

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berfungsi sebagai sarana meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa khususnya Indonesia, dengan menguasai dan beradaptasi oleh kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Afifah, 2024). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, mengubah lanskap pendidikan saat ini. Dunia pendidikan tengah mengalami transformasi besar yang didorong oleh perkembangan teknologi, perubahan sosial, dan tuntutan pasar kerja yang semakin kompleks. Perubahan ini memunculkan tantangan sekaligus peluang baru bagi para pendidik, peserta didik, dan pemangku kepentingan lainnya (Jaya et al., 2023). Salah satu dampak dari transformasi ini berdampak pada munculnya beragam media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Permana et al., 2024).

Beberapa sekolah masih menerapkan teori pembelajaran tradisional, yang dimana guru menjadi pusat utama kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen penting yang sangat menentukan keberhasilannya antara lain model, pendekatan, strategi, dan media pembelajaran, sumber dan bahan ajar, serta fasilitas yang tersedia (Fauzi & Mustika, 2022). Media pembelajaran menurut teori pembelajaran klasik merupakan komponen krusial dalam terlaksanakannya proses pembelajaran (Juhaeni et al., 2020). Diharapkan melalui media belajar yang tepat, motivasi belajar peserta didik akan meningkat, menciptakan lingkungan yang lebih mendukung selama proses pembelajaran, dan mempermudah peserta didik memahami materi.

Anwar et al. (2022) mengatakan media pembelajaran menunjang penyajian materi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tercapai hasil belajar yang optimal bagi guru dan peserta didik. Menurut Saleh et al. (2023) media pembelajaran yang tepat mampu menyampaikan isi materi secara spesifik dan efisien. Dalam pengembangannya media pembelajaran interaktif didasari oleh beberapa teori belajar, salah satunya teori

konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik bisa membentuk pengetahuan mereka sendiri lewat pengalaman langsung dan aktif (Saputro & Pakpahan, 2021). Media pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, sehingga pemahaman yang lebih mendalam dapat tercapai (Wibowo, 2023). Perkembangan media pembelajaran telah mempermudah pelaksanaan proses belajar mengajar di tengah perubahan zaman. Media yang tepat membuat antusiasme peserta didik untuk belajar tetap tinggi, memudahkan mereka memahami topik, dan menyajikannya dengan cara yang menarik (Sapriyah, 2019). Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran dan menciptakan suasana belajar asyik dan seru (Nurfadhillah, 2021).

Pembelajaran memegang peran krusial di dunia pendidikan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang diajarkan di sekolah dasar dan menengah (Kurniawati & Ekayanti, 2020). Matematika berperan membantu peserta didik memahami konsep fundamental seperti operasi hitung, pengukuran, pola, dan bentuk. Penguasaan prinsip dasar ini menjadi fondasi yang kuat bagi peserta didik untuk menghadapi materi yang lebih kompleks, khususnya pada materi perkalian (Choiriyah et al., 2023). Materi perkalian seringkali dianggap sulit oleh peserta didik karena sifatnya abstrak dan membutuhkan pengetahuan yang mendalam (Amalia et al., 2022). Maka dari itu, inovasi pengembangan media pembelajaran matematika diperlukan agar materi perkalian dapat disampaikan dengan menarik dan mudah dipahami.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 30 Oktober 2024 di SDN 2 Pakisaji Kabupaten Malang, menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar terlihat kurang menarik, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku LKS sebagai sumber belajar. Selain itu, guru jarang melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan tidak memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Peserta didik hanya berperan sebagai pendengar pasif dalam

situasi ini, sehingga rasa ingin tahu mereka tersembunyi. Dan dari hasil wawancara dengan guru, mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti gambar, video, atau alat bantu lainnya masih jarang diterapkan. Hal ini disebabkan kendala waktu yang dimiliki guru untuk membuat dan menyiapkan media pembelajaran yang relevan. Akibatnya, penyampaian materi yang monoton cenderung membuat peserta didik kurang termotivasi dan kurang memperhatikan selama proses pembelajaran, serta membuat peserta didik kesulitan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga pemahaman mereka terhadap materi perkalian menjadi kurang baik. Guru juga menyadari meskipun metode ceramah dapat membantu dalam menyampaikan informasi, namun penggunaan media belajar yang lebih interaktif sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas nyata, yang pada akhirnya mendorong mereka untuk berpikir selama proses pembelajaran.

Peneliti melihat di kelas IV proses belajar mengajar sebenarnya sudah cukup baik, dengan ketersediaan perangkat pembelajaran seperti modul ajar dan proyektor sesuai kurikulum merdeka. Selain itu, modul ajar telah disusun sesuai format dan ketentuan yang berlaku serta dilengkapi dengan dokumen pendukung. Meskipun demikian, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran untuk menerapkan strategi pengajaran yang lebih kreatif dan bervariasi. Guru jarang memanfaatkan alat peraga atau media nyata, dan seringkali hanya menggunakan buku siswa dan papan tulis. Kelas IV dipilih sebagai subjek penelitian, karena memiliki karakteristik aktif dan mudah bosan dengan metode pembelajaran konvensional. Matematika, khususnya materi perkalian adalah salah satu mata pelajaran yang sangat memerlukan inovasi penggunaan media. Pemilihan mata pelajaran ini disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang disampaikan oleh guru ketika melakukan wawancara, dimana peserta didiknya cenderung kurang fokus dan seringkali terlihat jenuh saat belajar perkalian serta mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam merancang kegiatan belajar yang

menarik bagi peserta didik.

