

BAB 1

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan segala kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja berupa pembinaan (pengajaran) pikiran dan jasmani anak didik berlangsung sepanjang hayat untuk meningkatkan kepribadiannya, agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang selaras dengan alam dan masyarakat di sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini selaras dengan pernyataan menurut Sagala (2011 : 6) bahwa pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan sebagai layanan belajar. Pendidikan di tingkat sekolah dasar sangat penting karena akan menentukan pendidikan selanjutnya. Pendidikan di sekolah dasar memuat berbagai mata pelajaran diantaranya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Alam

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar membekali peserta didik kemampuan untuk memahami dan mengetahui tentang alam sekitar. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar menurut Susanto (2014 : 171) adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang lingkungan alam mulai dari yang sederhana sampai yang lebih

komplek. Mata pelajaran IPA di sekolah dasar mulai diajarkan di kelas rendah dengan lebih bersifat memberi pengetahuan melalui pengamatan terhadap berbagai jenis lingkungan alam serta lingkungan buatan.

Pembelajaran IPA sejatinya lebih menekankan pada pemahaman konsep peserta didik, karena pembelajaran IPA merupakan suatu pembelajaran yang lebih mengarah pada pembelajaran langsung, dimana peserta didik dituntut untuk melakukan dan menemukan sendiri konsep-konsep pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran IPA dalam praktiknya memerlukan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media yang diperlukan adalah media yang menarik dan tidak membosankan. Media yang menarik juga dapat meningkatkan pemahaman konsep. Pemahaman konsep sangat penting pada proses pembelajaran IPA. Fungsi dari pemahaman konsep sendiri adalah memainkan peranan penting dalam proses pembelajaran karena pemahaman sendiri merupakan sebuah dasar dalam proses pembelajaran yang harus dimiliki oleh peserta didik dimana ditandai dengan kemampuan menjelaskan atau mendefinisikan sebuah informasi, materi atau bahan bacaan dengan mengemukakan menggunakan kata-kata sendiri. Pemahaman konsep erat kaitannya dengan pembelajaran bermakna. Siswa dapat dikatakan dapat memahami konsep apabila memenuhi indikator-indikator pemahaman konsep.

Menurut Sudjana (2014 : 24) indikator yang menunjukkan pemahaman konsep antara lain adalah :

- 1) Menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengar.
- 2) Memberikan contoh lain dari yang telah dicontohkan
- 3) Kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan

Indikator-indikator tersebut dapat tercapai salah satunya adalah dengan adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Media tersebut harus menarik dengan tujuan agar siswa tidak mengalami rasa bosan terhadap proses pembelajaran dan siswa merasa senang dalam mengikuti semua proses pembelajaran yang berlangsung. Menurut Arsyad (2014:3) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut bahasa Arab, media adalah perantara (wasabal) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Salah Satu media yang menarik adalah media *Pop Up*. Media *Pop Up* merupakan media yang dapat diterima disemua kalangan karena adanya penggambaran pada setiap halaman yang membuat pembaca atau yang melihat memahami apa yang disuguhkan dan menarik pada setiap halamannya. Hal ini selaras dengan pendapat menurut Murbi (2008 :110) yang menyatakan bahwa “Media *Pop Up* dapat menjangkau semua kalangan usia. Media *Pop Up* memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Media *Pop Up* juga memiliki kekurangan yaitu salah satunya adalah jangka waktu yang cenderung cukup lama dalam mengerjakan

karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra sehingga mekanik dapat bekerja dengan baik dalam waktu yang cukup lama dan untuk menjaga durabilitynya. Media *Pop Up* dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.

Media *Pop Up* dalam penelitian ini adalah berbasis komik yaitu sebuah bacaan yang erat kaitannya dengan kartun . Hal ini juga selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana (2011:63) bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Apabila kartun sangat bergantung pada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita yang bersambung. Perbedaan lain menyatakan bahwa komik sifatnya humor, sedangkan sumbangan yang paling unik dan berarti dari kartun pada bidang-bidang masalah politik dan sosial. Beberapa perwatakan lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati.

Salah satu contoh media yang menarik dan cocok dalam pembelajaran IPA adalah media *Pop Up* berbasis komik dimana media ini dibuat dengan design dan tampilan semenarik mungkin yang di dalamnya terdapat gambar-gambar kartun yang menjelaskan materi pelajaran dengan tujuan peserta didik dapat tertarik untuk membaca dan memahami konsep pembelajaran yang telah dijelaskan melalui media *Pop Up* berbasis komik. Media tersebut digunakan dalam pembelajaran demi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan namun tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peserta didik tidak mengalami rasa bosan terhadap pembelajaran dengan adanya media *Pop Up* berbasis komik.

