

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan, manusia bisa mencapai kehidupan yang lebih baik. Selain itu, pendidikan merupakan sarana yang sangat penting pula untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam mencapai suatu kemajuan bangsa. Pendidikan juga merupakan modal utama karena dapat menjadikan manusia yang pantas di masyarakat dan Negara. Pendidikan seperti yang tertulis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 merupakan 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. Menurut Riva'i dan Murni (dalam Syukur 2014: 20) pendidikan merupakan proses secara sistematis untuk mengubah tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga merupakan suatu proses belajar yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik, yang mana peserta didik nantinya memiliki pemahaman terhadap sesuatu.

Pendidikan bisa diperoleh secara formal dan non formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang dilaksanakan di sekolah-sekolah yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik. Jalur pendidikan formal ditempuh mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Jenjang sekolah dasar dilaksanakan di usia 7 sampai 11 tahun. Teori piaget (dalam jurnal Latifa 2017: 188) menjelaskan pada usia ini anak berada pada perkembangan kecakapan berpikir yang logis, tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Hal ini sama dengan pembelajaran yang diterapkan saat ini yang menggunakan pembelajaran tematik terpadu dimana proses memadukan materi pelajaran dengan semua aspek perkembangan anak. Aspek tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Salah satu aspek kognitif sangat diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal tentunya siswa perlu memiliki keterampilan berpikir yang baik.

Keterampilan berpikir merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam melihat berbagai perspektif untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Seseorang yang memiliki keterampilan berpikir akan dapat memahami bagaimana memandang dirinya sendiri, orang lain, dan bagaimana memandang dunia. Pemahaman materi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar terjadi perubahan yang lebih baik. Menurut Kwek (dalam Rusyna 2014 :1) berpikir diakibatkan karena adanya situasi keraguan atau masalah yang timbul. Berpikir merupakan aktivitas psikologis dalam suatu

proses yang dialami untuk digunakan memecahkan masalah dalam situasi yang dihadapi. Menurut Riyantono (2010: 57) berpikir berarti meletakkan hubungan diantara bagian pengetahuan (mencakup segala konsep, gagasan dan pengertian yang telah dimiliki manusia) yang diperoleh manusia.

Kurangnya keterampilan dalam berpikir berpengaruh pada rendahnya kesadaran terhadap cara pandang dan pemahaman pada suatu kejadian. Keterampilan berpikir dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Sehingga, siswa bisa mengingat materi dan memecahkan suatu masalah yang ada. Sampai saat ini, siswa hanya dituntut untuk menghafal tanpa memahami materi pembelajaran yang dipelajari. Akibatnya, siswa hanya mendapatkan pengetahuan saja tanpa mendapat pemahaman yang sebenarnya. Pemahaman pada sebuah materi sangat diperlukan. Dengan memahami materi siswa juga dapat menjelaskan dan mendefinisikan suatu informasi yang ada.

Dalam mengembangkan keterampilan berpikir tentunya tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang menarik akan berdampak pada hasil belajar siswa. Menurut Arsyad (2014: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dalam belajar. Sedangkan, menurut pendapat Wati (2016: 3) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi

antara seorang guru dan siswa. Pembelajaran menjadi lebih bermakna salah satunya karena pengaruh guru menggunakan suatu media pembelajaran yang menarik. Oleh sebab itu, tingkat keterampilan guru dalam memberi materi sangat dibutuhkan dengan teknik dan kemasan yang bagus sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar dan siswa menjadi paham pada materi yang diajarkan.

