

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, perkembangan pendidikan telah mulai memasuki babak baru melalui berbagai teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan (Khairani, 2019). Pendidikan di Indonesia dapat memberi jaminan atas kelangsungan hidup suatu Negara dan Bangsa. Peningkatan kualitas sumber daya manusia haruslah dimulai dari meningkatkan mutu pendidikan dasar. Pendidikan adalah suatu hal yang dilakukan secara sadar dengan adanya sebuah rancangan dalam mencapai tujuan pendidikan yakni menjadikan sumber daya manusia yang berkualitas (Hari, 2016). Banyak hal yang bisa didapatkan melalui pendidikan seperti menambah wawasan (pengetahuan) dan menjadikan seseorang lebih terampil dalam mengasah keterampilan (*hard* dan *soft skill*). Maka, dapat dikatakan pula bahwa pendidikan sebagai latihan yang diberikan sejak dini (Neolaka & Grace, 2017)

Proses pendidikan di sekolah dapat dilihat dari segi pembelajarannya yang menginovasi. Inovasi pembelajaran merupakan suatu hal yang baru dalam keadaan sosial tertentu untuk memecahkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran (Harahap, 2018). Melakukan sebuah inovasi harus dilakukan secara menyeluruh. Jika dilihat dari semua komponen-komponen pembelajaran yang ada, maka inovasi dapat dimulai dari pembelajaran yang harus meliputi pertimbangan

unsur seperti siswa, pengajar, materi dan bahan, media, sarana dan prasarana, biaya, dan *hidden curriculum* (Wagiran, 2007).

Selain itu, dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode, media dan sumber belajar yang jelas. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa mampu menguasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Media pembelajaran menjadi faktor yang sangat penting dalam membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga lebih aktif dan interaktif (Audie, 2019). Hal itu menyebabkan, media tidak luput dari proses pembelajaran di kelas. Akibat adanya sebuah media pada proses pembelajaran, maka penyampaian sebuah materi akan diterima dengan baik untuk menambah minat dan keinginan belajar siswa (Supriyono, 2018).

Media pembelajaran adalah salah satu penyebab motivasi siswa untuk terdorong dalam mencapai hasil belajar yang maksimal (Pratiwi, 2018). Media pembelajaran dalam penggunaannya dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dibandingkan jika guru masih menerapkan cara pembelajaran yang monoton dan hanya mengandalkan metode ceramah. Selain guru, siswa pun dapat merasakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas yaitu membantu siswa dalam memahami materi dan mampu mencapai prestasi belajarnya. Adanya media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah mendapatkan ilmu, serta dapat

memberikan kesan baru dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan kegiatan belajar yang sama dari dulu (Sobarna, 2017).

Media pada umumnya meliputi alat yang secara fisik dapat digunakan dalam menyampaikan isi materi yang terdiri dari buku, video, slide *power point*, gambar, foto, *tape recorder*, dan masih banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Warditon, 2019). Media tersebut dapat diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan motorik dan kognitif siswa. Salah satu media pembelajaran yang mampu dipadukan dengan permainan edukatif dan memberikan pesan yang jelas yakni melalui media berbasis cetak. Pesan yang baik berupa isi ajaran dari materi yang ada dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik melalui simbol verbal (kata-kata lisan atau tertulis) maupun simbol visual (Sapriyah, 2019). Media berbasis cetak yang mampu dikembangkan dalam penerapan pembelajaran di sekolah maupun diluar sekolah yakni dengan media *fun thinkers*.

Fun thinkers adalah media pembelajaran yang terdiri atas buku dan bingkai untuk mempermudah penggunaan media dan dikemas dengan cara yang berbeda agar mampu menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan (Anjarani, 2020). Karakteristik dari media *fun thinkers* adalah belajar sambil bermain karena soal yang digunakan tergolong mudah dan cocok dengan usia anak-anak SD. Pada dasarnya media *fun thinkers* diciptakan sebagai media untuk belajar sambil bermain (Simona, 2016). Dikatakan sebagai permainan karena dilakukan dengan mencari pasangan dari soal dan jawaban yang tersedia sesuai dengan instruksi yang diberikan. Hal itu didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lideaningrum, dkk (2016) yang telah memodifikasi media *fun thinkers* menjadi

permainan *fun frame in physics* dalam proses pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami materi. Keunggulan media tersebut dapat dilihat dari segi penggunaan yang mudah dan dapat dibawa seperti buku.

