

BAB 1

PENDAHULUAN

Penulisan pada bab ini diawali dengan pendahuluan yang berisi tentang gambaran secara singkat mengenai isi bab ini sekaligus memberikan rambu-rambu untuk masuk pada bab-bab berikutnya. Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan pengembangan, kegunaan hasil penelitian, dan spesifikasi produk.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan media adalah proses perancangan dan pembuatan media untuk digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, pesan, atau ide-ide kepada target *audiens*. Konsep pengembangan menurut teknologi pembelajaran Ramli AR (2019) adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Jadi dapat disimpulkan menurut teknologi pembelajaran, pengembangan adalah produksi media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memiliki potensi dan pengetahuan yang luas seperti terlihat dalam pernyataan Safitri et al. (2022). Karena seorang guru harus mengembangkan potensinya untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa akan senang dan mereka tidak akan mudah bosan. Hal ini menjadi masalah guru karena kurangnya wawasan tentang media yang menyenangkan bagi anak-anak. Pada saat belajar, mereka hanya meniru tulisan di papan tulis, membaca buku sehingga membuat belajar menjadi kurang menyenangkan bagi anak

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu, membentuk kepribadian individu yang cakap dan kreatif serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (ayat 1) seperti terlihat dalam pernyataan Suhaida (2020) yang menjelaskan 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. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar.

Pendidikan pada masa ini sangat menentukan untuk perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Menurut Afrida et al. (2021) “kehidupan awal merupakan masa yang sangat penting khususnya berkaitan dengan diterimanya rangsangan atau stimulasi dan perlakuan yang tepat dari lingkungan hidupnya”. Salah satu pengembangan dasar yang paling penting dikembangkan untuk peserta didik yaitu perkembangan sosial emosional anak, khususnya pada perkembangan sikap karakter mandiri anak. Pendidikan karakter merupakan upaya untuk membantu perkembangan jiwa anak-anak baik lahir maupun batin. Menurut Astiati dalam Afrida et al. (2021) “kemandirian merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki anak untuk melakukan segala sesuatunya sendiri, baik yang terkait dengan aktivitas

bantu diri maupun aktivitas dalam kesehariannya tanpa tergantung pada orang lain”.

Strategi pembelajaran yang paling mendasar untuk diterapkan pada peserta didik kelas rendah yaitu melalui pendekatan bermain. Hal ini dikarenakan daya konsentrasi pada anak masih sangat terbatas selain itu anak juga bersifat aktif kecuali mereka diperhadapkan pada sesuatu yang menarik atau menyenangkan. Seperti pernyataan Asti (2021) untuk menghadirkan kondisi tersebut diperlukan tenaga pengajar yang kreatif dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif serta didukung dengan media pembelajaran yang menarik.

Media Pembelajaran secara umum adalah alat bantu belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar menurut Magdalena (2021). Menurut Gerlach dan Ely dalam Hasnida (2014) “Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, dan hal yang membangun suatu keadaan yang membuat peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Bagi guru, penggunaan media dapat membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan yang akan di sampaikan sehingga anak lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Selain itu, media dalam proses pembelajaran dapat menjadi motivasi peserta didik menjadi aktif dan juga memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu seperti pernyataan Asti (2021), guru sebaiknya dituntut untuk kreatif dalam

menciptakan media pembelajaran sendiri di lembaganya masing-masing tanpa harus membeli, sehingga media pembelajaran tersebut dapat berguna, efektif dan efisien, sehingga bisa menyenangkan bagi peserta didik dan guru itu sendiri.

Sejalannya perkembangan ilmu pengetahuan perkembangan media dalam pembelajaran mulai beraneka ragam jenisnya dengan karakteristik yang beragam pula, seperti yang terlihat dalam Nugrahani et al. (2019) salah satunya adalah media *busy book*. *Busy book* adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang terbuat dari kain (terutama flannel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang dapat merangsang aspek perkembangan anak antara lain kognitif, motorik halus, dan lain-lain seperti memasang kancing, mencocokkan warna atau bentuk, menjahit, dan lain-lain.

Pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup sekolah dasar menurut Lubis dan Azizan (2020), yang meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), perpaduan mata pelajaran itu disebut sebagai pembelajaran tematik dan di dalamnya terdapat tema, subtema, maupun pembelajaran.

Beberapa pendapat ahli yang dikemukakan di atas menjelaskan bahwa pengembangan media adalah proses perancangan dan pembuatan media untuk

digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, pesan, atau ide-ide kepada target *audiens*. Perkembangan ilmu pengetahuan perkembangan media dalam pembelajaran mulai beraneka ragam jenisnya dengan karakteristik yang beragam pula. Strategi pembelajaran yang paling mendasar untuk diterapkan pada peserta didik kelas rendah yaitu melalui pendekatan bermain. Selanjutnya, Penggunaan media dalam pembelajaran penting untuk diadakan. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta menjadi sebuah solusi untuk berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Isnawati Dwi Utami (2018) dalam penelitiannya permasalahan yang terjadi yakni peserta didik kurang memahami materi yang bersifat abstrak. Salah satunya adalah materi pada bab aturan dilingkungan masyarakat, termasuk di dalamnya yaitu materi aturan dalam keluarga. Sehingga menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan kurang antusias untuk mempelajarinya. Kemudian pada penelitian Etie Novia Rizki dan Meita Fitriawanawati (2020) permasalahan yang terjadi yaitu meliputi ketika guru menyampaikan materi, guru menggunakan metode yang belum bervariasi sehingga menjadikan peserta didik kurang maksimal dalam belajar dan menjadikan peserta didik kurang memperhatikan atau terdapat pula peserta didik yang mengobrol dengan temannya. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi melalui wawancara dengan guru kelas I SD Negeri 7 Banyuasin 1.

Sebelum melaksanakan penelitian, dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara. Dari hasil wawancara dengan wali kelas I SD Negeri 7 Banyuasin 1 diketahui bahwa pembelajaran tema 4 keluargaku subtema 1 anggota keluargaku pembelajaran 3 dinilai sudah berjalan cukup baik. Akan tetapi, apabila dibandingkan dengan pembelajaran lain, ketersediaan media untuk tema keluargaku adalah yang paling sedikit, bahkan bisa dikatakan tidak terdapat media sama sekali. Guru mengatakan bahwa selama ini tidak pernah menggunakan media pembelajaran pada materi tema 4 keluargaku subtema 1 anggota keluargaku pembelajaran 3. Pembelajaran tema keluargaku selama ini berlangsung dengan media yang terbatas pada gambar yang ada pada buku teks peserta didik. Selain itu, guru masih terpacu pada pendekatan verbal menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.

Setelah peneliti melakukan investigasi awal dalam topik ini dengan mewawancarai guru kelas satu di SD Negeri 7 Banyuasin 1. Maka peneliti ingin melakukan sebuah pengembangan media *busy book*. Media *busy book* adalah sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan media *busy book* dapat merangsang perkembangan otak anak. Salah satunya perkembangan kognitif, dalam perkembangan kognitif anak, media *busy book* sangat bermanfaat bagi pembelajaran anak sekolah dasar, karena dengan *busy book* anak-anak bisa belajar sambil bermain. Manfaat media *busy book* ini dalam pembelajaran anak sekolah dasar sangat banyak, yaitu: (1);

mempermudah dalam menyampaikan dan menerima pembelajaran. (2); mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak, hal ini disebabkan karena sifat media *busy book* yang menarik dengan gambar yang akan dibuat oleh guru semenarik mungkin. (3); mengekalkan informasi yang didapat, karena selain bisa menampilkan gambar pada media *busy book* yang akan menarik perhatian peserta didik.