Kedudukan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran harus berkembang. Pengembangan media pembelajaran merupakan langkah untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada sebelumnya. Adanya media pembelajaran secara tidak langsung dapat mempengaruhi salah satu aspek kognitifnya yaitu keterampilan berpikir siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di bulan September 2019 pada waktu magang III di kelas III-B SD Negeri Kemiri terlihat pada saat pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran yang seadanya. Pada waktu pembelajaran guru hanya menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga keterampilan berpikir siswa dalam proses pembelajaran di kelas III belum terlihat, akibatnya kemampuan berpikir siswa masih kurang. Hal ini dibuktikan pada saat guru menerangkan ada beberapa siswa yang ramai sendiri kemudian siswa tersebut diberi pertanyaan dan akhirnya tidak bisa menjawab pertanyaan yang guru berikan.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas III-B, beliau menjelaskan bahwa media pembelajaran memang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa memahami materi dan menjadikan siswa antusias untuk belajar. Beliau mengatakan media yang diterapkan selama ini masih seadanya hanya berupa gambar dan guru menjelaskan maksud dari gambar tersebut. Salah satu yang menjadi kendala yaitu waktu untuk menyiapkan media pembelajaran, sehingga beliau mengandalkan buku tema siswa dan LKS sebagai sumber belajar. Akibatnya, siswa menjadi kurang bisa memahami materi yang dipelajari, sehingga menyebabkan keterampilan berpikir siswa menjadi rendah. Kurangnya kreatifitas dan menariknya guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dirasa perlu menciptakan inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang menarik harus dikenalkan agar siswa senang, aktif, dan bisa memahami materi yang dipelajari, dengan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Penelitian pengembangan media pembelajaran sebelumnya dilakukan dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media *Doodle Pop Up Explosion Box* Untuk Keterampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh Pratiwi, Y.C dan Damayati, I.M (2019) Vol 07 No. 05, hasil penelitian menyatakan media pembelajaran *Doodle Pop Up Explosion Box* memperoleh hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan presentase

masing-masing sebesar 87,5% dan 96% dengan kategori “Valid”. Selain itu dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Terbukti dengan hasil lembar angket siswa pada tahap uji coba produk dan uji coba pemakaian dengan masing-masing presentase sebesar 90% dan 91,03%.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran *Explosion Box* yang akan menjadi solusi penyemangat siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *Explosion Box* merupakan media pembelajaran yang berupa kotak meledak berbentuk kubus yang jika dibuka didalamnya terdapat beberapa penjelasan dan gambar serta soal yang bisa menjadikan siswa aktif, serta dapat berpikir sambil berdiskusi dalam menjawab soal-soal yang ada di dalam kotak tersebut. Arti kata *Explosion Box* yaitu kotak ledakan. Dikatakan *Explosion Box* karena jika kotak tersebut dibuka tutupnya maka akan meledak atau membuka menjadi empat bagian yang mana empat bagian tersebut ada beberapa gambar dan penjelasan serta pertanyaan-pertanyaan yang akan membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami materi yang dipelajari. RA, Endah (2017: 5) juga mengungkapkan jika kita membuka *box* tersebut maka akan terlihat susunan bagian-bagian *box* yang mekar, bersusun sehingga terlihat sangat indah dan menarik apalagi saat dihiasi komponen berupa gambar, tulisan, hiasan, *box* kecil, dan yang lainnya.

Media pembelajaran *Explosion box* serupa dengan *Pop Up Book* tetapi yang membedakan adalah kemasannya dalam produk tersebut. Menurut Bluemel (dalam jurnal Pratiwi, Y.C dan Damayati, I.M 2019: 3327) manfaat dari media *Exploding Pop-Up Book* yaitu: mengembangkan kecintaan peserta didik terhadap buku dan membaca, menjembatani hubungan antara situasi kehidupan nyata dan simbol yang mewakilinya, mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, membantu menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik, dan memunculkan keinginan serta mendorong peserta didik membaca secara mandiri dengan kemampuannya secara terampil. Diharapkan dengan adanya media *Explosion Box* tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dengan latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLOSION BOX* SUBTEMA ENERGI ALTERNATIF UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR SISWA KELAS III SD”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Explosion Box* subtema energi alternatif terhadap keterampilan berpikir siswa kelas III SD ?

2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Explosion Box* subtema energi alternatif terhadap keterampilan berpikir siswa kelas III SD ?
3. Bagaimana respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Explosion Box* subtema energi alternatif terhadap keterampilan berpikir siswa kelas III SD ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dua hal pokok sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran *Explosion Box* subtema energi alternatif terhadap keterampilan berpikir siswa kelas III SD.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Explosion Box* subtema energi alternatif terhadap keterampilan berpikir siswa kelas III SD.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Explosion Box* subtema energi alternatif terhadap keterampilan berpikir siswa kelas III SD.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi tentang penggunaan media pembelajaran *Explosion Box* dalam melatih keterampilan berpikir siswa dan menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran di Sekolah Dasar,

serta usaha guru dalam memperbaiki kualitas pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

