

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang begitu fundamental saat ini. Sebagai fondasi dasar dalam menciptakan generasi dengan sumber daya manusia yang berkualitas, maka mutu pendidikan di zaman sekarang ini perlu untuk ditingkatkan. Dengan adanya pendidikan orang akan benar-benar ingin menumbuhkan harapan yang ada dalam dirinya. Pendidikan adalah usaha yang disadari dan terencana yang dilakukan dalam sistem pembelajaran untuk menumbuhkan potensi terpendamnya. Menurut Sudrajat (2011) ada dua hakikat dalam pendidikan yaitu dapat membuat manusia itu cerdas atau pintar dan dapat menjadikan manusia yang baik. Membentuk manusia yang cerdas dan pintar memanglah mudah untuk dilakukan tetapi dalam hal membentuk karakter manusia agar tumbuh menjadi seseorang yang berkepribadian baik dan bermoral itu adalah hal yang sulit untuk dilakukan, maka dengan begitu pentingnya pendidikan diberikan kepada anak sejak usia dini. Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan ialah suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang aktif antara siswa agar dapat meningkatkan potensi mereka agar mempunyai kekuatan spiritual, pengendalian individu, akhlak, pengetahuan, budi perkerti, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, bangsa dan negara.

Menurut Hakim (2005:1),

“Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan manusia ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain kemampuan”.

Merujuk pada penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa belajar ialah suatu upaya yang dilakukan oleh manusia dengan cara disengaja maupun tidak disengaja, sehingga membawa perubahan dalam dirinya yaitu dari tidak tahu menjadi tahu. Kegiatan belajar dilakukan secara berbeda-beda oleh setiap individu. Ada yang belajar dengan cara mendengarkan, melihat ataupun menirukan. Karena

dengan belajar maka akan dapat membawa perubahan dalam dirinya baik itu fisik maupun psikisnya. Menurut Hanafi, dkk (2018), pembelajaran merupakan suatu aktivitas belajar yang dilaksanakan oleh pengajar atau guru dengan siswa guna merangsang, membimbing, mengarahkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman akan kebudayaan serta nantinya dapat meningkatkan pengetahuan mereka dapatkan sesuai dengan struktur serta tujuan dari dilaksanakannya kegiatan pendidikan tersebut. Sebagai seorang pendidik bukan hanya sekedar memberikan sebuah informasi kepada peserta didik, namun sebagai seorang pendidik harus mampu sebagai penuntun dan pemberi fasilitas belajar agar dalam proses pembelajaran dapat diupayakan lebih memadai dengan merencanakan strategi belajar, media pembelajaran serta membuat persiapan yang matang demi optimalisasi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Pengertian media merujuk pada suatu alat yang kerap dimanfaatkan oleh tenaga pengajar atau pendidik selama proses pembelajaran guna menyampaikan informasi kepada siswa. Menurut Arsyad (2011) dalam perspektif pendidikan media merupakan sebuah alat bantu atau sebuah instrumen yang strategis yang dapat membantu untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran, karena keberadaan media sendiri secara langsung dapat memberikan dinamika kepada siswa. Dalam menggunakan media pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan pelajaran yang akan diberikan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Karakteristik siswa mengacu pada ciri khas ataupun kualitas individu yang dimiliki oleh seseorang (Degeng 1991, dalam Budiningsih 2011:166). Semua perangkat yang digunakan oleh guru dalam sistem pembelajaran tentunya digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa agar mudah dipahami oleh siswa. Hendaknya, dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki oleh siswa. Dengan begitu, ini cenderung lebih memudahkan pendidik untuk menyampaikan informasi. Karena pada prinsipnya siswa SD masih dalam tahap operasional konkret, lebih tepatnya ketika belajar anak membutuhkan materi yang konkret atau nyata. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan sebagai bahan penunjang dalam proses pembelajaran haruslah menyesuaikan dengan materi kurikulum yang berlaku,

membuat atau memilih media dengan mempertimbangkan harga yang tidak terlalu mahal, serta memiliki kemudahan dalam penggunaannya (Nurhayati, 2018).

