

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam tatanan kehidupan manusia. Pendidikan berperan dalam mempersiapkan dan mencetak generasi penerus bangsa yang mampu menjawab tantangan perkembangan global yang kian semakin maju. Salah satu upaya yang dilakukan pendidikan dengan maksud untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan menciptakan generasi penerus bangsa yang memiliki intelektual, spiritual, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Usaha untuk mengembangkan potensi kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

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.¹

Dari definisi tersebut menyebutkan bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh tiap individu untuk

¹ <https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/03.-A.-Salinan-Permendikbud-No.-65-th2013-ttg-Standar-Proses.pdf> Diakses pada tanggal 04 september 2021 pukul 22.00

mengembangkan potensi dirinya dalam upaya menjadi manusia yang berakhlak serta memiliki keterampilan yang dapat bermanfaat bagi bangsa dan negara.

Hal tersebut sesuai dengan tujuan Pendidikan nasional yang terdapat dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang sistem Pendidikan yaitu :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Dalam definisi tersebut menyebutkan bahwa Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang tidak hanya cakap dalam pengetahuan akan tetapi juga memiliki watak yang baik, berakhlak mulia, serta bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, peserta didik diberikan kesempatan untuk aktif didalam kelas pada proses pembelajaran berlangsung, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru. Aktivitas yang dapat dilakukan menggunakan seluruh panca inderanya. Dengan begitu, berbagai macam aktivitas yang dilakukan mendorong peserta didik untuk berpikir dan akan lebih efektif apabila peserta didik dapat melihat, mendengar, memegang, merasakannya bahan yang sedang dipelajari.

² UU No. 20 tahun 2003 Bab II Dasar Fungsi Tujuan Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Pelaksanaan pembelajaran yang aktif pada peserta didik mampu meningkatkan daya serap dalam memori dengan jangka waktu yang lama.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad yang menyatakan bahwa:

Jika guru melibatkan peserta didik secara pasif, maka pengalaman belajarnya cenderung rendah, bahkan setelah dua minggu materi yang dipelajari akan dilupakan. Sebaliknya, jika peserta didik diberikan kesempatan untuk aktif dalam proses belajar, maka banyak hal yang mereka ingat, bahkan dapat mencapai 90 persen dari materi yang diterimanya selama selang waktu dua minggu.³

Pembelajaran diasumsikan akan menimbulkan proses dan hasil belajar yang lebih baik, hal ini tidak terlepas bahwa pembelajaran baik tidak hanya memindahkan informasi pengetahuan dari guru kepada peserta didik saja, tetapi juga menggalakkan kemampuan peserta didik dalam bertanya dan mencari tahu. Optimalisasi perkembangan peserta didik harus menjadi agenda penting dalam kurikulum dengan upaya menginternalisasikan pengetahuan yang dimilikinya dengan pengetahuan baru yang akan diserapnya sehingga perolehan hasil belajar dan daya serap akan jauh lebih optimal.

Dalam rangka mencapai pembelajaran yang berkualitas maka dapat memberdayakan potensi dalam proses pendidikan yang mengimplementasikan dengan strategi dan proses pembelajaran yang berkesinambungan dan efektif. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dalam kegiatan belajarnya memahami makna belajar yang sesungguhnya, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pembelajaran yang mengembangkan keterampilan kognitif, afektif,

³ Ahmad Yani, dkk, *Teori dan Implementasi Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*, (Refika Aditama: Bandung, 2018), p. 164

psikomotor, dan pembelajaran mengalami. Belajar mengalami dimaknai, peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Hal ini dapat dikembangkan melalui pengalaman indrawi, melihat, mendengar, menjamaah, simulasi, audiovisual. Pengalaman fisik dapat diperoleh melalui pengamatan, percobaan, penelitian, karya wisata, kunjungan, bermain, mengamati, bertanya, mempertanyakan, menjelaskan, berkomentar, mengumpulkan data.

