan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pada kelas 1 SD tema 7 benda, hewan dan tanaman di sekitarku yang memuat 4 subtema yaitu subtema 1 membahas benda hidup dan benda tak hidup di sekitar kita, subtema 2

membahas hewan di sekitarku, subtema 3 membahas tanaman di sekitarku, dan subtema 4 membahas bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda. Oleh sebab itu, perlunya pengembangan kreativitas dan inovasi untuk membuat media *fun thinkers* berbasis soal calistung pada kelas 1 SD tema 7 benda, hewan dan tanaman di sekitarku yang akan mempermudah pembelajaran dasar (membaca, menulis dan berhitung) dalam pembelajaran tematik dan menyeimbangkan pembelajaran daring atau jarak jauh agar siswa tidak hanya berpacu pada media Teknologi Informasi melalui alat penunjang *gadget* serta menjadikan pembelajaran di rumah lebih menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, perlu dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal Calistung Untuk Siswa SD Kelas 1 Pada Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan di sekolah dasar sebagai berikut.

- 1) Media yang digunakan dalam pembelajaran daring hanya media internet melalui alat penunjang berupa perangkat komputer, laptop dan *gadget*.
- 2) Sumber belajar saat pembelajaran daring pada masa pandemi hanya buku tema.
- 3) Penggunaan *gadget* pada anak yang berlebihan akan memberikan dampak buruk bagi anak.
- 4) Diperlukannya media konkret untuk menyeimbangkan pembelajaran daring di rumah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, diberikan sebuah batasan masalah supaya pembahasan dalam penelitian tidak terlalu luas. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu terbatas pada pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal calistung untuk siswa SD kelas 1 pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimanakah validitas media *fun thinkers* berbasis soal calistung yang dikembangkan untuk siswa SD kelas 1 pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku?
- 2) Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap media *fun thinkers* berbasis soal calistung yang dikembangkan untuk siswa SD kelas 1 pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku.

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui validitas pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal calistung untuk siswa SD kelas 1 pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku.

- 2) Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media *fun thinkers* berbasis soal calistung yang dikembangkan untuk siswa SD kelas 1 pada 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku.

1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal calistung untuk siswa SD kelas 1 pada tema 7 benda, hewan dan tanaman di sekitarku yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian pengembangan ini bermanfaat untuk memberikan landasan teori dalam pengembangan media pembelajaran khususnya media *fun thinkers* berbasis soal calistung. Pemanfaatan media ini dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa yang merupakan salah satu ciri-ciri dari pembelajaran tematik. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan media *fun thinkers* berbasis soal calistung di dalam pelaksanaan proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai landasan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis hasil penelitian ini yaitu ditinjau dari beberapa pihak sebagai berikut.

- 1) Bagi Siswa

Media *fun thinkers* berbasis soal calistung akan memberikan pengalaman belajar yang berbeda, dapat meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan minat

belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang bermakna, menarik dan menyenangkan karena siswa ikut serta dalam penggunaan media.

2) Bagi Guru

Media dapat mempermudah guru saat menyampaikan materi sehingga siswa mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru. Dengan media siswa dapat melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang dilaksanakan dapat digunakan sebagai salah satu pilihan dalam pengembangan media untuk menunjang proses belajar mengajar, memenuhi standar sarana dan prasarana di sekolah sehingga dapat mendukung untuk peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal calistung dapat dijadikan sebagai suatu referensi dan rujukan untuk mengembangkan produk dengan masalah yang sama dalam proses pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini mengembangkan produk yang dihasilkan akan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

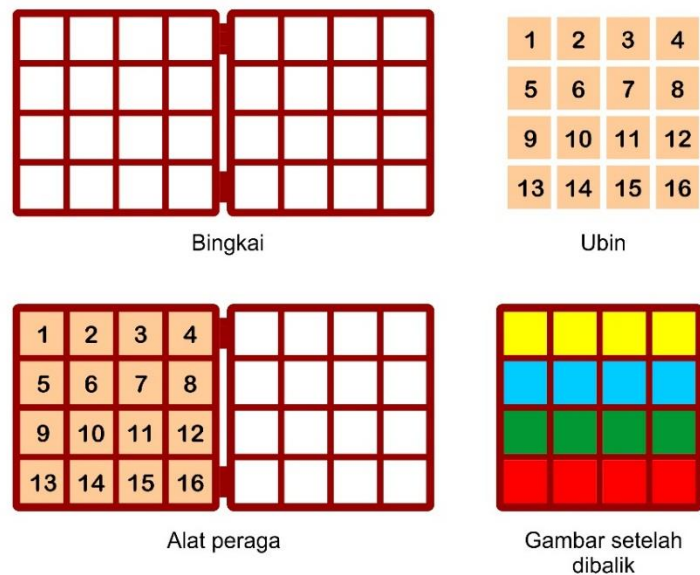
- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media *fun thinkers* berbasis soal calistung untuk siswa SD kelas 1 pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku berupa buku cetak yang dilengkapi dengan alat peraga.

