

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Merdeka Belajar! merupakan slogan pendidikan yang saat ini sedang digegerkan oleh Mendikbud. Prinsip merdeka belajar diharapkan dapat mempercepat proses reformasi pendidikan di Indonesia yang selama ini dianggap perlahan layu. Mendikbud bahkan menggagas istilah *deregulasi* pendidikan karena regulasi pendidikan selama ini dinilai menghambat proses pencapaian reformasi pendidikan bermuara pada kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia. Dalam situasi seperti saat ini yaitu adanya Pandemi COVID-19 yang berimbas pada kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi pembelajaran secara mandiri oleh siswa yang dilakukan di rumah saja (Fahrina, dkk 2020). Situasi saat ini mengalami peningkatan dalam perkembangan industri karena dengan kondisi siswa belajar di rumah maka transformasi pendidikan menjadi berkembang melalui peningkatan teknologi.

Perkembangan industri 4.0 menjadikan ilmu pengetahuan mengalami transformasi yang pesat di segala bidang termasuk bidang pendidikan. Digitalisasi pendidikan merupakan potensi pembelajaran secara optimal dapat dilakukan melalui kurikulum. Seiring berjalannya waktu pendidikan pun semakin

berkembang dan beberapa kali telah mengalami perubahan kurikulum. Pada saat ini di Indonesia menggunakan kurikulum 2013, peserta didik dilatih untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran kurikulum 2013 pada tingkat sekolah dasar disajikan dalam bentuk pendekatan tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Sutirjo dan Mamik (2004:6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung agar dapat menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajarinya. Selain itu, pembelajaran tematik juga menekankan pada konsep belajar dengan menggunakan bahasa yang baik.

Bahasa dalam dunia pendidikan di Indonesia sangatlah penting dan berkaitan. Artinya di mana terdapat lembaga pendidikan, sudah dipastikan terdapat bahasa terutama bahasa Indonesia yang digunakan sebagai bahasa pengantar dalam proses pembelajaran. Adanya bahasa Indonesia, baik siswa maupun guru dapat berinteraksi dalam pembelajaran. Pembelajaran bahasa memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa baik itu secara lisan maupun tertulis. Keterampilan dalam berbahasa dapat meliputi keterampilan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Salah satu hal yang menentukan keterampilan membaca seseorang yaitu kemampuan menguasai kosakata.

Penguasaan kosakata dapat menentukan kualitas seseorang dalam berbahasa termasuk juga keterampilan membaca. Maka dari itu, penguasaan kosakata sangat penting dan diperlukan dalam pembelajaran.

Fograty (1991) (dalam Qondias, dkk 2016) menyatakan model pembelajaran ini disebut dengan *webbed* dimana merupakan model yang paling populer dalam pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik ini mencakup seluruh kompetensi mata pelajaran yaitu: PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan Prakarya. Pendekatan tematik ini lebih dilaksanakan pada kelas rendah yaitu kelas I, II, dan III di sekolah dasar, karena di kelas rendah pola belajar dan pola pikir anak di usia SD pada umumnya masih bersumber pada segala sesuatu yang bersifat konkrit, dan dalam memakai segala sesuatu masih bersifat holistik (Arsyad, 2013).

Guru lebih dominan melakukan pembelajaran pada mata pelajaran terpisah (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018). Media yang digunakan guru dalam pembelajaran lebih monoton menggunakan papan tulis dan buku secara terus menerus tanpa adanya media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Pada saat proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan, akibatnya siswa akan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskan. Siswa pun akan melakukan hal lain di luar proses pembelajaran misalnya mengganggu temannya, mengobrol, bermain di dalam kelas (Abdulah, 2017).

Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat, dan karakteristik siswa, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan siswa, sarana belajar siswa yang memadai, tersedianya

berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar, dan lain-lain. Secara khusus, dengan adanya sumber belajar akan mendukung terciptanya kondisi belajar siswa yang menarik dan menyenangkan. Jika dulu guru menyampaikan materi dengan menggunakan papan tulis secara tatap muka langsung dengan siswa, kini sudah ada yang dinamakan media pembelajaran. Proses penyampaian materi ajar dilakukan menggunakan media yang disesuaikan dengan materi ajar. Adanya media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar tersebut membawa perubahan dalam proses belajar.

Media yang merupakan perangkat pembelajaran dapat dikatakan sebagai poin inti sebagai pendukung proses belajar. Media merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi yang dibutuhkan peserta didik. Semua alat yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyalurkan informasi sehingga dapat dipahami peserta didik, tetapi penggunaan media saat ini masih terbatas. Menurut Ashyar (2001:28) media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran pemanfaatan merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan peserta didik, sehingga pada akhirnya dihasilkan lulusan yang berkualitas.

