

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat dan merupakan kegiatan yang umum dilakukan dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Dalam lingkup keluarga anak- anak juga mendapatkan pendidikan dari orang tuanya baik dalam hal tata krama, cara berbicara maupun bersikap itu semua adalah pendidikan. Walaupun pada jaman sekarang pendidikan identik dengan kegiatan yang dilakukan di sekolah.

Pendidikan sendiri terdiri dari pendidikan formal dan pendidikan informal. Pendidikan formal ialah pendidikan yang diberikan oleh lembaga- lembaga seperti sekolah dan memiliki aturan aturan tertentu, sedangkan informal ialah pendidikan yang bisa dilakukan dimana saja seperti pendidikan yang diberikan oleh orang tua. Tetapi dalam penelitian ini pendidikan yang digunakan adalah pendidikan formal yang dilakukan di sekolah.

Pendidikan di sekolah tak lepas dari peran seorang guru. Guru adalah pemeran utama dalam membentuk karakter seorang siswa, guru pula mengatur kondisi dan keadaan kelas agar siswa mudah diarahkan dan mendapatkan materi belajar yang baik.

Kemajuan pendidikan saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat diperoleh dari proses pembelajaran yaitu melalui pendidikan. Hal ini menuntut adanya pemahaman kepada peserta didik. Pemahaman yang dimaksud bukanlah pemahaman dalam arti sempit yaitu menghafal materi pelajaran, namun pemahaman dalam arti luas yaitu lebih cenderung menekankan pada kegiatan proses pembelajaran yang meliputi menemukan konsep, mencari dan lain sebagainya serta peserta didik dituntut untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun sayangnya, praktek pembelajaran yang demikian masih belum diterapkan secara keseluruhan, sehingga tujuan dan hasil pendidikan belum sesuai dari apa yang diharapkan.

Proses pembelajaran yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Proses belajar siswa itu sendiri tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam proses pembelajaran memegang peranan penting bagi keberhasilan proses pembelajaran pada siswa.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan secara profesional. Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua aktor yang saling timbal balik, yaitu guru dan siswa. Guru menyusun dan menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, yang didesain secara sengaja,

menantang, sistematis, dan berkesinambungan. Guru sebagai pendidik melakukan rekayasa pembelajaran. Rekayasa pembelajaran tersebut dilakukan berdasarkan kurikulum yang berlaku (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 3).

Siswa sebagai pembelajar yang menikmati kondisi pembelajaran dalam kelas. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Media yang digunakan seorang guru juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, media yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan materi pelajaran. Agar tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai dengan baik.

Suatu kegiatan penting dalam pendidikan adalah pembelajaran, yaitu suatu proses dimana siswa ditempa dalam sebuah proses yang panjang. Mengajar adalah inti dari pembelajaran disekolah. Mengajar dilakukan guru agar siswa bisa paham terhadap mata pelajaran. Gredler (1990: 01) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga

tercapai suatu objek yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotorik) seorang peserta didik. Seorang pendidik harus mempunyai kreatifitas dalam mengajar, agar siswa terlibat aktif dalam belajar sehingga dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang materi yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar secara individual. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri. Karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari.

Di Indonesia saat ini sudah memulai menerapkan kurikulum 2013 namun tidak semuanya menggunakan kurikulum tersebut. Pada taraf sekolah dasar kurikulum 2013 disarankan menggunakan pendekatan tematik, dalam pendekatan tematik pelajaran dihubungkan dengan pelajaran lainnya. Kurikulum tersebut tentunya beda dengan kurikulum sebelumnya yaitu KTSP. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan mengelola kelas dengan baik agar belajar mengajar bisa berjalan lancar. Siswa sekolah dasar diketahui sangat mudah bosan dan lelah dengan ini

guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang menarik agar siswa bisa aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Namun dalam hal ini pembahasan masih menggunakan kurikulum KTSP.

Banyak pilihan yang diberikan kepada guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran salah satunya media belajar. Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimaannya dapat menyelesaikan belajar secara efisien dan efektif (Munandhi, 2010:7-8).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya untuk mengatasi kendala yang terjadi, menggunakan penerapan media *pop up book* yang diharapkan mampu membantu peserta didik untuk memahami materi yang terfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu pembelajaran fauna di Indonesia. Hasil belajar akan tergantung bagaimana guru sebagai fasilitator menerapkan dengan benar. Munculnya hal ini memungkinkan keterkaitan antara pendidik dan peserta didik serta mengupayakan tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Adhiyanti pembelajaran metode bercerita menggunakan media *pop up book* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut berdasarkan hasil penelitian sebelum diterapkan metode bercerita bermedia *pop up book* diperoleh nilai rata-rata 43,33, kemudian setelah diterapkan metode bercerita bermedia *pop up book*

diperoleh nilai rata- rata 79,58. Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa ada pengaruh metode bercerita bermedia *pop up book* terhadap hasil belajar siswa.

Oleh karena itu oleh penulis untuk melakukan penelitian dengan judul
" Penerapan Media *Pop Up Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Persebaran Fauna di Indonesia Kelas V UPTD SD Negeri Buduran "

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana penerapan metode media *pop up book* materi IPS persebaran fauna di Indonesia siswa kelas V UPTD SD Negeri Buduran ?
- 2) Bagaimana aktifitas siswa dengan penerapan media *pop up book* materi IPS persebaran fauna di Indonesia siswa kelas V UPTD SD Negeri Buduran ?
- 3) Bagaimana hasil belajar siswa individu dan klasikal siswa dengan penerapan media *pop up book* materi IPS persebaran fauna di Indonesia siswa kelas V UPTD SD Negeri Buduran ?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Penerapan media *pop up book* materi IPS persebaran fauna di Indonesia siswa kelas V UPTD SD Negeri Buduran.
- 2) Aktifitas siswa dengan penerapan media *pop up book* materi IPS persebaran fauna di Indonesia siswa kelas V UPTD SD Negeri Buduran.
- 3) Hasil belajar siswa individu dan klasikal siswa dengan penerapan media *pop up book* materi IPS persebaran fauna di Indonesia siswa kelas V UPTD SD Negeri Buduran.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan penulis memiliki manfaat sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan media inovatif yaitu penerapan media *pop up book* materi IPS persebaran fauna di Indonesia siswa kelas V UPTD SD Negeri Buduran.

2) Manfaat Praktis

Bagi Siswa

- a. Meningkatkan pemahaman siswa pada hasil belajar materi IPS persebaran fauna di Indonesia.
- b. Siswa akan merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif dengan media *pop up book*.
- c. Meningkatkan kemampuan siswa memecahkan masalah sehingga kemampuan belajar akan meningkat secara signifikan.

Bagi Guru

- a. Guru dapat menerapkan penerapan media *pop up book* materi IPS persebaran fauna di Indonesia.
- b. Guru dapat termotivasi agar bisa menerapkan pembelajaran yang variatif dengan model pembelajaran yang menyenangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Bagi Peneliti

- a. Peneliti sebagai calon guru menjadi lebih paham akan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS.
- b. Peneliti lebih berusaha untuk memilih bahan yang variatif, kreatif, dan inovatif.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Agar diperoleh suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan maka dalam penelitian ini perlu diasumsikan sebagai berikut. Semua siswa aktif dalam menerima pembelajaran IPS materi fauna di Indonesia dengan menggunakan media *pop up book*.