- 1) Diharapkan guru dapat meningkatkan kreatifitas dalam proses pembelajaran.
- 2) Diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih media pembelajaran.

b. Bagi siswa

- 1) Diharapkan siswa dapat meningkatkan keaktifan belajar pada materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Explosion Box*.
- 2) Diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir pada materi yang dipelajari dengan menggunakan media pembelajaran *Explosion Box*.

c. Bagi peneliti

- 1) Untuk mencapai hasil yang diharapkan dan sebagai informasi yang akan dijadikan suatu penelitian selanjutnya serta menambah pengetahuan peneliti sendiri.
- 2) Dapat menerapkan media *Explosion Box* pada proses pembelajaran.

E. Batasan Masalah

Mengingat begitu luasnya ruang lingkup pada penelitian ini, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas III SD Negeri Kemiri, yaitu kelas III-A sebagai kelas kontrol dan kelas III-B sebagai kelas eksperimen.
2. Materi yang digunakan tema 6 (Energi dan Perubahannya) subtema 3 (Energi Alternatif) pembelajaran ke 1 edisi revisi 2018 yang memuat mata pelajaran : Bahasa Indonesia, SBdP, Matematika.

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan merupakan usaha yang dilakukan sadar, terencana, untuk meningkatkan potensi atau kemampuan melalui pendidikan dan latihan untuk menjadi lebih baik dan berguna sesuai dengan kebutuhan.
2. Media pembelajaran merupakan alat peraga pembelajaran yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman siswa.
3. *Explosion Box* merupakan media pembelajaran yang berupa kotak meledak berbentuk kubus yang jika dibuka didalamnya terdapat beberapa penjelasan dan gambar serta soal yang bisa menjadikan siswa aktif, serta dapat berpikir sambil berdiskusi dalam menjawab soal-soal yang ada di dalam kotak tersebut.

4. Keterampilan berpikir merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam melihat berbagai perspektif untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi.

G. Spesifikasi produk

Spesifikasi dari media pembelajaran *Explosion Box* antara lain.

1. Alat dan Bahan
 - a. Alat yang digunakan dalam media pembelajaran *Explosion Box* antara lain : 1) *cutter*, 2) *double tap*, 3) lem kertas, 4) penggaris, 5) pensil, dan 6) penghapus.
 - b. Bahan yang digunakan dalam media pembelajan *Explosion Box* antara lain : 1) karton *duplex*, 2) kertas manila, 3) kertas origami berukuran 14 cm x 14 cm dan berukuran 30 cm x 30 cm.
2. Bentuk dan Ukuran
 - a. Bagian luar, berbentuk seperti kotak kubus yang memiliki tutup, jika tutupnya dibuka keempat sisinya berupa seperti jaring-jaring terbuka yang menyerupai jaring-jaring kubus. Bagian luar dikemas semenarik mungkin agar siswa penasaran ingin membuka, tidak lupa juga diberi judul subtema didepannya.
 - b. Bagian dalam, memiliki 3 lapisan didalamnya, masing-masing terdapat gambar dan materi pembelajaran. Lapis pertama berukuran 14 cm x 14 cm yang berisikan materi Bahasa Indonesia, lapis kedua berukuran 15 cm x 15 cm yang berisikan materi SBdP,

dan lapis ketiga berukuran 16 cm x 16 cm yang berisikan materi Matematika. Di dalam media pembelajaran *Explosion Box* tersebut juga terdapat kotak kecil berukuran 10 cm x 10 cm berisikan soal didalamnya. Soal tersebut berupa kertas yang berjumlah 20 soal, dan satu kertas berisi satu pertanyaan.

- c. Bagian dalam tutup, dibalik tutup media pembelajaran *Explosion Box* terdapat perlengkapan permainan ular tangga.

3. Permainan ular tangga

Permainan ini terdapat dibalik tutup media pembelajaran *Explosion Box*, dibalik tutup terdapat perlengkapan permainan antara lain.

- a. Papan permainan berukuran 18 cm x 18 cm dan setiap kotak nomor memiliki warna yang berbeda-beda.
- b. Dadu.
- c. 4 pion.
- d. amplop warna-warni yang berisi pertanyaan di dalamnya.