

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Salah satu instrumen atau materi yang mendukung pendidik dalam menyampaikan informasi atau memahami konsep dari suatu pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media berfungsi sebagai perantara pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (peserta didik), bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan juga minat peserta didik, sehingga proses belajar dapat terjadi dengan optimal (Hasan et al., 2021, p. 10). Dengan menggunakan media, diharapkan akan dapat membantu guru dan peserta didik dalam menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan, dan juga dapat menumbuhkan kemauan peserta didik untuk belajar (Firmadani, 2020).

Dewasa ini, guru dan peneliti telah melakukan banyak hal untuk mengembangkan media pembelajaran. Hal ini dilakukan supaya peserta didik dapat semakin mudah mempelajari materi pelajaran. Meskipun media pembelajaran dapat sangat kompleks dalam menyampaikan pesan dan informasi, akan tetapi yang paling penting adalah bahwa media dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan peserta didik serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah, 2021, p. 69). Karakter bermain yang kuat pada peserta didik SD dapat dimanfaatkan dengan memasukkan unsur permainan ke dalam proses

pembelajaran. Hal ini dapat menciptakan 2 suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman bagi peserta didik (Rahmah & Hidayat, 2022).

Sebagai pendidik, guru harus mampu memilih dari berbagai pendekatan persuasif atau bahkan membuat pendekatannya sendiri untuk menangani masalah pengelolaan kelas (Zamili, 2020). Namun, peneliti menemukan bahwa guru-guru di SD Negeri 23 Palembang telah menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam metode penyampaian dan penjelasan materi pembelajaran, namun peneliti juga menyoroti kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran untuk tujuan serupa. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengajar adalah dengan menggunakan media yang menarik<sup>2</sup>, yaitu media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Berdasarkan informasi diatas, media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis yang dapat dibawa ke mana-mana dan menarik agar peserta didik tidak jenuh dan tidak bosan sangat penting untuk proses pembelajaran. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. *Fun Thinkers Book* merupakan sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan konsep bermain sambil belajar (Anjarani et al., 2020). Media pembelajaran yang inovatif ini tidak hanya menimbulkan minat peserta didik tetapi juga membantu mereka meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah melalui latihan yang disajikan dengan cara yang menarik (Buana Rosnata et al., 2021). Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran yang berukuran kertas A4 yang dapat dibawa kemana-mana. Dalam media pembelajaran ini, ada soal-

soal dengan cara menjawab yang unik dan didesain semenarik mungkin. Soal-soal ini juga dilengkapi dengan teka-teki yang menarik, yang membuat peserta didik tertarik untuk bermain sambil belajar dan membuat mereka fokus pada pembelajaran, terutama materi pembelajaran tentang wujud zat dan perubahannya. *Fun Thinkers Book* adalah media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mempelajari materi yang sudah ada.

Pada bulan Januari 2024, dilakukannya observasi dan wawancara bersama dengan ibu SM, seorang guru kelas IV di SD Negeri 23 Palembang. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa guru menggunakan berbagai media belajar selama proses pembelajaran IPAS. Namun, beberapa media pembelajaran tersebut sudah ada di dalam kelas, seperti yang dapat dilihat dari pajangan di dinding. Beberapa media pembelajaran memang sudah digunakan dan dimiliki oleh guru dan sekolah, namun pada materi pembelajaran wujud zat dan perubahannya ini media pembelajaran yang dibutuhkan belum ada. Menurut hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sekolah ini termasuk dalam kategori yang maju, namun penerapan teknologi digital masih terbatas. Mayoritas guru menggunakan proyektor sebagai alat bantu mengajar, yang mengakibatkan tingkat keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran lebih baik. Namun, keterbatasan jumlah proyektor di sekolah menjadi hambatan bagi penggunaan media pembelajaran yang lebih luas.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada wali kelas, salah satu hal yang menonjol dari peserta didik adalah kurangnya pemahaman terhadap materi

pembelajaran akibat jarang nya penggunaan media pembelajaran dalam setiap pelajaran. Fokus pembelajaran lebih banyak dititikberatkan pada peran guru dalam menyampaikan informasi secara lisan, sehingga peserta didik cenderung hanya menerima pengetahuan secara pasif. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik merasa cepat bosan dan kelelahan dengan dominasi metode ceramah yang diterapkan oleh guru. Dampak dari situasi ini juga tercermin pada pencapaian nilai belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 23 Palembang, yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran IPAS yang ditetapkan sebesar 70%.