Salah satu muatan pelajaran yang tidak hanya mencetak generasi yang cerdas, tetapi juga memiliki akhlak yang baik dalam kehidupan yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau yang disingkat PPKn. Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu mata pelajaran yang sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur, moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat mewujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.⁴ Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa diharapkan peserta didik dapat mengembangkan nilai budi pekerti, pengetahuan, mandiri, cerdas, dan terampil yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga negara.

Dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mempersiapkan strategi dan taktik pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

⁴ Agung Suharyanto, *Peranan Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membina Sikap Toleransi Antar Siswa*, (Medan: Universitas Medan Area, 2014), p.201

Strategi pembelajaran berkaitan dengan kurikulum, RPP, metode pembelajaran, media pembelajaran/sumber belajar, karakteristik peserta didik, dan evaluasi. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Herlinda, dimana peserta didik akan lebih terlihat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran.⁵

Media merupakan salah satu komponen perangkat pembelajaran yang diperlukan guru sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan berupa materi pelajaran kepada peserta didik agar lebih mudah memahami tentang materi yang sedang di ajarkan. Penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mengkonkretkan konsep-konsep materi yang sulit dijelaskan secara verbal. Penggunaan media dalam proses pembelajaran memungkinkan tersampainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Tak hanya itu, penggunaan media juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media berdampak pada mutu pembelajaran yang mana pengaruhnya memberikan bantuan kepada pendidik dalam memudahkan penyampaian materi pelajaran yang dirasa sulit untuk disampaikan secara verbal. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang cocok

⁵ Herlinda Mar'atusholihah,dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*, (Semarang : Universitas PGRI Semarang, 2019), p.255

dengan pembelajaran yang akan dilaksanakannya tanpa melupakan keadaan dan kondisi pelajar.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget menyatakan bahwa anak usia Sekolah Dasar umumnya berada pada tahap operasional konkret dengan rentan usia sekitar 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak mampu berfikir secara logis ketika dalam situasi yang konkret.⁶ Dari pendapat tersebut, maka dapat diartikan bahwa anak-anak masih belum dapat memahami materi secara abstrak. Pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi, sehingga mereka masih memerlukan hadirnya media sebagai alat pendukung dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Hascita bahwa pada dasarnya anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik dalam belajar melalui ragam bentuk permainan, bergerak, berkelompok, dan melakukan sesuatu secara langsung.⁷

Berdasarkan karakter peserta didik kelas rendah, memerlukan perhatian yang lebih banyak dikarenakan peserta didik masih lemah dalam berkonsentrasi, Sehingga guru kelas rendah harus mampu mengembangkan proses pembelajaran yang menarik dan efektif. Pada anak usia kelas rendah ini akan terjadi pengembangan keterampilan. Keterampilan yang dikembangkan yaitu keterampilan *social-help skills* dan keterampilan *play skill*.⁸ *Social-help skills* berfungsi untuk mengembangkan keterampilan membantu peserta didik seperti membantu

⁶ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan Edisi 3*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), p.55

⁷ Hascita Istiqomah, dan Suryadi, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga 2019), p. 155

⁸ Riri Zulvira, dkk, *Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*, (Padang: UNP, 2021), p. 1848

orang lain. Selain itu mampu menciptakan suasana perasaan peserta didik menjadi lebih berharga dan merasa lebih berguna sehingga pada fase ini peserta didik akan lebih menyukai pembelajaran yang bersifat kooperatif. Pada fase ini peserta didik kelas rendah juga telah menampakan keakuanya seperti jenis kelamin, bersahabat, berbagi, mandiri dan mampu berkompetisi dengan kawan sebaya

Untuk play skill berkaitan dengan kemampuan motorik peserta didik seperti berlari, menangkap, melempar dan bermain keseimbangan. Peserta didik yang memiliki keterampilan ini dapat melakukan penyesuaian terhadap lingkungannya. Pada fase ini peserta didik mampu untuk melompat, bermain sepatu roda, menangkap bola dan mengkoordinasikan antara gerakan tangan dengan mata seperti kegiatan menggunting. Hal ini diperkuat dengan pendapat Fitri hayati,dkk kebutuhan siswa berupa siswa sekolah dasar senang bermain, siswa sekolah dasar senang bergerak, siswa sekolah dasar menyukai pekerjaan berkelompok dan siswa sekolah menyukai peragaan langsung. Hal tersebut menjadi landasan guru sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran berkualitas.⁹