Merujuk pada uraian analisis kebutuhan terkait permasalahan yang ada di atas, media pembelajaran interaktif dapat mendorong motivasi, keterlibatan, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui media interaktif, peserta didik dapat terlibat langsung dengan materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Rohima, 2023). Salah satu media pembelajaran interaktif yang potensial adalah *Fun Thinkers Book*. Media ini dirancang untuk merangsang pemikiran kritis dan kreativitas peserta didik melalui aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, buku ini menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran dengan menyajikan berbagai aktivitas seperti teka-teki dan proyek kecil sehingga mampu mengasah berpikir peserta didik (Rahmawati, 2021). Dengan pendekatan interaktif, *Fun Thinkers Book* membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, terutama dalam hal perkalian yang sering dianggap sebagai hal yang menantang (Anggeriani & Ain, 2024).

Media *fun thinker book* ini perlu dikembangkan sebagai alat bantu media nyata dalam materi perkalian kelas IV. Media ini dapat menarik perhatian peserta didik dan merangsang keinginan tahu mereka, yang akan membantu mereka belajar untuk lebih fokus dan tidak mudah bosan. Media ini dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas IV SDN 2 Pakisaji Malang yang memiliki sifat cenderung aktif dan membutuhkan kegiatan pembelajaran dengan inovasi yang lebih baru untuk melibatkan mereka secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan studi sebelumnya oleh Yarda et al. (2024) perolehan media pembelajaran *fun thinkers book* kelas V SDN Ngotet Rembang pada materi sifat-sifat bangun datar dan bangun ruang memperoleh validasi sebesar 94,45% dari ahli media dan 86,4% dari ahli materi yang menunjukkan kategori “sangat baik”. Respon dari guru dan peserta didik memberikan hasil yang sangat positif, dengan persentase masing-masing 93,75% dan 94,34%. Dapat dikatakan bahwa media *fun thinker book* yang dibuat layak digunakan untuk pembelajaran. Penelitian lain oleh Sulastri et

al. (2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media belajar *fun thinkers book* berhasil digunakan dalam pembelajaran tematik. Pada penelitian lain oleh Arsyah, (2021) menyatakan dengan persentase rata-rata 87,43% untuk validasi pertama dan 93,26% untuk validasi kedua, menunjukkan bahwa media pembelajaran *fun thinkers book* memenuhi standar sangat baik dari segi validasi materi, media, dan bahasa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, maka pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* menjadi solusi dalam menumbuhkan keaktifan peserta didik terhadap materi perkalian. Media ini dianggap mampu merangsang pemikiran kritis dan kreativitas peserta didik melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi terhadap tantangan yang dihadapi oleh peserta didik dan guru selama pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan “*Fun Thinkers Book*” Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**”.

B. Rumusan Masalah

Sejalan dengan konteks yang dipaparkan, maka latar belakang masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah: Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan “*Fun Thinkers Book*” pada materi perkalian untuk siswa sekolah dasar kelas IV?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *fun thinkers book* perkalian untuk siswa sekolah dasar kelas IV.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang bermanfaat bagi guru dan siswa yaitu berupa media pembelajaran interaktif *fun thinkers book* dengan spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Konten

- a. Elemen : Bilangan
- b. Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik mampu menunjukkan pemahaman dan intuisi terhadap bilangan (number sense) dalam lingkup bilangan cacah hingga 10.000. Mereka dapat membaca dan menulis bilangan, menentukan nilai tempat, membandingkan serta mengurutkan bilangan, termasuk melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan secara tepat. Selain itu, peserta didik juga dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan uang dalam satuan ribuan. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah hingga 1.000. Mereka dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah hingga 100 menggunakan objek konkret, gambar, dan simbol matematika tertentu. Mereka juga mampu menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan kelipatan dan faktor, membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan pembilang satu maupun pecahan dengan penyebut yang sama, serta mengenali pecahan senilai melalui gambar dan simbol. Lebih lanjut, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman terhadap bilangan desimal, termasuk menyatakan pecahan desimal dalam bentuk persepuluhan dan peseratusan, serta menghubungkannya dengan konsep persen secara logis dan sistematis.