- 2) Buku media *fun thinkers* yang dikembangkan memiliki ukuran 29,7 x 21 cm pada lembar sampul, pada isi memiliki ukuran A3 dengan ukuran masih-masih lembar soal dan jawaban yaitu 26 x 21 cm dengan bahan *glossy*.
- 3) Alat peraga media *fun thinkers* berbentuk *match frame* memiliki ukuran 19 x 19 cm pada frame dan 4 x 4 cm pada balok dengan bahan *acrilic*.
- 4) Cover buku media *fun thinkers* didesain sesuai dengan tema yang ada disampaikan dalam isi media.
- 5) Terdapat petunjuk untuk menggunakan media *fun thinkers* berbasis soal calistung.
- 6) Terdapat daftar isi media *fun thinkers* berbasis soal calistung .
- 7) Setelah halaman petunjuk penggunaan dan daftar isi buku media *fun thinkers*, akan disajikan langsung soal dengan kotak-kotak berbentuk persegi sebanyak 16 buah dengan lembar kiri berisi soal dan lembar kanan berisi jawaban.
- 8) Soal yang diberikan adalah soal berbasis calistung menyesuaikan dengan materi kelas 1 SD pada tema 7 benda, hewan dan tanaman di sekitarku.
- 9) Sebelum soal dikerjakan pada pojok atas kiri pada lembar kiri diberikan subtema, materi dan petunjuk.
- 10) Pada lembar kanan di pojok kanan atas terdapat tujuan pembelajaran dan kunci jawaban.
- 11) Halaman terletak di kanan bawah kertas.
- 12) Halaman akhir media *fun thinkers* berbasis soal calistung memuat biodata pengembang produk media *fun thinkers* dan identitas dosen pembimbing.
- 13) Media *fun thinkers* memiliki alat peraga yang berbentuk *match frame* disertai balok yang berisi angka dengan warna dibelakangnya.

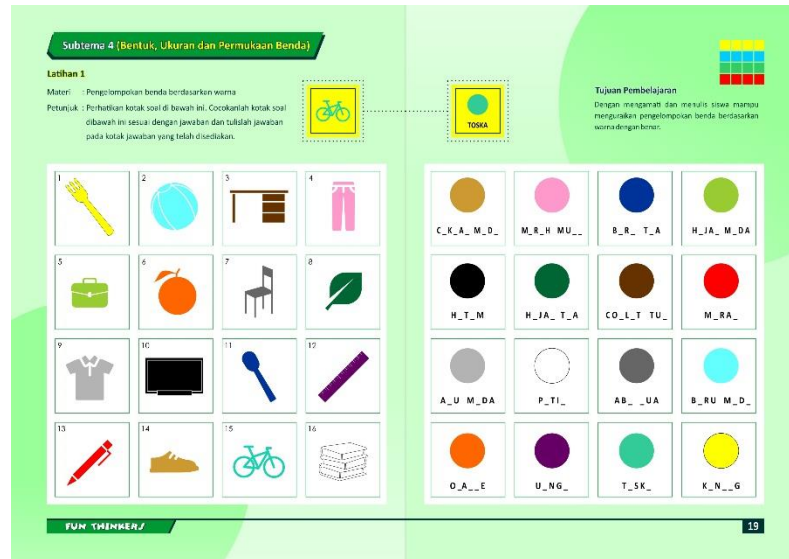
- 14) Proses pembuatan media *fun thinkers* berbasis soal calistung melalui beberapa tahapan sesuai dengan model ADDIE yang digunakan.
- 15) Contoh media *fun thinkers* berbasis soal calistung