Media *fun thinkers* dapat dikembangkan sesuai dengan materi anak-anak pada jenjang Sekolah Dasar, dengan menggunakan bahasa yang dapat dipahami dengan mudah. Belum ditemui media *fun thinkers* yang mengadopsi dari budaya Bali. Kebudayaan Bali berupa seni lukis atau gambar dapat dijadikan sebagai alat ukur untuk ikut melestarikan budaya yang dapat dipadukan dalam dunia pendidikan. Lebih dapat dengan mudah memperkenalkan budaya Bali akibat adanya gambar-gambar seni ukiran yang dikenalkan sejak dini melalui proses pembelajaran dan memberikan motivasi belajar pada siswa. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pitriani, dkk (2013) yaitu pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbasis kebudayaan Bali dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selain itu, pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiana, dkk (2019) yaitu pengembangan bahan ajar ramah kolok (bisu tuli) dengan berwawasan budaya Bali dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan sikap cinta budaya Bali pada siswa. Mengingat media ini telah banyak disesuaikan dengan negara luar dan kurangnya pengenalan dengan budaya lokal khususnya kebudayaan Bali. Maka, dibutuhkan suatu pengembangan dalam media *fun thinkers* dengan kebudayaan Bali melalui gambar atau *design* latar yang bernuansa dengan corak budaya Bali sehingga dapat lebih dekat untuk memperkenalkan budaya Bali sejak dini pada siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 07 desember 2020 sampai 08 desember 2020, nyatanya penggunaan media pembelajaran belum berjalan dengan baik. Seharusnya pemberian materi ajar yang dibantu dengan media pembelajaran dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang sering digunakan di sekolah dasar saat ini masih cukup monoton seperti penggunaan video ajar atau slide *power point* yang menyebabkan siswa tidak dapat berinteraksi dan tidak aktif dalam belajar sehingga pembelajaran tematik yang seharusnya memberikan kesan nyata bagi siswa tidak dapat berjalan dengan optimal.

Berawal dari proses pembelajaran daring pada saat ini, yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang berjalan secara optimal. Melalui pembelajaran daring pula tetap membutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi ajar. Terutama bagi guru, dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi melalui berbagai macam pemanfaatan media pembelajaran secara daring (Basar, 2021). Mengingat bahwa media merupakan salah satu komponen pembelajaran, tentu hal tersebut menuntut bahan-bahan yang kuat dan paten guna dapat dimanfaatkan oleh seluruh siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu pula, kurangnya tingkat kekreatifan guru dalam merancang sebuah media yang dapat dipadukan dengan nuansa seni gambar kebudayaan Bali. Hal itu didukung pada penelitian Riastini & dkk (2019) menunjukkan bahwa guru sekolah dasar yang ada di Bali memiliki ketidaksinambungan antara budaya dan proses mengajar serta masih banyak guru yang belum mampu memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran.

Guru di sekolah dasar mempunyai peran utama yakni mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi permasalahan dalam hidupnya (Riastini, dkk., 2021). Melalui adanya pengembangan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali dapat memberikan kesan baru bagi guru dan siswa memiliki bekal dalam memecahkan masalah dengan belajar menggunakan media *fun thinkers* pada proses pembelajaran jarak jauh akibat pandemi. Budaya Bali akan dapat menarik perhatian siswa, karena budaya Bali memiliki nilai-nilai tersembunyi dalam membantu membangun karakter siswa melalui tata cara hidup dari generasi ke generasi yang akan mendorong rasa ingin tahu sehingga terciptanya keharmonisan (Arnyana, 2014). Harapan pengembangan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali ini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar dan menjadikannya lebih aktif dan teratur. Media *fun thinkers* pula dapat digunakan dirumah karena media ini berpatokan dengan buku tema siswa yang didapatkan dari sekolah. Penggunaan media ini menarik perhatian bagi siswa karena menggunakan latar gambar nuansa budaya Bali yang dekat dengan lingkungan sekitar siswa. Adanya pengembangan media dengan menuangkan latar gambar nuansa budaya Bali maka identitas Bali dapat ditemui pada media ini dan menumbuhkan sikap siswa yang cinta budaya Bali.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Media digunakan pada proses pembelajaran masih berupa video ajar dan *power point*.
- 2) Guru hanya menggunakan buku dalam proses pembelajaran.
- 3) Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 4) Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran jarak jauh masih lemah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, masalah yang dapat dikaji dalam penelitian ini terbatas pemanfaatan media dalam proses pembelajaran jarak jauh masih lemah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu.