Menurut Malik (dalam Sumiharsono dan Hasanah, 2017) media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dimanfaatkan oleh guru atau pengajar untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar dalam hal penyampaian materi yang diajarkan kepada siswa, sehingga hal ini dapat menarik perhatian, minat, serta keinginan peserta didik selama proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi capaian yang sudah ditentukan sebelumnya. Maka dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran membuat informasi yang disampaikan kepada siswa akan dapat diserap dengan baik. Meskipun demikian, saat ini pemanfaatan media pembelajaran belum tuntas secara ideal. Pengajar hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran meskipun pada kenyataannya buku tersebut memiliki banyak kekurangan dan pengenalan materi yang kurang menarik.

Selama saya mengikuti kegiatan PLPBD di sekolah dasar, banyak guru yang menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik sehingga guru hanya menggunakan LKS dan buku siswa saja pada saat mengajar. Guru dalam mengajar cenderung unsur tematiknya tidak terlihat. Guru lebih dominan melakukan pembelajaran dalam mata pelajaran terpisah. Media pembelajaran yang dipakai oleh pengajar masih sangat terbatas yaitu hanya mengandalkan buku. Tentu saja hal ini membatasi kesempatan siswa untuk menikmati pembelajaran yang lebih bervariasi, dan pada akhirnya timbul rasa bosan dalam diri siswa selama pembelajaran berlangsung serta menyebabkan materi yang diinformasikan oleh pendidik tidak dapat dipahami secara baik oleh siswa. Bukan hanya di kelas tinggi tetapi di kelas rendah pun guru sering terbatas dengan adanya media pembelajaran. Seharusnya ketika mengajar di kelas rendah, guru harus lebih banyak memanfaatkan berbagai media yang dapat mendukung proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyalurkan informasi kepada siswa, sehingga siswa tidak berpikir terlalu abstrak dan mereka memiliki pemahaman yang baik akan materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran yang digunakan.

Kita ketahui bahwa anak-anak di kelas rendah tentunya membutuhkan suatu media untuk mendukung pembelajaran agar mereka tidak cepat bosan ketika guru

mengajar. Pada siswa di kelas rendah mereka lebih banyak tertarik dengan gambar-gambar yang ada di buku ketimbang harus membaca kata-kata yang ada di buku. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka siswa cenderung akan memiliki motivasi serta semangat belajar di kelas. Hambatan dalam proses pembelajaran yang sering dijumpai yaitu siswa hanya dapat berkonsentrasi kurang lebih 10 menit hal ini dikarenakan pelajaran yang diberikan oleh guru membuat bosan dan minimnya ketersediaan media yang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Ketika seorang pendidik mengajar dengan strategi dan media pendukung maka konsentrasi siswa akan fokus di kelas dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Berlangsungnya pandemi Covid-19 yang hingga saat ini belum menunjukkan tanda-tanda surut tentunya membuat peserta didik lebih banyak menghabiskan energi mereka untuk belajar dari rumah bersama dengan orang tua mereka. Cara mengajar guru pun di masa Covid-19 ini bisa melalui aplikasi *Zoom*, *Google Meet*, melalui *Whatsapp Group (WAG)* dan bisa juga dengan cara membagikan video pembelajaran. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak sedikit siswa yang memiliki latar belakang keluarga tidak mampu. Bagi siswa yang memiliki kondisi ekonomi menengah ke bawah tentunya memiliki kesulitan untuk belajar dengan menggunakan berbagai aplikasi karena memiliki kouta yang terbatas dan selain itu juga kendala belajar di rumah juga di pengaruhi oleh adanya signal. Dengan cara belajar di rumah tentunya siswa akan menjadi cepat bosan karena terus-menerus diberikan tugas oleh guru dan siswa akan menjadi lebih malas belajar. Tidak menutup kemungkinan bagi siswa SD di kelas rendah, tentu saja guru akan berupaya yang terbaik dalam mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Karena, bagi siswa SD yang masih duduk di kelas rendah tentunya mereka akan lebih cepat bosan dan stres jika disuruh belajar hanya dengan membaca buku dan diberikan tugas.