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik melalui sesuatu yang konkret dalam memahami konsep pembelajaran dengan tema materi yang akan disampaikan. Penyampaian materi pada anak usia SD harus yang

⁹ Fitri Hayati,dkk, *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur*, Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 5 Nomor 1 (Padang:Universitas Negeri Padang, 2021), p.1813

memberikan rangsangan dan menggembirakan agar pengetahuan dari kegiatan tersebut tercapai dengan pemerolehan yang menyenangkan. Kegiatan yang dapat dilakukan dapat memanfaatkan berupa alat peraga, menggunakan media cetak maupun digital. Proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar akan menciptakan kualitas pembelajaran yang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu diharapkan guru untuk dapat memahami karakteristik siswa sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran.

Peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda dalam menerima pesan, hal ini menuntut pendidik untuk selalu meningkatkan pengetahuan dan kreatifitasnya dalam upaya peningkatan kemampuan inovasi media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan pemahaman peserta didik secara merata. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik berbeda. Dengan begitu, dalam memilih media perlu dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat. Salah satunya dalam hal materi. Hal ini serupa dengan pendapat Honest Umami Kaltsum yang mana sesuai atau tidaknya materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik.¹⁰

Mendasari pemikiran Edgar Dale yang memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk menghindari verbalisme yang kemungkinan akan terjadi mengadakan klasifikasi yang dikenal dengan kerucut pengalaman dari tingkat paling konkret ke paling abstrak. Kerucut pengalaman yang

¹⁰ Honest Umami Kaltsum, *Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar*, (Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017), p. 20

dimiliki Edgar Dale terdapat dua belas tingkatan pengalaman belajar dalam penggunaan media. Edgar Dale melukiskan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media konkret ataupun kontekstual, maka akan semakin banyak pengalaman yang mereka dapatkan. Sebaliknya, jika guru hanya memberi penjelasan secara abstrak atau tanpa media, maka tidak dapat dipungkiri akan sedikit peserta didik yang menerima pengalaman belajarnya. Pendidik perlu menyadari bahwa pada umumnya peserta didik Sekolah dasar masih berpikir dari hal-hal yang bersifat konkret menuju abstrak. Untuk menjembatannya, sudah seharusnya seorang guru memikirkan cara-cara penyampaian yang efektif pada materi tersebut sehingga dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Untuk pemikiran inilah maka diperlukan alat bantu lain berupa media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara analisis kebutuhan yang telah dilakukan kepada guru kelas III SDN Karang Tengah 2, diketahui bahwa variasi media pembelajaran PPKn yang digunakan guru masih kurang optimal. Media pembelajaran yang tidak semuanya tersedia di lingkungan sekolah, terutama untuk peserta didik kelas rendah yang harus mengetahui secara jelas konsep maupun benda terkait materi yang dibahas. Ketersediaan media yang mendukung masih belum mencakup semua muatan pembelajaran, Media yang ada selama ini lebih mengutamakan pada muatan pelajaran IPA dan Matematika sehingga untuk media muatan PPKn masih minim tersedia. Untuk mata pelajaran PPKn guru menggunakan media yang ada pada buku tema, papan tulis,

dan media gambar sederhana. Di SDN Karang Tengah 2 masih minim ketersediaan media seperti proyektor LCD. Mendasri hasil obsrvasi tersebut, dibutuhkannya media pembelajaran yang fleksibel yang dapat digunakan oleh semua guru. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dikembangkan seorang guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran juga mampu menciptakan suasana belajar yang memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam menemukan pengetahuannya sendiri sehingga peserta didik dapat mengalami langsung adalah dengan menggunakan media pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, peserta didik sebagai objek yang harus diisi dengan ragam informasi dan bahan ajar lainnya. Guru cenderung lebih banyak menjelaskan, akibatnya peserta didik mengalami kesulitan memahami pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Kondisi peserta didik yang duduk dibagian belakang tidak menyimak, dan membawa perilaku bermain yang tidak terkontrol. Hal ini disebabkan komunikasi satu arah terjadi yang membuat peserta didik kurang aktif serta menarik minat belajar. Berdasarkan hasil kuisisioner peserta didik menyatakan senang belajar secara berkelompok dan mengandung unsur permainan. Pada pembelajaran PPKn mengalami kejenuhan apabila mendengarkan guru terus menerus tanpa diajak berperan aktif dalam proses belajar. Peserta didik masih terbolak-balik dalam menyebutkan contoh penerapan dari sila-sila Pancasila.