Sebelumnya, ada beberapa peneliti terdahulu yang sudah melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, yaitu: (1) Penelitian oleh (Suryaman & Ni'mah, 2022) dengan judul “Mengembangkan Media *Fun Thinkers Busy Book* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* layak digunakan, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik 75% pada kelompok kecil dan 83% pada hasil belajar kelompok besar. (2) Penelitian oleh (Rahmah & Hidayat, 2022) dengan judul “Mengembangkan Media “*Fun Thinkers Book*” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* sangat layak untuk digunakan dalam materi bangun datar. (3) Penelitian oleh (Aryanti et al., 2023) dengan judul penelitian “Mengembangkan *Fun Thinkers*

*Book* Berbasis Literasi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Gunung Agung Kulon Progo”. Hasil penelitiannya dinyatakan sangat layak untuk digunakan dikarenakan pada hasil penelitian oleh Aryanti mendapatkan penilaian 95% dari ahli media, 92,5% dari ahli materi dan 96,25% dari guru kelas dimana dari hal ini terlihat bahwa penelitian ini berada pada kriteria sangat layak. Menurut penelitian di atas, produk *Fun Thinkers Book* akan memiliki materi yang berbeda. Peserta didik IPAS Kelas IV akan diajarkan tentang bentuk materi dan perubahannya melalui media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Media pembelajaran dalam *Fun Thinkers Book* ini dirancang untuk membuat peserta didik lebih mudah memahami materi wujud zat dan perubahannya. Materi seperti ini memerlukan visualisasi untuk mendukung proses pemahaman peserta didik. Belum ada penelitian sebelumnya yang membahas media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dengan materi wujud zat dan perubahannya. Observasi menunjukkan kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS, yang mungkin disebabkan oleh penggunaan metode ceramah tanpa memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan riset mengenai rancangan sebuah penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada Materi Pembelajaran Wujud Zat dan Perubahannya di SD Negeri 23 Palembang.**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks masalah di atas, masalah berikut dapat diidentifikasi:

- a. Guru belum menggunakan media pembelajaran dan masih berfokus pada buku cetak.
- b. Proses pembelajaran masih di dominasi oleh teacher centered dengan metode ceramah.
- c. Banyak peserta didik yang merasa kurang tertarik pada pembelajaran IPAS.
- d. Meskipun beberapa peserta didik aktif dalam pembelajaran, namun kurang mendapatkan stimulus yang memadai.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, maka pembatasan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Produk *Fun Thinkers Book* akan dibuat dengan cara yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran.
- 2) Isi dari *Fun Thinkers Book* akan difokuskan pada materi pembelajaran wujud zat dan perubahannya pada mata pelajaran IPAS dari Bab 2 buku siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Subjek penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang menghasilkan produk menarik bagi peserta didik Sekolah Dasar.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan analisis kebutuhan dalam permasalahan yang didapatkan, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi pembelajaran wujud zat dan perubahannya di SD Negeri 23 Palembang yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi pembelajaran wujud zat dan perubahannya di SD Negeri 23 Palembang yang praktis?
- c. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi pembelajaran wujud zat dan perubahannya di SD Negeri 23 Palembang?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dalam pengembangan ini sebagai berikut:

- a. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi pembelajaran wujud zat dan perubahannya di SD Negeri 23 Palembang yang valid.
- b. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi pembelajaran wujud zat dan perubahannya di SD Negeri 23 Palembang yang praktis.

- c. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi pembelajaran wujud zat dan perubahannya di SD Negeri 23 Palembang.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Beberapa manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan akan dihasilkan oleh penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, sebuah media pembelajaran yang mengajarkan peserta didik tentang konsep wujud zat dan perubahannya di SD Negeri 23 Palembang.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a) Bagi Sekolah**

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu sekolah mengembangkan media pembelajaran.

#### **b) Bagi Pendidik**

Dengan adanya media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, diharapkan pendidik dapat menggunakan media ini sebagai referensi untuk digunakan saat mengajar secara langsung. Ini juga dapat membantu pendidik menjelaskan materi tentang wujud zat dan perubahannya.

### c) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi wujud zat dan perubahannya.

### d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, peneliti selanjutnya dapat menggunakannya sebagai sumber referensi untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu: Peneliti membuat media pembelajaran berupa buku yang berisi kegiatan edukatif, permainan, dan kuis yang dimaksudkan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik sekaligus menghibur dan mengasah pemikiran kritis dan keterampilannya. Materi pokok yang ada di dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* tersebut yaitu materi wujud zat dan perubahannya pada Bab 2 pembelajaran IPAS kelas IV SD.

- a. *Fun Thinkers Book* adalah media pembelajaran cetakan yang dapat dibawa ke mana saja oleh pendidik.
- b. Desain dan gambar-gambar dalam *Fun Thinkers Book* akan dibuat menggunakan aplikasi komputer *Canva*, dengan penyesuaian karakteristik yang menarik perhatian anak-anak SD.

*Media Fun Thinkers Book* akan dicetak sebanyak 2 buah kertas yang akan digabungkan menjadi sebuah buku. Kertas yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini ada 2 bahan yaitu terbuat dari kertas hardcover dengan berat 260 gram, ukuran kertas 21 cm x 29,7 cm lalu kertas isinya menggunakan kertas konstruk dan bingkai kotak yang terbuat dari papan triplek dengan ketebalan 4 mm dan ukuran 22 cm x 22 cm kemudian balok angka yang terbuat dari akrilik ukuran 4,5 cm x 4,5 cm.