- 1) Bagaimana proses pengembangan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada tema 7 Perkembangan Teknologi untuk siswa kelas III Sekolah Dasar tahun ajar 2021/2022?
- 2) Bagaimana validitas media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada tema 7 Perkembangan Teknologi untuk siswa kelas III Sekolah Dasar tahun ajar 2021/2022?
- 3) Bagaimana respon guru dan siswa terhadap hasil pengembangan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada tema 7 Perkembangan Teknologi untuk siswa kelas III Sekolah Dasar tahun ajar 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada tema 7 Perkembangan Teknologi untuk siswa kelas III Sekolah Dasar tahun ajar 2021/2020 yang sudah teruji validitasnya.
- 2) Untuk menghasilkan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada tema 7 Perkembangan Teknologi untuk siswa kelas III Sekolah Dasar tahun ajar 2021/2020 yang sudah teruji validitasnya.
- 3) Untuk mengungkapkan respon guru dan siswa terhadap hasil pengembangan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali pada tema 7 Perkembangan Teknologi untuk siswa kelas III Sekolah Dasar tahun ajar 2021/2022.

1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini dapat memberikan manfaat, secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan media pembelajaran, khususnya pemaduan media pembelajaran dengan kebudayaan lokal (Bali) untuk siswa sejak dini.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa akan mendapatkan pengamalan baru dalam belajar mandiri dengan menggunakan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali, siswa akan tertarik dalam belajar sambil bermain dan memahami corak budaya Bali.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dimanfaatkan oleh guru karena dapat memvariasikan kegiatan belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Di samping itu, dapat menjadi masukan berharga bagi guru dalam melakukan upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui media pembelajaran.

c) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian mengenai pengembangan media *fun thinkers* dengan latar gambar nuansa budaya Bali diharapkan menjadi informasi yang berharga bagi Kepala Sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang tepat dalam kaitannya dengan upaya menerapkan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau kepustakaan dalam melaksanakan penelitian yang sejenis atau dalam bentuk variasi yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

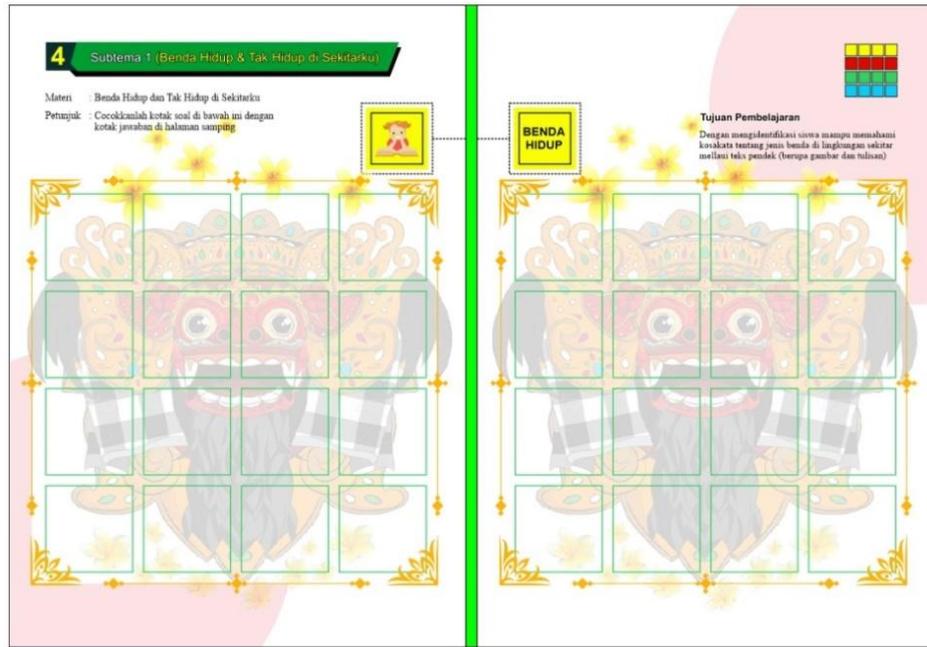
Penelitian ini menciptakan *product* berupa media jenis cetak dengan latar gambar nuansa budaya Bali yang dibuat khusus pada buku tema 7 pada siswa kelas III. Adapun spesifikasi produk pada media ini adalah sebagai berikut.