Banyak pendidik dalam praktiknya dalam pembelajaran tidak terlalu memperhatikan media pembelajaran. Pendidik kebanyakan lebih memfokuskan pada penguasaan bahan ajar, padahal media mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran juga dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Keberadaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik secara maksimal. Media yang sangat menarik dapat membantu peserta didik dalam menyerap isi atau bahan materi yang disampaikan oleh pendidik

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2017 di SD Negeri Kraton 6 tepatnya di kelas 5 dengan jumlah siswa sebanyak 26 diperoleh data dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran IPA yaitu Bapak Herman bahwa siswa kelas SD Negeri Kraton 6 Bangkalan mengalami kesulitan dalam memahami konsep dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran yang digunakan pun hanya mengandalkan buku saja atau selebaran gambar yang diprint. Media yang digunakan tersebut tidak menarik dan monoton, siswa mengalami rasa bosan terhadap pembelajaran IPA. Hasil angket yang disebar juga menunjukkan bahwa siswa kelas V SD Negeri Kraton 6 Bangkalan menunjukkan bahwa rata-rata pernah mengalami rasa bosan terhadap pembelajaran IPA dikarenakan media yang dipakai pendidik kurang menarik. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep pada pembelajaran IPA.

Permasalahan-permasalahan yang terjadi di SD Negeri Kraton 6 Bangkalan tepatnya di kelas 5 adalah sebagai berikut : a). minimnya buku yang tersedia, b). tingkat perhatian orang tua terhadap pendidikan anak sangat rendah, c). tidak meratanya tingkat kemampuan kognitif siswa sehingga proses pembelajaran kadang terhambat, d). tidak ada media yang menarik dan mendukung dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan, e). rendahnya pemahaman konsep terhadap pembelajaran IPA, f). latar belakang sosial-budaya yang cenderung homogen dan mayoritas berasal dari keluarga menengah kebawah. Minat peserta didik terhadap pembelajaran IPA juga kurang antusias. Salah satu faktornya adalah pengaruh lingkungan keluarga yang tidak mendukung terhadap perkembangan belajar siswa. Contohnya, ketika siswa mendapatkan nilai rendah respon dari orang tua seakan acuh tak acuh terhadap nilai yang diperoleh anaknya, sehingga tidak ada dukungan penuh terhadap pendidikan anak. Anak juga kurang dalam belajar karena buku yang disediakan sekolah terbatas hanya beberapa dalam satu kelas ada yang satu buku ber 2 ada yang kelompok. KKM untuk pembelajaran IPA adalah 65.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas peneliti lebih memfokuskan pada satu permasalahan yaitu rendahnya pemahaman konsep siswa kelas V terhadap pembelajaran IPA. Salah satu contoh permasalahan yang terjadi dikelas V di SD Negeri Kraton 6 Bangkalan berkaitan dengan pemahaman konsep adalah : kurangnya keselarasan siswa dalam mengerjakan dan menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Terdapat siswa yang cepat tanggap dalam pembelajaran ada juga yang lamban dalam menerima pembelajaran. Contoh lainnya adalah peserta didik kurang

dalam menyatakan ulang setiap konsep yang telah diberikan oleh pendidik. Salah satu materi IPA yang harus dipelajari adalah proses pembentukan tanah melalui pelapukan. Proses pembentukan tanah merupakan materi yang cukup rumit dan banyak menggunakan istilah asing yang sulit dipahami oleh peserta didik. Peserta didik kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran proses pembentukan tanah, peserta didik hanya cenderung mendengarkan dan mengerjakan LKS. Media yang bisa membantu pendidik dalam menyampaikan materi tersebut juga tidak ada.

Solusi dari permasalahan di SD Negeri Kraton 6 Bangkalan adalah perlu ditingkatkannya proses belajar mengajar dan sarana yang ada, perlu dikembangkan suatu media yang menarik minat dan motivasi belajar peserta didik. Menurut Sudjana (2010 : 27) media dapat meningkatkan hasil belajar dikarenakan media dapat menumbuhkan motivasi belajar, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dapat memberikan variasi metode pembelajaran, dan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam kelas. Media yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya adalah media *Pop Up*. *Pop Up* dapat diartikan sebagai buku yang ketika halamannya dibuka muncul gambar yang dapat berdiri membentuk unsur tiga dimensi, serta memberikan visualisasi cerita atau informasi yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar sehingga dapat menarik peserta didik dalam memahami materi.