Melihat permasalahan yang ada, penulis mengadakan penelitian berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik dengan memuat satu buku tema yang selaras dengan karakteristik siswa guna mengembangkan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keinginan belajar siswa khususnya siswa di kelas rendah agar siswa lebih antusias

dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dalam hal ini penulis melaksanakan penelitian tentang pengembangan produk media pembelajaran yaitu buku media *fun thinkers*. Hal ini juga diperkuat berdasarkan keterangan dari kuesioner yang disebarakan di SD Gugus VIII Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem untuk tahun ajaran 2020/2021. Hasil data dari penyebaran kuesioner yang diberikan kepada 9 guru dari masing-masing sekolah dasar gugus VIII, menunjukkan bahwa : 1) sebanyak 89% guru menyatakan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik, 2) 91% guru menyatakan bahwa media pembelajaran dirancang dengan teknik belajar sambil bermain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap materi. Untuk mengatasi hal ini, yang mungkin dilakukan adalah dengan mengembangkan materi pelajaran dan menggabungkannya dalam sebuah buku *fun thinkers*. Buku media *fun thinkers* merupakan sebuah media yang dikemas dalam bentuk buku yang di dalamnya terdapat sebuah permainan yang menyenangkan. Buku media *fun thinkers* ini dipandang sebagai media pilihan yang mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar, dan pemanfaatannya dinilai sangat bermanfaat. Media ini cocok untuk diterapkan di sekolah dasar. Harapan dikembangkannya media ini agar dapat mengemas pembelajaran tematik dalam satu buku tema ke dalam bentuk media serta mampu meningkatkan antusias belajar siswa. Perihal ini juga diperkuat berdasarkan keterangan dari kuesioner yang disebarakan di SD Gugus VIII di Kecamatan Karangasem untuk tahun ajaran 2020/2021, maka 80% pendidik mengutarakan kehadiran buku media *fun thinkers* di masa pandemi dapat membantu siswa dalam belajar di rumah dan 80% guru menyatakan bahwa buku tema perlu dikembangkan menjadi buku media *fun thinkers*.

Buku media *fun thinkres* merupakan satu dari sekian contoh media yang belum banyak diketahui oleh guru maupun dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa karena media ini merupakan media yang mengajak siswa belajar sambil bermain yaitu dengan mengajak siswa menjawab latihan soal dengan mengamati gambar/tulisan dengan serta memasangkannya dengan alat bantu bingkai yang berisi ubin. Pernyataan ini juga didukung oleh data kuesioner yang ditunjukkan

untuk guru kelas I di SD Gugus VIII Kecamatan Karangasem tahun pelajaran 2020/2021 yang menunjukkan bahwa sebanyak 1) 82% guru menyatakan bahwa buku media *fun thinkers* dapat memudahkan pemahaman belajar dalam buku tema, 2) 82% guru menyatakan bahwa buku media *fun thinkers* dapat mengemas materi pelajaran dengan cara berbeda, 3) 80% guru menyatakan bahwa buku media *fun thinkers* dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam kegiatan belajar mengajar bersama siswa.

Buku media *fun thinkers* ialah salah satu contoh media pembelajaran yang berbeda dengan media cetak lainnya, karena media ini menggunakan alat bantu bingkai. Media ini cocok digunakan dalam pembelajaran tematik salah satunya yaitu menekankan konsep pembelajaran sambil bermain. Terdapat beberapa keunggulan dari penggunaan buku media *fun thinkers* yaitu 1) meningkatkan minat serta semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung, 2) siswa menjadi tidak cepat bosan dalam belajar, 3) memudahkan siswa dalam memahami materi, 4) memiliki sifat mudah dibawa kemanapun, 5) memiliki tampilan yang menarik. Dengan mengembangkan media ini, maka ini menjadi harapan bagi pihak guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan merangsang minat atau ketertarikan peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, dengan mengembangkan buku media *fun thinkers* maka hal ini dapat menciptakan suatu pengalaman belajar yang berbeda selama proses pembelajaran tematik karena media ini dikembangkan dengan memuat satu buku tema guna memudahkan guru dalam mengajar tematik serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan hanya menggunakan buku tema dan LKS yang diperoleh dari sekolah yang belum tentu dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, penting untuk dilaksanakannya penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Buku Media *Fun Thinkers* Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Keluargaku Kelas I Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada kondisi permasalahan yang telah diuraikan, maka adapun masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu.

