

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dengan individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya Burton (dalam Susanto, 2013:3). Pendapat lain mengatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman Gagne 1984 (dalam Dahar, 2011:2). Seperti yang disampaikan para ahli di atas, dapat diketahui bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang menghasilkan sebuah pengalaman. Sebuah pengalaman tersebut berguna untuk memperoleh pengetahuan, kebiasaan dan tingkah laku. Belajar itu akan lebih mudah jika mengetahui cara-cara belajar dengan membutuhkan guru yang mengerjakannya.

Guru merupakan salah satu komponen terpenting dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai fasilitator dan bertugas mendidik dan menyalurkan informasi kepada peserta didik. Hal itu selaras dengan yang diungkapkan Mudlofir (2013:119-120) guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing. Guru memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pada saat ini, kurikulum yang dipelajari yaitu kurikulum 2013 atau pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang

kreatif dengan menggunakan tema Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (2005:6) Pembelajaran tematik dilakukan sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Pembelajaran tematik akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi atau keterlibatan siswa dalam belajar. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Pembelajaran Tematik alangkah lebih efektif dalam pembelajaran, menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar disebut media pembelajaran (Arsyad, 2013:10). Gagne (dalam Musafiron 2012:27) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Musfiron, 2012:28).

Cara memilih media harus lebih kreatif dan inovatif untuk siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan

kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau bahan fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar Gagne dan Briggs 1975 (dalam Arsyad, 2014:4). Media pembelajaran yaitu merupakan alat bantu guru untuk proses pembelajaran agar pembelajaran itu dapat dimengerti oleh siswa. Media pembelajaran ini memungkinkan adanya interaksi langsung dan membangkitkan motivasi anak dalam belajar. Media juga dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Media pembelajaran yang diterapkan dalam suatu pengajaran dikatakan efektif apabila tujuannya tercapai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada kelas V UPTD SDN Banyuajuh 4 pada tanggal 8 Oktober 2019. Hasil observasi pada siswa di SDN Banyuajuh 4 Kamal didapatkan bahwa banyak siswa yang bercanda ketika pembelajaran, beberapa siswa sibuk melakukan sebuah kegiatan, banyak siswa yang merasa bosan, beberapa siswa belum dapat mengajukan pertanyaan ataupun jawaban ketika ditanya oleh guru, lambat dalam penyelesaian tugas, belum mampu memberikan sebuah cara dalam menanggapi sebuah masalah, belum mampu memikirkan sebuah karya original, belum mampu memerinci sebuah jawaban, belum mampu menentukan pilihan, dan belum mampu menentukan sebuah tindakan akan sebuah masalah. Hasil observasi dengan guru di SDN Banyuajuh 4 Kamal yaitu fasilitas yang ada pada SDN Banyuajuh 4 Kamal kurang lengkap sehingga guru masih kesulitan dalam menyampaikan materi tematik. Setelah melakukan pengamatan di sekolah, penyampaian materi yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode ceramah. Guru dalam mengajar

menggunakan media buku, dan gambar yang dicetak kemudian ditempelkan pada kertas karton. Media yang digunakan guru di dalam kelas kurang menarik sehingga minat dan motivasi belajar siswa rendah, malas, sulit menghafal materi. Terbatasnya media tersebut membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran sehingga berdampak kepada kebosanan dan hilangnya konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu hasil belajar siswa menunjukkan data rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih banyak dibawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Hasil presentase nilai siswa yang mencapai KKM yaitu 42% sedangkan 58% yang lain masih di bawah KKM. Hal ini membuktikan bahwasanya tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran tidak cukup tinggi. Hal ini didukung dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa, dimana 20 siswa mengungkapkan bahwa siswa merasa bosan jika guru jarang menggunakan media pada saat pembelajaran sedangkan 19 siswa tertarik dan menyukai proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media yang bisa menambah minat belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi sebelum tema, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materinya yang mengakibatkan proses belajar siswa tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga masih banyak siswa yang asyik main sendiri dan berbicara dengan temannya. Siswa tidak fokus dalam materi yang diajarkan oleh guru dan kurang mampu dalam memahaminya. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi yang sama dengan tahun sebelumnya, guru masih

menggunakan metode ceramah namun kebanyakan siswa yang harus aktif dalam pembelajaran.

Hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa siswa merasa bosan dengan penjelasan dari guru. Karakteristik siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung berbeda-beda, ada yang diam, sering berbicara dengan temannya, dan ada juga yang usil pada temannya. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru mengarah pada metode ceramah, pembelajaran berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran masih didominasi dengan kegiatan membaca dan menulis. Guru menyatakan bahwa hal tersebut dilakukan karena waktu terbatas sedangkan target penyelesaian daftar ajar atau materi yang akan diajarkan harus sesuai jadwal. Guru menyatakan belum pernah melakukan sebuah percobaan atau eksperimen karena keterbatasan alat dan waktu terlebih untuk pelajaran tematik. Hal ini dibuktikan dengan dari angket respon siswa sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa guru jarang menggunakan media pada saat pembelajaran dan pada angket tersebut, siswa sangat tertarik dan ingin menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran. Maka dari itu, siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang mengaktifkan siswa dan menghubungkan materi dengan pengalaman.

Kendala yang dihadapi pada penggunaan media pada saat proses pembelajaran yaitu gambar yang digunakan terlalu kecil sehingga media tersebut tidak bisa dilihat oleh banyak siswa. Media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi. Guru hanya menggunakan media yang tersedia contohnya gambar saja, bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yaitu dari kertas sehingga tidak tahan lama dan cepat rusak. Keterbatasan media pembelajaran

yang dimiliki di SD juga harus diperhatikan, guru tidak mau mengembangkan media pembelajaran tersebut.

Permasalahan yang ditemukan diatas dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa dan media pembelajaran yang tidak membosankan dalam pembelajaran tematik. Permasalahan tersebut antara lain yaitu kurang optimalnya penggunaan media yang sesuai dengan materi maka permasalahan tersebut dapat diatasi dengan beberapa alternatif, salah satunya adalah media pembelajaran yang menarik, dengan adanya media pembelajaran siswa dapat belajar sekaligus terlibat langsung dalam proses pembelajaran, hal ini membuat siswa lebih aktif, minat belajar siswa bertambah, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hal yang dapat dilakukan untuk membantu mengatasi kendala dan permasalahan yaitu dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik berupa media *Pop Up Book*. Model yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik adalah *Pop Up Book*. Media *Pop Up Book* tergolong dalam jenis media gambar. Dzuanda (2011:1) "*Pop Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur dua dimensi dan tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka". Melalui media ini, siswa bisa belajar mandiri dan lebih bersemangat karena ada gambarnya. Sedangkan menurut Muktiono (dalam Sylvia: 2015,1197), *Pop Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek

yang menakjubkan. Jadi, *Pop Up Book* merupakan sebuah buku cerita bergambar dengan gambar yang bentuknya menarik karena dapat bergerak ketika halamannya dibuka memberi efek yang menakjubkan. Selain itu media *Pop Up Book* simple untuk digunakan dan mudah dibawa. Media *Pop Up Book* ini digunakan di kelas V semester 2 yang terdapat pada tema 8 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem pembelajaran ke 1 dan 2 yang memuat 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA dan SBDP. Pada subtema ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media Pop Up Book Penggolongan Jenis Hewan dengan KD 3.6 mengenal jenis hewan dari makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar. Untuk mencapai KD tersebut, di perlukan Indikator yaitu (1) mengidentifikasi ciri hewan berdasarkan makanannya, (2) mengelompokkan hewan berdasarkan makanannya. Dari indikator tersebut, diharapkan siswa dapat menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan tepat. Untuk KD 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi dengan indicator menemukan pokok pikiran pada bacaan dalam paragraph serta KD 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam bertanggung nada dengan iringan music dengan indicator menyanyikan lagu bertema hewan dengan iringan lagu.

Peneliti terdahulu oleh (Pramesti, 2015) diketahui bahwa pengembangan media *Pop Up Book* Tema Peristiwa untuk kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa termasuk dalam kategori sangat baik (SB) dengan rata-rata 4,67 dari ahli media dan rata-rata 4,62 dari ahli materi. Rata-rata respon siswa pada uji pelaksanaan lapangan mendapat 4,31 dengan kategori sangat baik (SB).