Peserta didik memiliki karakteristik aktif dan senang bermain, tetapi tidak ada penunjang keaktifan tersebut menyebabkan peserta didik asik bermain sendiri serta kurang memperhatikan pembelajaran. Dalam pembelajaran kelompok sederhana terdapat peserta didik yang pasif di dalam belajar kelompok sehingga peserta didik tersebut belum diberi kesempatan untuk berperan aktif dalam kelompok secara optimal. Peserta didik kurang termotivasi, peserta didik belum diberi kesempatan secara aktif menggunakan media secara langsung untuk berpikir lebih kreatif dan menyenangkan dalam memahami suatu pembelajaran. Sehingga siswa cenderung kurang tertarik saat pembelajaran berlangsung.

Media *Fun Thinkers Book* merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik saat proses pembelajaran. *Fun Thinkers* yaitu salah satu produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh Grolier Asia, berbasis cetak berupa beberapa paket. Media *Fun Thinkers* dilengkapi dengan alat bantu sebuah papan dengan 16 kotak didalamnya yang bernama *Match-Frame*. Hal dasar yang dilakukan dalam media *Fun Thinkers* adalah pencocokan. Konsep dari *Fun Thinkers* sendiri ialah belajar sambil bermain, dimana peserta didik berpikir dengan cara yang menyenangkan. Sehingga kegiatan yang dilakukan cenderung tidak membosankan dan monoton. Media *Fun Thinkers book* ini dapat dikatakan sebagai buku yang dilengkapi dengan alat peraga edukasi. Media yang dikembangkan peneliti tidak hanya dapat digunakan untuk bermain saja namun terdapat penjelasan materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran akan lebih

bermakna apabila adanya keterlibatan peserta didik yang dapat melatih otak.

Berdasarkan fakta tersebut berbeda dengan Peraturan Pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan IV pasal 19, ayat (1) :

Proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi Prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.¹¹

Dengan adanya peraturan tersebut, sudah seharusnya peran guru tidak hanya berkewajiban untuk mengajar di dalam kelas tetapi juga harus mampu menciptakan pengajaran dengan cara menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam belajar. Dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* kegiatan pembelajaran dikelas akan menjadi aktif dan menyenangkan. Media dapat dikemas dengan tampilan menarik, aktif, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Hanum Hanifa Sukma, & Nur Rizky Amalia sebelumnya mengenai penggunaan dan pengembangan media *Fun Thinkers* salah satunya yaitu jurnal yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers* dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar”. Pada jurnal tersebut hasil penelitian membuktikan bahwa media *Fun Thinkers Book* layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada

¹¹ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan

keterampilan menulis karangan narasi peserta didik kelas V sekolah dasar. ¹² Persamaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah konsep atau desain media yang menggunakan konsep permainan *Fun Thinkers*. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu materi yang dikembangkan Bahasa Indonesia dalam media yang digunakan dimana pada penelitian ini mengembangkan materi Bahasa Indonesia yaitu menulis karangan narasi.

Penelitian kedua terkait media *Fun Thinkers* di sekolah dasar yang berjudul "*The Influence of Fun Thinkers Book Media Toward Science Concp Understanding Of Fifth Grade Student On MIN 3 Central Lombok*". Pada penelitian tersebut membuktikan bahwa media *Fun Thinkers* efektif dapat memberikan pemahaman yang baik dari konsep IPA.¹³ Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah menggunakan media *Fun Thinkers*, perbedaan terletak pada penelitian tersebut yaitu materi IPA, subjek penelitian kelas 5, dan penggunaan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini merupakan sebuah penelitian pengembangan.