- 1) Kurangnya media pembelajaran yang secara utuh digunakan untuk menunjang pembelajaran tematik.
- 2) Kurangnya media konkret untuk menunjang kegiatan belajar siswa di dalam kelas, sehingga guru hanya memanfaatkan buku tema, LKS dan HP sebagai media pembelajaran.
- 3) Kurangnya kreativitas pendidik dalam menciptakan media pembelajaran sesuai karakteristik siswa.
- 4) Rendahnya keaktifan dan minat peserta didik dalam belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang sudah diidentifikasi, sehingga dibutuhkan sebuah pembatasan masalah sehingga pengembangan dapat lebih terarah dan mendalam. Maka penelitian ini yaitu terbatas pada pengembangan buku media *fun thinkers* pada pembelajaran tematik tema 4 keluargaku kelas I Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan kendala masalah yang sudah digambarkan sebelumnya, adapun rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah.

- 1) Bagaimana validitas buku media *fun thinkers* pada pembelajaran tematik tema 4 keluargaku kelas I Sekolah Dasar ?
- 2) Bagaimana respon guru dan siswa terhadap buku media *fun thinkers* yang dikembangkan pada pembelajaran tematik tema 4 keluargaku kelas I Sekolah Dasar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disajikan dalam pemaparan sebelumnya, adapun tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini yaitu.

- 1) Mengembangkan buku media *fun thinkers* pada pembelajaran tematik tema 4 keluargaku kelas I Sekolah Dasar yang sudah teruji validitasnya.
- 2) Mengetahui respon guru dan siswa terhadap buku media *fun thinkers* yang dikembangkan pada pembelajaran tematik tema 4 keluargaku untuk siswa kelas I Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat ditinjau dari segi teoritis dan praktis. Lebih lanjut, kedua manfaat ini diuraikan lebih terperinci sebagai berikut.

1) Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan media buku *fun thinkers* dapat memberikan kontribusi yang positif untuk mendukung pembelajaran tematik di sekolah dasar.

2) Manfaat praktis

(1) Bagi siswa

Pembelajaran tematik dengan menggunakan media buku *fun thinkers* dapat memberikan: 1) suasana yang baru bagi siswa dalam proses pembelajaran dengan menyajikan permainan berupa latihan soal dengan menggunakan bingkai dengan ubin yang berisi angka dan warna, 2) siswa dengan mudah dapat memahami pembelajaran tematik, 3) memberikan semangat bagi siswa sehingga minat belajar menjadi tinggi, 4) pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan efektif.

(2) Bagi guru

Hasil atau produk yang dikembangkan dalam penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai alternatif untuk para guru dalam beberapa hal yaitu: 1) membantu kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran tematik, 2) sebagai inovasi guna mengembangkan media pembelajaran yang menarik, 3) sebagai inovasi agar siswa ikut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran, 4) memberikan wawasan tentang pembelajaran sambil bermain itu menyenangkan.

(3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai referensi guna memperbaiki sistem pembelajaran di kelas serta lebih meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

(4) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dijadikan pengetahuan dalam mengembangkan media buku *fun thinkers* pada siswa SD. Serta sebagai acuan untuk pengembangan media pembelajaran dalam ruang lingkup yang lebih luas.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan buku media *fun thinkers* dalam pembelajaran tematik sebagai berikut.