- c. Tujuan Pembelajaran : Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian bilangan cacah hingga 100 menggunakan objek konkret. (C3)
- d. Indikator pencapaian:
 - a) Peserta didik mampu mengidentifikasi operasi perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan benar melalui diskusi dan tanya jawab di kelas. (C1)
 - b) Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian bilangan cacah sampai 100 menggunakan media nyata *fun thinkers book*. (C3)

- c) Peserta didik mampu memecahkan masalah terkait operasi perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan tepat melalui pengisian LKPD dan lembar evaluasi. (C4)
- d) Peserta didik dapat menunjukkan operasi perkalian bilangan cacah sampai 100 menggunakan media secara aktif. (P1)

2. Kontruk

- a. Media *fun thinkers book* dirancang dengan sampul *hardcover* dan kertas *art paper glossy* dengan ukuran F4 (21 cm x 33 cm) untuk memberikan ketahanan dan kualitas yang baik. Di dalamnya, buku ini memuat penjelasan cara penggunaan, soal, dan jawaban.
- b. Terdapat kotak bingkai berbentuk persegi panjang dengan 12 lubang untuk menempatkan ubin. Lubang-lubang ini berbahan kayu yang memiliki ukuran yang seragam (5cm x 5cm), memudahkan peserta didik dalam menempatkan ubin sesuai dengan jawaban yang mereka pilih.
- c. Terdapat 12 ubin berwarna yang masing-masing memiliki nomor dan hasil perkalian. Ubin ini awet dan mudah digenggam anak-anak.
- d. Ada komponen tambahan seperti bola dadu yang mana fungsinya untuk menentukan angka soal yang akan dikerjakan.
- e. Desain *fun thinkers book* dibuat sangat menarik dengan penggunaan kombinasi warna cerah dan gambar-gambar ilustratif. Warna-warna cerah pada buku tidak hanya membuatnya lebih menarik secara visual, tapi juga berhasil menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih bersemangat dalam belajar.
- f. Komponen *Media Fun Thinkers Book*

Media fun thinkers book terdiri dari beberapa komponen penting antara lain:

1) Halaman Materi

Setiap halaman buku memuat materi pembelajaran yang interaktif, menggunakan gambar dan teks yang mudah di mengerti. Materi ini disusun sesuai dengan kurikulum dan

kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik.

2) Aktivitas Permainan

Fun thinkers book dilengkapi dengan berbagai aktivitas permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Aktivitas ini dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif, seperti permainan mencocokkan soal dengan deskripsi.

3) Kertas Origami

Peserta didik dapat menggunakan kertas origami untuk mencatat jawaban dari soal yang didapat.

E. Manfaat & Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari permasalahan yang telah diidentifikasi, dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Media "*Fun Thinkers Book*" dikembangkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Melalui media ini, mereka dapat bermain sambil belajar, yang mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mengurangi kebosanan.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Sekolah

Ketersediaan media *fun thinkers book* ini membantu peserta didik memahami materi pelajaran, memberikan kesempatan belajar secara langsung, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

b. Bagi Guru

Tersedianya media *fun thinkers book* ini dapat menjadi sumber referensi dan inspirasi baru dalam menciptakan media belajar yang inovatif, khususnya untuk materi perkalian kelas IV di SDN 2 Pakisaji Malang.

c. Bagi Peneliti

Memperluas pengetahuan, keterampilan, dan meningkatkan

kemampuan peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak SD.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini adalah beberapa asumsi yang diambil dari penelitian dan pengembangan yang termasuk dalam penelitian ini:

- a. Guru terampil dalam menggunakan berbagai media pembelajaran konkret dan interaktif.
- b. Media ini dirancang untuk peserta didik kelas IV yang berusia 9-10 tahun, dengan isi yang mudah dipahami seperti gambar dan permainan.
- c. Peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam berhitung dan mengenali angka.
- d. Lingkungan belajar yang mendukung penggunaan media pembelajaran dengan fasilitas yang memadai.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berikut adalah keterbatasan penelitian dan pengembangan dari penelitian ini:

- a. Pembuatan media "*Fun Thinkers Book*" membutuhkan waktu yang lama karena banyak komponen-komponen yang harus diselesaikan secara bertahap.
- b. Penelitian terfokus pada kelas IV materi operasi perkalian bilangan cacah sampai 100.
- c. Penggunaan media *fun thinkers book* dilakukan secara bergantian.
- d. Media *fun thinkers book* hanya dapat mencakup materi tertentu dalam tema pembelajaran, hal ini dapat membatasi fleksibilitas penggunaan media pembelajaran tersebut.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan merupakan usaha yang dilakukan untuk merancang atau menghasilkan suatu produk dengan tujuan tertentu.

2. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berisi pengetahuan kepada peserta didik. Media ini mendukung proses pembelajaran dan kurikulum, serta membantu mereka memahami materi.
3. *Fun Thinkers Book* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan antusiasme dan semangat peserta didik dalam belajar, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Media ini menyatukan unsur permainan dengan materi untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.
4. Pembelajaran Matematika adalah ilmu yang mempelajari struktur dan pola, perubahan, dan hubungan antar besaran. Pembelajaran matematika melibatkan penggunaan angka, simbol, dan rumus untuk memecahkan berbagai masalah dan membuat perhitungan. Dalam pembelajaran matematika terdapat konsep dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.
5. Perkalian merupakan operasi matematika yang mendasar, yaitu penjumlahan berulang.