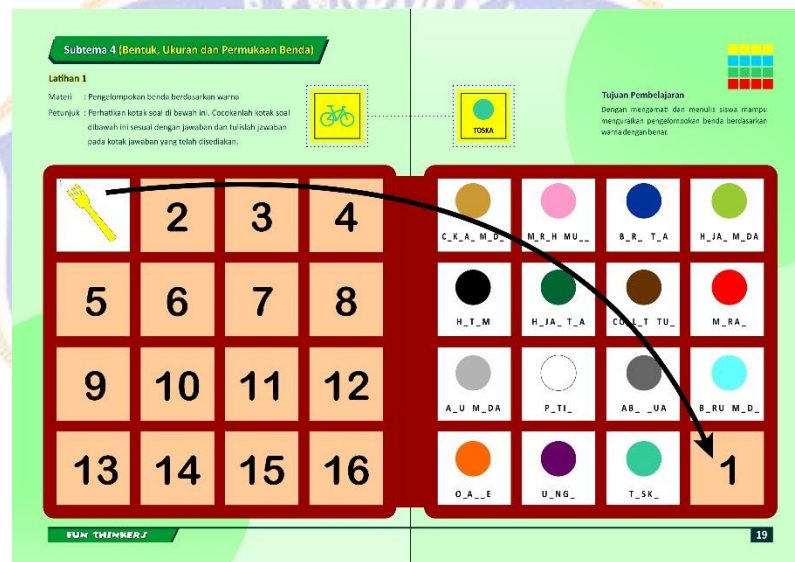
Gambar 1.1
Sampul Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal Calistung



Gambar 1.2
Alat Peraga Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal Calistung



Gambar 1.3
Bagian IsiMedia *Fun Thinkers* Berbasis Soal Calistung



Gambar 1.4
Cara Bermain Media *Fun Thinkers* Berbasis Soal Calistung

1.8 Pentingnya Pengembangan

Bedasarkan hasil penyebaran kuesioner pada guru kelas 1 di Gugus V Kecamatan Buleleng, pentingnya mengembangkan media *fun thinkers* berbasis soal calistung yaitu untuk membantu siswa dalam belajar terutama dimasa pandemi Covid-19, memudahkan pemahaman dalam belajar siswa dalam buku tema, mengemas materi pembelajaran dengan cara yang berbeda dan sebagai media

pendukung dalam proses pembelajaran yaitu pada kelas 1 SD tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku. Selain itu juga dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal calistung untuk siswa SD kelas 1 pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku sebagai berikut.

- 1) Media *fun thinkers* berbasis soal calistung dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran karena media *fun thinkers* merupakan media pembelajaran yang bersifat konkret dan berisi materi soal. Media ini merupakan media yang dapat mengajak siswa belajar sambil bermain.
- 2) Penggunaan media *fun thinkers* berbasis soal calistung dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik yang bersifat bervariasi, mengasah pembelajaran calistung, menyeimbangkan penggunaan *gadget* dengan media konkret sebagai media penunjang belajar siswa, meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang bermakna, menarik dan menyenangkan.

Keterbatasan pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal calistung untuk siswa SD kelas 1 SD pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal calistung ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD kelas 1, sehingga hasil produk yang

dikembangkan hanya diperuntukkan untuk siswa SD kelas 1 yang memiliki karakteristik yang sama.

- 2) Materi yang disajikan pada media *fun thinkers* berbasis soal calistung ini mengacu pada pembelajaran calistung dan pembelajaran tematik yaitu pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku.
- 3) Pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal calistung ini menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*), namun tahapan yang dilakukan pada penelitian hanya sampai pada tahapan *development* (pengembangan) dikarenakan keterbatasan waktu, kondisi, tenaga dan finansial.

1.10 Definisi Istilah

Hal yang dilakukan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini, maka diperlukan pengenalan terhadap istilah-istilah kunci yang ada sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah sebagai suatu kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi suatu program, proses dan hasil belajar yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan yang internal (Sugiantini, 2020).
- 2) Media *fun thinkers* adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung dalam proses pembelajaran yang terdiri dari buku dan alat peraga berupa papan berbentuk *match frame* dan dilengkapi dengan balok yang berisi angka dan warna dibelakang angka. Buku media *fun thinkers* berisi lembar soal dan lembar jawaban.

- 3) Calistung merupakan kegiatan membaca, menulis dan berhitung yang sangat perlu untuk dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Calistung merupakan kunci dalam proses pembelajaran yang berpengaruh dalam kelangsungan proses pembelajaran.
- 4) Pembelajaran tematik berpacu pada pembelajaran dengan sumber belajar berupa buku tema, pada kelas 1 terdapat tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku. Materi pada buku tema memuat 4 subtema yaitu yaitu subtema 1 membahas benda hidup dan benda tak hidup di sekitar kita, subtema 2 membahas hewan di sekitarku, subtema 3 membahas tanaman di sekitarku, dan subtema 4 membahas bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda.
- 5) Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE berisi beberapa tahapan yang dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan sebuah program pelatihan secara efektif dan efisien. Tahapan-tahapan kegiatan yang terdapat pada pelaksanaan model ADDIE yaitu: (1) *analyse* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi).