

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan belajar secara mandiri. Pendidikan merupakan hal yang penting bagi anak, karena pada masa anak – anak merupakan masa yang paling tepat untuk memberikan dorongan ataupun pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

UU SISDIKNAS no. 20 tahun 2003 menyatakan 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 dan masyarakat. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan 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 bertanggungjawab.

Salah cara untuk mengembangkan 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 yaitu melalui tahapan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa (Hamalik, 2008). Bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dengan sumber daya (AECT, 2008)

Salah satu komponen penting dalam sebuah pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi anak supaya proses belajar mengajar terjadi (Sumanto & Seken, 2012). Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan disamping itu guru dituntut untuk bisa kreatif dalam membuat atau merancang media pembelajaran yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar dikelas.

Apabila semua komponen pembelajaran terpenuhi maka tujuan pendidikan nasional akan tercapai seperti yang diharapkan.

Hasil observasi awal yang dilakukan di sekolah SDN 06 Paguyaman Pantai, menemukan beberapa masalah yang terjadi pada saat proses belajar mengajar berlangsung, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, sebagai contoh pada tema

Peduli Terhadap Makhluk Hidup pada pembelajaran 1 tentang hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku guru hanya menggunakan gambar yang sudah ada dibuku siswa sebagai media pembelajaran untuk menunjukkan hewan dan tumbuhan yang ada dilingkungan rumahku, sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket siswa sebagai media pembelajaran menyebabkan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat mengajar, siswa tidak termotivasi untuk mencari informasi lain tentang pelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga terkesan siswa lebih pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang hanya sepenuhnya mengadakan buku paket belum bisa meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Masalah lain yang ditemukan yaitu sumber belajar yang terbatas dan sekolah yang tidak memiliki akses internet yang bias mendukung proses belajar mengajar di kelas. Saran dan prasarana yang ada disekolah kurang mendukung proses kegiatan belajar mengajar di kelas.. Dari berbagai masalah yang ditemui tersebut peneliti lebih fokus pada penggunaan media pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan salah satu peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Media menurut Azhar Arsyad (2014) adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif (Yudhi Munadi, 2013)Media pembelajaran yang akan di kembangkan yaitu berupa buku cerita yang berbasis media pop up book.

Dzuanda (2011) mengemukakan Pop-Up Book adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika

halamannya dibuka. Menurut Bluemel dan Taylor (2012) Pop-Up Book adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya. Pemilihan media haruslah tepat. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan, pembelajaran akan mudah tercapai. Seperti yang diungkapkan William H. Allen (1975) (dalam Bashoirul, 2018) bahwa pemilihan media pada pembelajaran harus disesuaikan dengan klasifikasi materi pembelajaran. Karena setiap jenis media mempunyai kemampuan yang berbeda pula. Sedangkan manfaat media Pop-Up Book sendiri menurut Dzuanda (2011) antara lain: (1) Mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik, (2) Mengembangkan kreatifitas anak, (3) Merangsang imajinasi anak, (4) Memberi pengetahuan serta memberi pengenalan.

Berdasarkan latarbelakang yang sudah dikemukakan, penulis ingin meneliti lebih lanjut permasalahan yang ada dengan memberikan solusi merancang buku cerita yang berbasis media pembelajaran pop up book yang dikemas secara menarik dengan pemberian simbol-simbol grafis seperti ilustrasi dan gambar dengan memperhatikan komposisi warna serta tata letak. Media pembelajaran ini akan terlihat menarik bagi siswa dan siswa akan tertarik untuk mempelajarinya.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi
2. Guru hanya menggunakan gambar yang ada pada buku siswa sebagai media pembelajaran

3. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran
4. Pembelajaran yang mengandalkan buku paket menyebabkan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat mengajar
5. Siswa tidak termotivasi untuk mencari informasi tentang materi yang diajarkan oleh guru
6. Siswa lebih pasif dalam mengikuti pembelajaran
7. Sumber belajar yang terbatas sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif siswa.
8. Pembelajaran yang hanya sepenuhnya mengandalkan buku paket belum bisa meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
9. Sarana dan prasarana yang kurang memadai.
10. Tidak memiliki akses internet untuk menunjang proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana buku cerita berbasis media pembelajaran pop up book pada tema peduli terhadap lingkungan yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di SDN 06 Paguyaman Pantai ?

Rumusan masalah tersebut dapat dirincikan dengan pertanyaan – pertanyaan berikut:

1. Bagaimana validitas buku cerita berbasis media pembelajaran pop up pada tema peduli terhadap lingkungan yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa?
2. Bagaimana kepraktisan buku cerita berbasis media pembelajaran pop up pada tema peduli terhadap lingkungan yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa?

3. Bagaimana keefektifan buku cerita berbasis media pembelajaran pop up pada tema peduli terhadap lingkungan yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan buku cerita berbasis media pembelajaran pop up pada tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Untuk menghasilkan buku cerita berbasis media pembelajaran pop up pada tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Untuk menghasilkan buku cerita berbasis media pembelajaran pop up pada tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teori

Secara teori hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan tentang pengembangan buku cerita berbasis media pop up book pada materi peduli terhadap lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

2. Secara Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini adalah:

- a. Bagi Peneliti, untuk menambah pengetahuan serta wawasan yang bermanfaat dalam mengembangkan penelitian di masa yang akan datang.
- b. Bagi Guru, sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan mengajar dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dan bervariasi serta menyenangkan bagi peserta didik.
- c. Bagi Sekolah, Manfaat yang diharapkan khususnya untuk sekolah yang menjadi tempat penelitian dan sekolah-sekolah lain pada umumnya, kiranya ini dapat dijadikan sebagai kajian atau masukan bagi guru dalam pengembangan buku cerita berbasis media pembelajaran pop up book.