Sehingga pada pembelajaran tematik media *Pop Up Book* merupakan salah satu media yang dapat diterima dan valid digunakan. Penelitian tentang *Pop Up Book* juga dilakukan oleh Fitriani (2018) Tema 5 Pahlawanku untuk kelas IV. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ahli materi 89% sangat baik, validasi ahli media 93,5 sangat baik, angket kebeterimaan siswa 88% sangat baik, angket keberterimaan guru 96%. Penelitian tentang *Pop Up Book* juga dilakukan oleh (Rosidah, 2015) diketahui bahwa pengembangan media berbasis komik untuk kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sangat valid dengan persentase sebesar 85%, sangat menarik digunakan dengan persentase sebesar 94%, sangat efektif digunakan dengan persentase sebesar 95% dan 90% sangat efektif dari hasil belajar yang diperoleh dan sangat mudah digunakan dengan persentase 97%.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media *Pop Up Book*. Pada saat observasi, peneliti juga melakukan diskusi dengan guru kelas V SDN Banyuajuh 4 Kamal, bahwa akan membuat media *Pop Up Book*. Kemudian guru menyetujui usaha peneliti, karena di sekolah ini belum ada media pembelajaran seperti *Pop Up Book*. Dengan demikian, Peneliti mengembangkan media pembelajaran ini pada siswa kelas V, dengan judul “ Pengembangan Media *Pop Up Book* GOWA JENAKA Tema 8. Ekosistem Subtema 1 Kelas V UPTD SDN BANYUAJUH 4 Kamal” Pengembangan media ini digunakan untuk

menumbuhkan keaktifan belajar siswa dan motivasi belajar siswa dalam pemahaman materi.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Media Pop Up Book GOWA JENAKA Tema 8. Ekosistem Subtema 1 Kelas V UPTD SDN BANYUAJUH 4 Kamal di tinjau dari validasi ahli.
- 2) Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Media Pop Up Book GOWA JENAKA Tema 8. Ekosistem Subtema 1 Kelas V UPTD SDN BANYUAJUH 4 Kamal di tinjau dari lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru dan hasil belajar.
- 3) Untuk mengetahui kemenarikan Pengembangan Media Pop Up Book GOWA JENAKA Tema 8. Ekosistem Subtema 1 Kelas V UPTD SDN BANYUAJUH 4 Kamal ditinjau dari angket respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) *Pop Up Book* berukuran 21 cm x 30 cm
- 2) Halaman sampul *Pop Up Book* menggunakan kertas double inkjet.
- 3) Bagian pada *Pop Up Book* meliputi, halaman sampul dan materi pokok
- 4) *Pop Up Book* memenuhi aspek materi, isi, gambar dan warna.
- 5) *Pop Up Book* didesain dengan bentuk gambar yang dapat bergerak saat halaman dibuka.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Secara teoritis dan praktis, hasil penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* GOWA JENAK Tema 8 Ekosistem Subtema 1 Kelas V SDN Banyuajuh 4 Kamal ” diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya adalah:

a) Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ragam pengembangan media pembelajaran yang menggunakan kaedah belajar sambil bermain. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan sekaligus referensi yang dapat memberikan wawasan kepada berbagai pihak untuk menindak lanjuti penelitian ini.

b) Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat praktis bagi:

1. Bagi Guru

- a) Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.
- b) Merangsang kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- c) Meningkatkan rasa percaya diri guru.
- d) Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

2. Bagi siswa

- a) Mendapatkan pengalaman menarik dalam pembelajaran media *Pop Up Book* .

- b) Meningkatkan minat belajar siswa untuk lebih giat dan banyak beraktifitas dalam belajar.
 - c) Siswa akan menjadi aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran.
 - d) Meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi sekolah
- a) Memotivasi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran.
 - b) Meningkatkan kualitas perbaikan.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* ini dikembangkan layak, efektif, menarik dan dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dan mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru kelas V Sekolah Dasar.

1.5.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan, adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan oleh satu orang;
- 2) Materi dalam pengembangan ini penggolongan jenis hewan berdasarkan makanannya (karnivora, herbivora, dan omnivora), menuliskan ide pokok dan menyanyikan lagu.
- 3) Media ini digunakan pada proses pembelajaran tematik di kelas V;
- 4) Produk yang dikembangkan sebagai bahan tambahan untuk belajar agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

1.6 Definisi Operasional

Definisi istilah adalah istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media *Pop Up Book*. Sebagai upaya untuk menghindari salah pengertian ini, maka perlu dijelaskan operasionalnya. Variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1) Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran yang di desain sebgas dan semenarik mungkin agar menarik perhatian dan minat siswa untuk mempermudah pemahman siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan;

2) Media *Pop Up Book*

Media *Pop Up Book* adalah media yang berbentuk buku yang mempunyai gerak dan gambar yang menarik disetiap lembar. Materi *Pop Up Book* disampaikan dalam bentuk gambar asli;

3) Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang memakai tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa mendapatkan pengalaman yang bermakna.