- 1) Sampul dirancang dengan komposisi warna yang menarik.



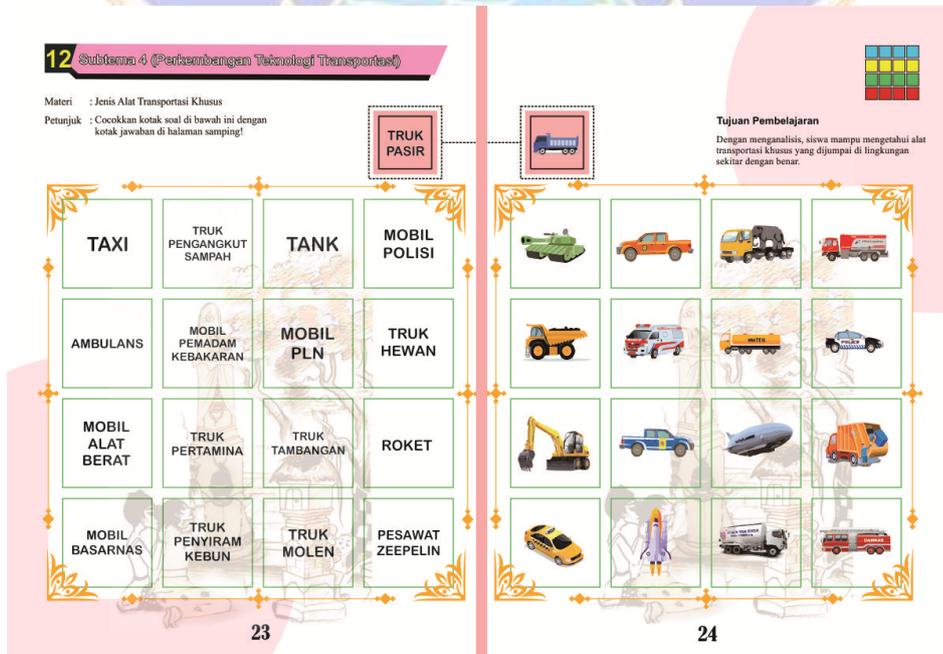
Gambar 1.1
Gambaran Awal Sampul *Fun Thinkers*

- 2) Pada bagian media terdapat petunjuk penggunaan agar mempermudah pengguna dalam menggunakan.
- 3) Media *fun thinkers* menggunakan latar gambar nuansa budaya Bali disetiap lembarnya sehingga tetap dapat melestarikan budaya asli Bali.



Gambar 1.2
Gambar Latar *Fun Thinkers*

- 4) Media yang dikembangkan adalah materi dalam buku siswa tema 7 “Perkembangan Teknologi” semester 2 kelas III SD.
- 5) Pada setiap halamannya terdiri dari berbagai pertanyaan yang akan dijawab dengan cara menjodohkan sehingga mendorong siswa agar dalam belajar.



Gambar 1.3
Gambaran Awal Bagian Isi *Fun Thinkers*

- 6) Media yang dikembangkan berisi gambar menarik pada tiap halaman sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.
- 7) Media *fun thinkers* yang dikembangkan menggunakan kertas berukuran A4.
- 8) Media yang dibuat menggunakan kertas *glossy*.

1.8 Definisi Istilah

Berikut adalah penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dirancang untuk mengembangkan suatu produk baru atau dapat memperbaiki produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.
- 2) Media *fun thinkers* adalah media yang berupa buku dengan berisikan pertanyaan (dibagian kiri) dan jawaban (dibagian kanan) dikemas dengan cara yang menyenangkan dengan mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban yang telah disediakan dengan menggunakan sebuah alat *match-frame*.
- 3) Budaya Bali adalah budaya asli yang dimiliki sejak lahir oleh masyarakat yang berada di pulau Bali yang identik dengan seni-seni yang memiliki makna tersendiri.
- 4) Materi ajar pada buku siswa tema 7 Perkembangan Teknologi merupakan materi siswa kelas III SD dengan kumpulan muatan mata pelajaran seperti PKn, Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP dan PJOK.
- 5) Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahap. Adapun tahapan-tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Keterbatasan jarak, waktu, finansial, tenaga dan sumber daya

akibat adanya pandemi menyebabkan penelitian ini dilaksanakan pada tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*) dan evaluasi (*evaluation*).