Salah satu media yang sesuai digunakan di sekolah dasar terutama pada kelas rendah adalah media *fun thinkers*. Media *fun thinkers* ini berupa buku yang dilengkapi dengan *match-frame* dalam penggunaannya. Media *fun thinkers* ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar di sekolah dasar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan media *fun thinkers* siswa diharapkan dapat melakukan kegiatan belajar yang

menyenangkan. Media ini dibuat dengan tampilan yang menarik agar siswa senang menggunakannya. Cara penggunaan media ini sangat mudah dengan dilengkapi buku petunjuk penggunaannya (Kurniawati, 2017).

Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa masih banyak pendidik yang membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk membuat peserta didik semakin aktif dan kreatif. Pendidik yang melaksanakan pembelajaran menggunakan metode ceramah terlihat kurang menarik dan monoton yang membuat peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan melalui pengisian kuesioner yang ditunjukkan kepada guru kelas II di SD Gugus V Kecamatan Buleleng tahun ajaran 2020/2021, pada tanggal 1-4 November 2020 menunjukkan bahwa 87 % guru menyatakan sangat setuju jika melakukan pengembangan pada buku tematik terutama pada kelas rendah seperti kelas II.

Melalui penyebaran kuesioner yang dilakukan di SD Gugus V Kecamatan Buleleng tahun ajaran 2020/2021 yang menyatakan 92 % guru menyetujui adanya pengembangan media pada media *fun thinkers*. Sementara itu, siswa menyatakan bahwa sebesar 97%, materi yang terdapat pada buku siswa sangat perlu dikembangkan ke dalam bentuk media seperti media *fun thinkers*.

Berdasarkan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik, diadakan penelitian pengembangan media *fun thinkers* dengan melibatkan soal yang berbasis kosakata. Pada penelitian itu, akan melakukan pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal kosakata SD kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun masalah-masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik mudah merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Keaktifan siswa yang kurang dalam pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman siswa mengenai kosakata pada setiap kalimat.
4. Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
5. Kurangnya media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, terdapat beberapa masalah yang ditemukan, karena keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal kosakata untuk siswa SD kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimana validitas media *fun thinkers* yang dikembangkan dengan berbasis soal kosakata untuk siswa SD kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media *fun thinkers* yang dikembangkan dengan berbasis soal kosakata untuk siswa SD kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media *fun thinkers* berbasis soal kosakata SD kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku yang sudah teruji validitasnya.
2. Untuk mengetahui respon dari guru dan siswa mengenai pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal kosakata SD kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari hasil penelitian ini dapat dipilih menjadi dua jenis, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis dan praktis tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan informasi teoritis dalam mengembangkan media pembelajaran tema di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menjadi kesempatan belajar bagi siswa dan bisa memberikan fasilitas dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru dan memudahkan penyampaian materi bagi guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dengan cara membimbing siswa untuk dapat meningkatkan kreativitas belajar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penunjang dalam peningkatan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi jika ingin membuat penelitian yang serupa.

1.7 Spesifik Produk yang Diharapkan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media *fun thinkers* yang memiliki spesifik sebagai berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media *fun thinkers* berbasis soal kosakata SD kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku.
2. Sampul media *fun thinkers* di desain sesuai dengan materi yang ada dalam isi buku dengan komposisi warna yang menarik dan cerah.
3. Terdapat petunjuk media *fun thinkers* agar memudahkan pengguna dalam menggunakannya.
4. Terdapat daftar isi dari media *fun thinkers*.
5. Selanjutnya akan disajikan langsung soal di dalam buku pada lembar sebelah kiri yang terdapat dalam kotak sebanyak sebanyak 16 buah dan lembar jawaban pada lembar sebelah kanan.
6. Materi pada soal menyesuaikan dengan Tema 2 pada kelas II SD.
7. Pada pojok atas kiri pada lembar soal yaitu lembar sebelah kiri terdapat materi dan petunjuk.
8. Pada pojok kanan atas pada lembar jawaban terdapat tujuan pembelajaran dan kunci jawaban.
9. Halaman terakhir pada media *fun thinkers* berisikan biodata pengembang produk buku tersebut.
10. Sebagai pelengkap media *fun thinkers* adalah terdapat *match-frame* yang berbentuk kotak serta dibelakang balok berisikan warna.
11. Proses pembuatan media *fun thinkers* adalah dengan melakukan analisis buku siswa dan guru kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku yang kemudian menentukan desain gambar, isi buku, dan di cetak. Selanjutnya dilakukan pencetakan media *fun thinkers*.

