

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut S. Nasution dalam ( Shalihah, Zahra, Azzhura, Awaliyah, & Khafiyatul, 2021, p. 56) kurikulum merupakan suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajaran. Selanjutnya Nasution menjelaskan sejumlah ahli teori kurikulum berpendapat bahwa kurikulum bukan hanya meliputi semua kegiatan yang direncanakan melainkan peristiwa-peristiwa yang terjadi di bawah pengawasan sekolah.

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM) ( Susanto, 2019, p. 20)

Menurut Setiawan dalam (Sianipar. 20219, pp. 822-823) perubahan energi di definisikan menjadi daya atau kekuatan yang dibutuhkan buat melakukan aneka macam proses aktivitas. Tenaga adalah bagian asal suatu benda tetapi tak terikat pada benda tersebut. Energi bersifat fleksible merupakan dapat berpindah serta

berubah. Energi bisa berubah dari bentuk energi yang satu ke bentuk energi lainnya. Suatu bentuk energi akan terlihat kegunaannya sehabis berubah bentuk menjadi bentuk energi yang lain.

Menurut Damayanti Sri (Sa'odah, Riswanti, Maspupah, Nuryani, & Sohiah, 2020, p. 118). Materi perubahan energi di sekolah dasar merupakan materi yang penuh dengan muatan efektif. Untuk dapat mengembangkan sikap efektif siswa secara maksimal, maka proses pembelajaran yang berlangsung sebisa mungkin mampu memberikan pengalaman belajar nyata yang langsung diperoleh oleh siswa.

Media *Fun Thinkers Book* adalah media yang di desain dalam bentuk *match frame* (bingkai pertandingan) yang disertai balok dengan angka dan warna dibelakang balok. Media ini juga dilengkapi juga dengan buku dan terdapat lembar soal serta jawabannya. Sisi kiri untuk soal dan sisi kanan untuk jawabannya (Jummita, Agustina,& Dibia, 2021, p. 303).

Menurut Gordon dalam (Mantika, Husniati, & Oktaviyanti, 2022, p. 2106) Media *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang dapat menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Penggunaan media *Fun Thinkers Book* diharapkan membawa dampak baik bagi peserta didik.

Media *Fun Thinkers Book* mempunyai bentuk seperti buku, media tersebut terdapat beberapa pertanyaan yang dapat melatih dan mengetahui sejauh mana siswa memahami pembelajaran. Buku ini di desain dengan semenarik mungkin

dengan warna, gambar dan cara penggunaannya yang diterapkan seperti permainan. Siswa belajar sambil bermain seperti quis dengan memindahkan kotak-kotak menyerupai *puzzle*. Siswa diajak berfikir dalam menjawab pertanyaan tetapi dengan cara menyenangkan seperti bermain yaitu dengan memindahkan kotak-kotak yang persegi ke jawaban yang benar bukan dengan cara menuliskannya. *Fun Thinkers Book* dilengkapi dengan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi sehingga siswa dapat mengetahui berbagai contoh perubahan energi tersebut.

Menurut Adam ( Anjarani, Mulyadiprana, & Respati, 2020, p. 103-104) Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam sebuah proses pembelajaran yang dapat membantu seorang guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ssejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan hal penting untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dipandang segala sesuatu yang memuat materi atau informasi yang dapat dijadikan penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Riyana ( Zahwa & Syafi'i 2022, p. 63) bahwa media pembelajaran terdiri atas dua unsur yaitu peralatan atau perangkat kertas atau bias disebut *Hardware* dan unsur pesan yang dibawahnya. Maka dapat dikatakn bahwa media pembelajaran itu memerlukan suatu peralatan yang digunakan untuk menyajikan sebuah pesan. Akan tetapi, yang lebih penting adalah bukan dari

peralatan atau perangkat keras tersebut melainkan suatu informasi atau pesan yang akan dibawahkan oleh media tersebut.

Berdasarkan menurut para ahli diatas media membelajaran adalah suatu alat atau benda yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa aktif mengikutipembelajaran dan tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran juga dapat membantu tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Pada saat observasi data yang di dapat bahawa pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan buku tema saja sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran tanpa diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran lainnya.

Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media belajar dapat membantu siswa belajar dengan cepat (Bajrami & Ismaili, 2016; Kartika, Wahyuni, Sinaga, & Rajagukguk, 2019; Lai, A. F., & Lee, 2019; Tetzlaff, 2017). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media *Fun Thinkers Book* dapat melatih keterampilan dan meningkatkan pemahaman siswa (Jummita et al., 2021; Kibtiah et al., 2021; Sukma & Amalia, 2021). Belum adanya kajian mengenai media *Fun Thinkers Book* pada materi perubahan energi di sekolah dasar. Kelebihan media ini yaitu media *Fun Thinkers Book* yang akan dikembangkan dilengkapi kajian literatur, sehingga mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa, melatih keterampilan siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* dilengkapi kajian literatur siswa diajak untuk belajar

sambil bermain, siswa diminta untuk menganalisis suatu gambar agar mampu menjawab dan mampu menjodohkan pertanyaan dengan jawaban yang benar. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media *Fun Thinkers Book* pada materi perubahan energi di sekolah dasar. Diharapkan media *Fun Thinkers Book* dapat membantu siswa belajar pada materi perubahan energi di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti berpikir untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book* pada materi perubahan energi kelas III Sekolah Dasar. Diharapkan media *Fun Thinkers Book* ini bisa mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dalam materi perubahan energi, maka peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Materi Perubahan Energi Kelas III Di SD IT Kamiliyah Palembang.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan buku tema dalam pembelajaran sehari-hari.
2. Kurangnya penggunaan media pada saat proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang, maka peneliti membatasi ruang lingkup dalam penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan yang dilakukan adalah pembuatan media *Fun Thinkers Book* pada materi perubahan energi untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar.
2. Materi yang dikembangkan adalah perubahan energi pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 kelas III Sekolah Dasar.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media *Fun Thinkers Book* pada materi perubahan energi kelas III di SD IT Kamiliyah Palembang yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media *Fun Thinkers Book* pada materi perubahan energi kelas III di SD IT Kamiliyah Palembang yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media *Fun Thinkers Book* pada materi perubahan energi kelas III di SD IT Kamiliyah Palembang yang efektif?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada materi perubahan energi kelas III di SD IT Kamiliyah Palembang yang valid.

2. Untuk menghasilkan pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada materi perubahan energi kelas III di SD IT Kamiliyah Palembang yang praktis.
3. Untuk menghasilkan pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada materi perubahan energi kelas III di SD IT Kamiliyah Palembang yang efektif.

### **1.6 Kegunaan Pengembangan**

Setiap penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan kegunaan pengembangan. Adapun kegunaan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah sebagai pengembangan ilmu, khususnya dalam bidang pendidikan dasar dan diharapkan dapat menjadi khasanah keilmuan khususnya pada jurusan pendidikan sekolah dasar.

#### **2. Manfaat praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

##### **1. Bagi Guru**

Menjadi referensi bagi guru Sekolah Dasar dalam menyampaikan materi perubahan energi melalui media pembelajaran yang dikembangkan.

## 2. Bagi Sekolah Dasar

Dapat dijadikan pertimbangan untuk memilih media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta sebagai panduan untuk meningkatkan mutu belajar siswa di SD IT Kamiliyah Palembang.

## 3. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan berminat dengan pembelajaran media *Fun Thinkers Book* yang diajarkan.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media *Fun Thinkers Book* untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Berikut adalah spesifikasi produk yang diharapkan.

- a) *Fun Thinkers Book* yang berbentuk buku dengan serangkaian bingkai menyerupai *puzzle*.
- b) Buku berukuran A4 menggunakan kertas hvs k150 gram dan di leminating glossy dan doff sehingga buku tidak mudah basah dan robek.
- c) Buku menggunakan jenis font *Archivo Black* dan *Roboto Condensed* yang berukuran dari 52 - 65.

- d) Bingkai kayu disesuaikan dengan jumlah kuis yang ada didalam buku dan memiliki ubin dengan ukuran 5,6cm x 5cm.
- e) *Fun Thinkers Book* berisi soal-soal mengenai perubahan energi.
- f) Mendesain/merancang *Fun Thinkers Book* berbantuan aplikasi canva.
- g) Bagian dari *Fun Thinkers Book* terdiri dari caver, petunjuk penggunaan, kopetensi dasar dan indikator, kumpulan soal-soal beserta jawaban yang tepat.
- h) *Fun Thinkers Book* dapat digunakan secara berulang dan tidak mudah rusak.