

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang paling penting bagi setiap manusia. Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang sistem pendidikan nasional ayat 1 pasal 1 menyebutkan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Oleh sebab itu untuk meningkatkan potensi dalam pembelajaran secara optimal maka pembelajaran harus berlangsung secara efektif, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman yang bermakna dan pendidikan mampu menghasilkan siswa yang bermanfaat bagi masyarakat.

Pembelajaran di sekolah dasar, pada umumnya masih dianggap kurang maksimal jika diamati dari cara guru saat proses mengajar, karena umumnya seorang guru masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional dan tidak sepenuhnya siswa memahami materi yang di pelajari. Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor salah satunya adalah faktor ketersediaannya media pembelajaran yang digunakan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan juga sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Pembelajaran yang dilakukan di SDN 101856 Gunung Rintih, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, menunjukkan bahwa metode pengajaran yang digunakan masih sangat bergantung pada penjelasan lisan, papan

tulis, dan buku cetak. Guru jarang memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan sulit fokus dalam proses pembelajaran, karena terbatasnya media dan sumber belajar. Untuk mengatasi masalah ini, langkah yang dilakukan adalah dengan mengembangkan media *Fun Thinkers Book* sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen interaktif, seperti kuis, aktivitas kelompok, dan permainan edukatif, *Fun Thinkers Book* dapat merangsang siswa untuk lebih terlibat dan termotivasi. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan, serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Miarso (dalam Indriyani, 2019) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Sehingga pemanfaatan media harus sesuai dengan fungsi media itu sendiri yaitu untuk menjadikan siswa lebih berpikir dan bisa menstimulus pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Media pembelajaran memberikan pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut akan tercapai apabila guru mampu menumbuhkan suasana proses belajar yang menyenangkan. Disamping menyenangkan, media pembelajaran juga harus mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat merangsang minat dan hasil belajar siswa serta mengurangi kebosanan siswa, terutama untuk mata pelajaran yang membutuhkan banyak konsentrasi (Junita & Munandar, 2019).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum sekolah dasar. Namun, seringkali siswa di tingkat SD mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang abstrak dan kompleks. Hal ini berdampak pada minat dan motivasi belajar siswa, sehingga pemahaman materi menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan yang dapat membuat proses belajar

mengajar lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih. Pertama, siswa sering tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung karena kurang menariknya media pembelajaran. Selain itu membuat siswa tidak memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Karena proses pembelajaran hanya terdapat pada guru, sehingga siswa masih terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, guru menggunakan media yang hanya berupa buku paket siswa dalam menyampaikan materi pelajaran IPA di UPT SPF SD Negeri 101856 Gunung Rintih. Sedangkan siswa lebih senang dalam melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini siswa cenderung tidak semangat dalam memahami materi. Ketiga, terdapat beberapa siswa yang bosan ketika guru menjelaskan pembelajaran.

Hal ini dikarenakan kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan media gambar dalam proses pembelajaran, bukan berarti metode ceramah dan media gambar tidak baik digunakan secara berulang-ulang dapat membuat siswa menjadi bosan dan jenuh di dalam kelas. Sebaiknya sebagai seorang guru lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa di kelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih T.P 2024/ 2025.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa, maka pilihan yang tepat adalah perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif sehingga media tersebut dapat mempermudah peserta didik menyerap materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Salah satu media yang digunakan dengan menarik untuk dikembangkan serta penggunaannya yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung adalah media pembelajaran *fun thinkers book*.

Media fun thinkers book ini digunakan dengan konsep belajar sambil bermain dengan lembar kerja siswa yang terdapat pertanyaan dan jawaban dilengkapi dengan bingkai peraga, kotak ubin. *Media fun thinkers book* adalah serangkaian alat yang terdiri dari lembar kerja siswa, kotak ubin, bingkai peraga untuk membentuk keterampilan psikologi otak kiri dan kanan anak, sehingga

dapat membuat belajar menjadi menyenangkan dan meningkatkan intensitas berpikir anak dan media fun thinkers book sesuai dengan karakteristik anak - anak (Ketut,dkk.,2021). Sehingga media tersebut memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dan tertarik dalam pembelajaran, sehingga tidak terkesan membosankan, oleh karena itu peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SPF SDN 101856 Gunung Rintih."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa sering tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung karena kurang menariknya media pembelajaran.
2. Guru menggunakan media yang hanya berupa buku paket siswa dalam menyampaikan materi pelajaran.
3. Proses pembelajaran yang dilakukan kurang menarik sehingga terdapat beberapa siswa bosan dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran.
4. Dalam proses pembelajaran siswa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan guru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas , maka masalah penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SPF SDN 101856 Gunung Rintih.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok - pokok permasalahan tersebut selanjutnya peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SPF SDN 101856 Gunung Rintih T.P.2024/2025?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SPF SDN 101856 Gunung Rintih T.P.2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SPF SDN 101856 Gunung Rintih T.P.2024/2025.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SPF SDN 101856 Gunung Rintih T.P.2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a) Manfaat teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan peneliti dan pembaca mengenai media pembelajaran *fun thinkers book*.
- b) Manfaat praktis
 1. Bagi siswa dapat menambah pengetahuan dan memotivasi dalam memahami materi yang dipelajari.
 2. Bagi guru hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan masukan yang bermanfaat sebagai media pembelajaran.
 3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan referensi untuk menambah kualitas di sekolah.
 4. Bagi peneliti, menjadi landasan awal untuk penelitian sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.