12. Media *fun thinker* yang dikembangkan memiliki ukuran 26 x 21 cm pada lembar sampul, pada isi memiliki ukuran 40,5 x 26 cm, sedangkan untuk media *fun thinkers* memiliki ukuran 19 x 19 cm pada *frame* dan 4 x 4 cm pada balok.
13. Bahan yang digunakan pada media *fun thinkers* yaitu kertas *glossy* dan pada media menggunakan *acrylic*.
14. Contoh buku media *fun thinkers*



Gambar 1.1. Media *Fun Thinkers*



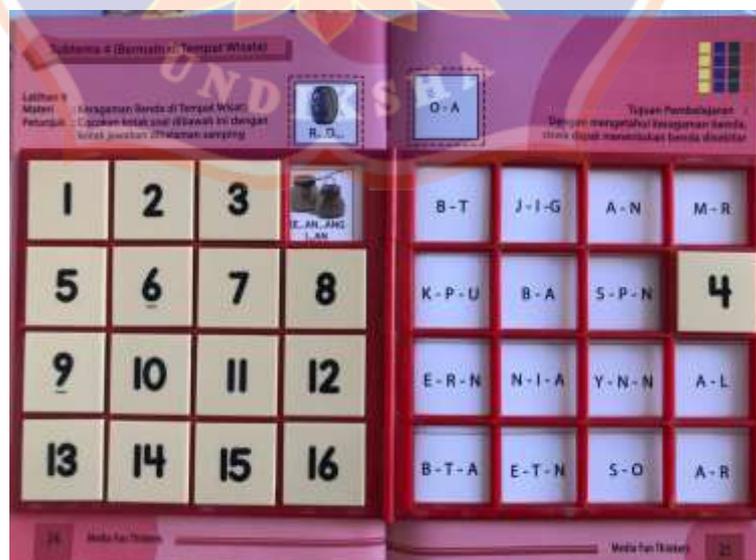
Gambar 1.2. Isi Buku Media *Fun Thinkers*



Gambar 1.3. Alat Peraga (*math-frame* dan balok)



Gambar 1.4. Bagian Belakang Balok



Gambar 1.5. Cara Bermain Media *Fun Thinkers*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keterbatasan materi yang terdapat pada buku siswa mengakibatkan kesulitan dalam belajar. Penggunaan media pada Tema 2 yang digunakan oleh guru sangat terbatas. Berdasarkan hasil observasi penyebaran kuesioner yang diberikan kepada guru pada tanggal 1-4 November 2020 di Gugus V Kecamatan Buleleng, pentingnya mengembangkan media *fun thinkers* yaitu untuk memudahkan pemahaman belajar siswa dalam buku tema, materi yang dikemas sedikit berbeda, sebagai media pendukung. Selain itu, memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran tema, meningkatkan kreativitas belajar siswa, menimbulkan kemenarikan belajar, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal kosakata SD kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku, yaitu sebagai berikut.
 - a. Media tersebut dapat membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran karena media *fun thinkers* ini bersifat konkret dan dikemas dalam bentuk media permainan yang di dalamnya mencakup materi pembelajaran pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku.
 - b. Media *fun thinkers* dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran terutama pembelajaran tematik yang bervariasi.

Dengan adanya media konkret yang digunakan sebagai penunjang belajar siswa selain buku tema, sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan.

2. Keterbatasan pengembangan media *fun thinkers* berbasis soal kosakata SD kelas II pada Tema 2 Bermain di Lingkunganku, yaitu sebagai berikut.
 - a. Media yang dikembangkan hanya dibuat berdasarkan materi pada buku Tema 2 Bermain di Lingkunganku dan diperuntukan untuk siswa kelas II SD karena dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa, sehingga penggunaannya hanya yang memiliki karakteristik yang sama.
 - b. Model yang digunakan pada buku media *fun thinkers* yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) tetapi pada pengembangan ini hanya dilakukan sampai *development* (pengembangan) karena keterbatasan finansial, waktu, tenaga, dan kondisi.

1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman oleh pembaca, maka ada beberapa batasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan bukanlah penelitian untuk menemukan teori, melainkan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau

mengembangkan suatu produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

2. *Media fun thinkers* merupakan seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan, dalam penyajiannya berbentuk sebuah buku dan bingkai peraga yang mampu membuat proses pembelajaran pada buku tema menjadi menarik dan lebih menyenangkan.
3. Pembelajaran tematik pada proses pembelajaran, menggunakan sumber belajar berupa buku tema pada kelas II SD. Pada buku tema menggunakan tema 2 bermain di lingkunganku yang terdapat 4 subtema.
4. Model yang digunakan adalah model ADDIE yang memiliki lima tahap dan dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah program pelatihan secara efektif dan efisien. Kelima tahap tersebut yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).