Media *Pop Up* merupakan media visual yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik, sehingga dapat memacu peserta didik untuk belajar dan menjadi alternatif media pembelajaran dalam menciptakan variasi belajar. Media *Pop Up* bisa

meningkatkan aktivitas ilmiah peserta didik dengan berbasis komik. Media *Pop Up* berbasis komik akan menciptakan sebuah buku bacaan yang sangat menarik karena di dalamnya terdapat bahan bacaan yang diselengi dengan gambar-gambar yang menarik. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik peneliti menyarankan adanya pengembangan media *Pop Up* berbasis komik. Media ini dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dan membantu pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik. Peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up* Berbasis komik untuk Mengukur Tingkat Pemahaman Konsep pada Pembelajaran IPA Kelas V di SD NegeriI Kraton 6 Bangkalan”. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan *Pop Up* berbasis komik sebagai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas V di SD Negeri Kraton 6 Bangkalan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dikembangkan oleh Hawarsa Yulisna (2014) dengan judul penelitian “Pengembangan *Pop-up Module* Pembelajaran Biologi Pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan untuk Siswa SMA Kelas X. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan *Pop Up Module* pembelajaran biologi pada materi pencemaran dan pelestarian lingkungan untuk siswa SMA kelas X, serta menilai kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini penting dilakukan, karena dapat menghasilkan bahan ajar alternatif dengan variasi modul yang menarik. Adapun gambar *pop-up* yang dibuat merupakan hasil daur ulang kertas bekas seperti,

kalender, brosur iklan, HVS, dan brosur iklan yang sudah tidak terpakai lagi. Pengembangan media tersebut dirasa kurang efektif karena *Pop Up* yang digunakan hanya *Pop Up* biasa dan peserta didik bosan karena hampir sama dengan *Pop Up* yang biasa dibaca oleh peserta didik.

1. 2. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media *Pop Up* berbasis komik yang sesuai dari segi kelayakan, kemenarikan, keefektifan, dan keterterapan.

1. 3. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Media pembelajaran *Pop Up* berbasis komik berisi tentang materi tentang proses pembentukan tanah.
- 2) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *Pop Up* berbasis komik disusun sesuai dengan usia siswa kelas V SD Negeri kraton 6 Bangkalan sehingga mudah di pahami.
- 3) Karakter kartun-kartun lucu di masukkan dalam setiap lembaran *Pop Up* demi menarik perhatian anak dalam membaca.
- 4) Materi dalam setiap lembaran di dalam *Pop Up* dikemas dalam bentuk percakapan seperti dalam komik, namun tujuan pembelajaran tetap tercapai.
- 5) Kertas yang digunakan adalah kertas ivory 260 yang dikemas dengan glossy dengan tujuan agar kertas tidak mudah robek ketika terkena air.

- 6) Media *Pop Up* berbasis komik apat digunakan secara individu maupun kelompok.
- 7) Gambar background dalam *Pop Up* bertemakan alam.

1. 4. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1) Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan bahan acuan untuk menunjang proses pembelajaran. Media pengembangan tersebut juga dapat digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep. Media ini juga dapat dijadikan sebagai bahan motivasi untuk para guru di SD Negeri Kraton 6 Bangkalan agar lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media yang dapat mendukung proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan alternatif dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kreatifitas pendidik dalam pembelajaran demi menarik minat belajar peserta didik. Media ini juga dapat bermanfaat bagi guru untuk dijadikan sebagai tambahan wawasan dalam menggunakan media pembelajaran. Media *Pop Up* berbasis komik juga dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal pada materi proses pembentukan tanah.

3) Bagi Peneliti

Dapat mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPA dan solusi yang ada pada pembelajaran IPA. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bekal untuk melakukan penelitian selanjutnya. Media ini juga dapat bermanfaat untuk menjadikan peneliti lebih kreatif lagi dalam mengembangkan sebuah media dalam pembelajaran.

1. 5. Asumsi dan Batasan Masalah

Asumsi menurut Winarno Surakhmad dalam Arikunto (2014 : 104) adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya dapat diterima oleh peneliti. Peneliti dapat merumuskan asumsi yang berbeda-beda. Peneliti dapat meragukan suatu asumsi yang orang lain terima sebagai kebenaran. Berikut adalah batasan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

- 1) Media *Pop Up* berbasis komik dapat diterapkan pada mata pelajaran IPA tepatnya di kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Media *Pop Up* berbasis komik dapat diterapkan pada materi proses pembentukan tanah SK 7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam dan KD 7.1 Mendeskripsikan proses pembentukan tanah melalui pelapukan.
- 3) Media *Pop Up* berbasis komik dapat diterapkan hanya sampai pada tahap uji coba pemakaian tidak sampai pada tahap desiminasi.

- 4) Media *Pop Up* berbasis komik hanya di produksi sebanyak 1 hanya untuk prodi saja.

1. 6. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel menurut zulfanef (2008: 84) adalah kegiatan atau proses yang dilakukan peneliti untuk mengurangi tingkat abstraksi konsep sehingga konsep tersebut dapat diukur. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) *Pop Up* berbasis komik merupakan sebuah bahan bacaan yang berisikan cerita bergambar yang tampilannya menarik, memiliki dua sisi yang dilengkapi dengan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar.
- 2) Pemahaman konsep merupakan suatu proses memahami sesuatu dengan pikiran yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan dan mendefinisikan sesuatu dengan kata-kata sendiri.