Penelitian ketiga terkait pengembangan media *Fun Thinkers* di sekolah dasar yang berjudul "*Media Fun Thinkers Berbasis soal literasi untuk siswa kelas kelas III sekolah dasar pada tema I Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup*". Pada penelitian tersebut membuktikan

¹² Rindiana Putri Riani, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Fun Thinkers Book Tema Berbagai Pekerjaan*, (Semarang :Universitas PGRI Semarang, 2019), p. 179

¹³ Imam Hamzan, dkk, *The Influence Of Fun Thinkers Book Media Towards Science Concept Undersatnding of 5th Grade Student On MIN 3 Central Lombok*, (Mataram : Universitas Mataram, 2021), p.

bahwa media *fun thinkers* berbasis soal literasi pada topik pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di kelas III sekolah dasar dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran¹⁴ Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah menggunakan media *Fun Thinkers*, subjek penelitian kelas III SD, perbedaan terletak pada penelitian tersebut yaitu materi IPA yaitu Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk hidup kelas III SD

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya peneliti menemukan pengembangan media *Fun Thinkers* yang ada saat ini hanya mencakup materi Bahasa Indonesia, IPA. Peneliti membuat materi PPKn tentang makna simbol Pancasila serta penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kajian literatur dan analisis kebutuhan, media yang dilengkapi papan pencocokan menjadi daya tarik yang dapat menambah motivasi dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kelompok untuk belajar.

Media *Fun Thinkers Book* cocok digunakan untuk pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar pada teori Piaget yang mana peserta didik membutuhkan hal-hal nyata dalam memahami pembelajaran dikelas. Peserta didik dapat memahami nilai-nilai pancasila dengan cara bermain sambil belajar. Pembelajaran dapat tercapai apabila melibatkan peserta didik secara aktif dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Membuat media *Fun Thinkers Book*

¹⁴ Yulia Putri Wintasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Funtastis KIT Pada Materi IPA Kelas IV SD*, (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta,2020)

yang menarik merupakan salah satu cara agar peserta didik tertarik untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan penelitian Research and Development (R&D) yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar” karena mengingat kurangnya media yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian adalah :

1. Terbatasnya media pembelajaran yang tersedia untuk muatan pelajaran PPKn.
2. Pembelajaran PPKn yang pasif, tidak melibatkan peserta didik secara aktif sehingga mengalami kejenuhan dan membawa perilaku yang tidak terkontrol.
3. Media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar
4. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi dengan baik tentang Nilai-Nilai Pancasila

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi, maka diperlukan adanya sebuah batasan masalah agar pengembangan lebih fokus dan mendalam. Dalam penelitian ini, peneliti akan membatasi masalah dalam

pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada Materi PPKn dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.1 dan 4.1 yaitu tentang Nilai-Nilai Pancasila di kelas III SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang telah dipaparkan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prosedur mengembangkan media *fun thinkers book* pada muatan pelajaran PPKn kelas III sekolah dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media *fun thinkers book* pada muatan pelajaran PPKn kelas III sekolah dasar ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada muatan PPKn kelas III SD diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menghasilkan pengembangan media pembelajaran berupa Media *Fun Thinkers Book* pada muatan PPKn kelas III SD yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran khususnya dalam muatan pelajaran PPKn dan dapat digunakan untuk referensi kegiatan penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik

Menjadi alat bantu media pembelajaran dalam pemahaman khususnya materi Nilai – Nilai Pancasila sehingga belajar akan terasa lebih menyenangkan

b. Bagi Pendidik

Sebagai alternatif media dalam pelaksanaan pembelajaran yang berupa buku dilengkapi alat match frame yang dapat membantu guru dalam menyampaikan muatan PPKn mengenai Nilai-Nilai Pancasila

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan masukan upaya meningkatkan mutu pendidikan dalam memperbaiki sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif dalam muatan pelajaran PPKn Sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan yang diharapkan dapat menjadi lebih baik ke depannya.