Peneliti berharap dapat membuat media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami informasi pembelajaran melalui penggunaan media *busy book*. Karena media *busy book* belum pernah digunakan dalam pembelajaran tema 4 keluargaku subtema 1 anggota keluargaku pembelajaran 3 di SD Negeri 7 Banyuasin 1, maka dipilihlah media tersebut. Selanjutnya, media *busy book* dipandang sesuai dari segi aplikasi pendengaran, penglihatan, dan sentuhan hanyalah beberapa indera yang terlibat dalam media ini. Untuk itulah peneliti di SD Negeri 7 Banyuasin 1 mengerjakan proyek yang diberi nama “Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Peserta Didik Kelas I SD Negeri 7 Banyuasin 1 Pada Tema Keluargaku”.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *busy book* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Media *busy book* dipilih karena selama ini media tersebut belum pernah digunakan dalam pembelajaran tema keluargaku. Selain itu media *busy book* dianggap tepat dari segi penggunaannya yang melibatkan

beberapa indera diantaranya adalah indera pendengaran, indera penglihatan, dan indera peraba.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan uraian latar belakang diatas, melihat permasalahan-permasalahan yang muncul dari hasil observasi, sebagai peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
2. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran.
3. Media pembelajaran *Busy Book* cenderung hanya menggunakan kain flannel, jadi peneliti ingin menambahkannya dengan berbagai pernik-pernik yang menarik

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada penggunaan pengembangan media *busy book* untuk peserta didik kelas I SD Negeri 7 Banyuasin 1 pada tema keluargaku.

1.4 Perumusan Masalah

Penelitian ini memiliki perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media *busy book* untuk peserta didik kelas I SD Negeri 7 Banyuasin 1 pada tema keluargaku yang valid?

2. Bagaimana mengembangkan media *busy book* untuk peserta didik kelas I SD Negeri 7 Banyuasin 1 pada tema keluargaku yang praktis?
3. Bagaimana keefektifan mengembangkan media *busy book* untuk peserta didik kelas I SD Negeri 7 Banyuasin 1 pada tema keluargaku?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk menjelaskan kevalidan pengembangan media *busy book* pada tema keluargaku di kelas I SD Negeri 7 Banyuasin 1.
2. Untuk menjelaskan kepraktisan media *busy book* dalam proses pembelajaran tema keluargaku.
3. Untuk menjelaskan keefektifan pengembangan media *busy book* pada materi tema keluargaku di kelas I SD Negeri 7 Banyuasin 1.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang luas.

1.6.2 Secara Praktis

1. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca peserta didik kelas I dan sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran tema

keluargaku sesuai dengan kemampuan perkembangan peserta didik

4.2 Bagi Guru

Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pemahaman. Media ini juga membantu guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah dari penelitian ini, dapat menjadi masukan dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran yang lebih baik dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan diharapkan tersedianya sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai tambahan wawasan pengetahuan untuk merancang suatu bahan ajar pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media *busy book* tema keluargaku. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Media dibuat dari bahan kain flannel
- b. Media yang efektif dengan menyajikan sebuah pemahaman dalam pembelajaran tematik. *Busy book* dengan bentuk buku memuat cerita atau gambar sesuai dengan tema dan dibuat pada tiap halaman.
- c. *Busy book* mengacu pada gambar nyata yang dibuat dengan menarik agar peserta didik semakin tertarik dengan media. *Busy book* bersifat sangat menyenangkan, tidak berbahaya dan bisa digunakan lebih lama.
- d. Media *Busy book* disesuaikan dengan materi pembelajaran tema keluargaku.
- e. Pada media ini juga dibuat dengan menggunakan warna cerah agar siswa dapat melihat dengan jelas.
- f. Uji coba produk akan dilakukan kepada peserta didik kelas I SD Negeri 7 Banyuasin 1.
- g. Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk untuk menghasilkan kriteria produk yang layak.