- 1) Produk yang dibuat adalah media pembelajaran berupa buku *fun thinkers* dengan mengambil tema 4 “keluargaku” untuk siswa SD kelas I.
- 2) Sampul buku media *fun thinkers* di desain dengan semenarik mungkin sesuai dengan judul tema.
- 3) Pada bagian depan media terdapat petunjuk penggunaan guna mempermudah pengguna dalam menggunakan.
- 4) Terdapat tabel fokus pembelajaran yang dicantumkan dalam media *fun thinkers* yang disertai dengan kompetensi dasar dan indikator.
- 5) Terdapat daftar isi dalam media *fun thinkers*.
- 6) Pada setiap halaman latihan soal dilengkapi dengan penjelasan untuk memudahkan pemahaman siswa dalam mengerjakan latihan.
- 7) Latihan soal dibuat semenarik mungkin sehingga dapat mengasah kemampuan otak anak serta membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.
- 8) Dalam pengerjaan latihan soal menggunakan alat bantu berupa bingkai ubin bernomor 1 sampai dengan 16 serta sisi belakang pada ubin memiliki warna yaitu 4 warna merah, 4 warna kuning, 4 warna hijau, dan 4 warna biru.
- 9) Proses pembuatan media diawali dari menganalisis buku tema, kemudian merancang desain buku *fun thinkers* dengan menggunakan aplikasi photoshop cs6, kemudian di cetak.
- 10) Media *fun thinkers* dikembangkan memakai ukuran kertas A3, memiliki ukuran 29.8 cm x 41.2 cm dengan jumlah halaman sebanyak 35 halaman.
- 11) Media *fun thinkers* dicetak dengan menggunakan kertas *glossy*.
- 12) Pemberian *fun thinkers* bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan saat belajar sehingga dapat membuat siswa aktif dan bersemangat karena media *fun thinkers* memberikan pengalaman belajar sambil bermain sehingga siswa mudah untuk memahami materi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan buku media *fun thinkers* dalam kajian tematik yaitu.

- 1) Dengan mengembangkan buku media *fun thinkers* pada pembelajaran tematik maka pembelajaran akan lebih menjadi efektif akhirnya memudahkan siswa mengerti materi pembelajaran.
- 2) Bagi guru, media ini dipergunakan untuk bahan masukan agar lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga terciptanya suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan untuk siswa
- 3) Bagi sekolah, digunakan sebagai bahan masukan pada pembelajaran tematik.
- 4) Bagi peneliti, dijadikan sebagai pengalaman agar nantinya menjadi seorang guru dapat dijadikan masukan ketika mengajar tematik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi yang dapat dirumuskan dalam pengembangan media *fun thinkers* yaitu.

- (1) Dalam pembelajaran buku media *fun thinkers* belum pernah dimanfaatkan oleh guru.
- (2) Membantu siswa dalam pembelajaran khususnya pada buku tematik siswa kelas 1 yaitu tema 4 keluargaku.
- (3) Membangkitkan minat belajar siswa dalam proses belajar karena dengan menggunakan buku media *fun thinkers* akan menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan buku yang konvensional.

2) Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan yang dilakukan pada buku media *fun thinkers* dalam pembelajaran tematik kelas 1 oleh peneliti sebagai berikut.

- (1) Penerapan buku media *fun thinkers* diperuntukkan bagi siswa yang tidak memiliki kebutuhan khusus seperti cacat fisik dan mental.
- (2) Penggunaan buku media *fun thinkers* diperuntukkan bagi siswa kelas 1 pada tema 4 keluargaku.

- (3) Pengembangan buku media *fun thinkers* mempergunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Devolment, Implementation, Evaluation*). Namun, dalam penelitian ini, tahap *Implementation* dan *Evaluation* tidak dilaksanakan sebab ketergantungan waktu, kondisi, energi dan finansial.

1.10 Definisi Istilah

- 1) Media pembelajaran ialah suatu perangkat yang dimanfaatkan untuk menyebarluaskan informasi atau pesan dari pihak guru sebagai pengajar kepada siswa, sehingga mereka mampu memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru secara efektif.
- 2) Buku *fun thinkers* merupakan media yang dibuat dalam bentuk buku yang di dalamnya memuat berbagai latihan soal serta gambar-gambar menarik yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan kepada siswa. Dengan memanfaatkan media ini, maka ini dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa selama proses pembelajaran serta membantu untuk mengasah kemampuan otak anak.
- 3) Pembelajaran tematik mengacu pada sebuah model pembelajaran terpadu yang mengkombinasikan dua atau lebih mata pelajaran dengan menggunakan tema-tema tertentu.

