

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan membawa pengaruh yang sangat besar terhadap pengembangan hidup setiap individu dan masyarakat melalui peningkatan kemampuan intelektual, kemampuan-kemampuan emosi dalam menghadapi berbagai hal, serta kemampuan-kemampuan motorik dalam menggiatkan dan mengkoordinasikan gerakan individu.

Seperti yang dikemukakan oleh Rahmat (2010) dalam Redja Mudyahardjo (1985:70), bahwa dapat dikatakan pentingnya pendidikan adalah secara langsung mendorong terjadinya perubahan kualitas kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, selanjutnya peningkatan dalam ketiga macam kawasan tersebut tidak sekedar untuk meningkatkan belaka, tetapi suatu peningkatan yang hasilnya dapat dipergunakan untuk lebih meningkatkan taraf hidupnya sebagai pribadi, pekerja/profesional, warga masyarakat dan warga negara dan makhluk Tuhan.

Guru adalah figure manusia yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam Pendidikan. Guru merupakan seseorang yang memiliki kemampuan profesional untuk mendidik, mengajar, membimbing, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam proses pemindahan ilmu dari sumber belajar yang tersedia kepada peserta didik dan harus bisa membuat peserta didik mau untuk belajar.

Sebagai fasilitator, guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Oleh karena itu, menjadi tugas guru bagaimana menyediakan fasilitas, yang dapat mendorong

kegiatan pembelajaran sehingga akan tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Maka dari itu pendidik harus kreatif dan memiliki cara tertentu agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dalam hal ini pendidik dituntut untuk dapat membuat atau menyediakan media pembelajaran yang menarik, dan sesuai materi pembelajaran agar peserta didik dapat lebih antusias dan tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton.

Kustandi & Sutjipto mendeskripsikan “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya inovatif.

Khususnya dalam pembelajaran tematik yaitu salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah dasar yang sudah menggunakan kurikulum 2013 yang menekankan pada pembentukan karakter siswa. Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik terpadu. Kegiatan pembelajaran berbasis tematik didasarkan pada sebuah tema yang di dalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah tema. Narti, dkk (2016) “*Thematic learning is defined as a learning that is designed based on a particular theme*” bahwa pembelajaran tematik didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan yang khusus tema.

Dalam pembelajaran tematik sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi agar menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Media yang kreatif dan bervariasi yaitu media pembelajaran yang dapat merangsang imajinasi peserta didik dan media pembelajaran yang tepat guna, yang baru dan/atau memiliki kebaruan, serta mampu memecahkan persoalan pembelajaran untuk meningkatkan mutu hasil belajar peserta didik.

Seorang Guru yang kreatif adalah yang memiliki kemampuan kapasitas (pemahaman, sensitivitas, dan apresiasi), dapat dikatakan melebihi dari seseorang yang tergolong intelegen. khususnya pada pembelajaran tema 1 dengan subtema 1 Keberagaman Budaya bangsaku. Pada pembelajaran ini, peserta didik di harapkan agar dapat lebih mengenal budaya-budaya yang ada di negeri seperti keberagaman rumah adat, keberagaman pakaian adat, dan keberagaman alat music tradisional yang ada di Indonesia. maka dengan menggunakan media yang menarik berupa media yang nyata atau konkret yaitu media yang dapat memberikan gambaran atau contoh bentuk yang sebenarnya kepada peserta didik tentang materi yang diajarkan maka peserta didik dapat lebih paham tentang materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Media tersebut dapat berupa buku bergambar, majalah atau media lainnya. Karena hanya dengan menyediakan buku cetak saja tidak cukup untuk membuat peserta didik paham terhadap materi yang disampaikan. Namun, tidak semua guru mampu mengembangkan berbagai media yang menarik bagi peserta didik. Keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran menjadi

salah satu alasan yang membuat proses pembelajaran menjadi membosankan dan monoton.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 091466 Girsang khususnya di kelas IV dan hasil wawancara dengan wali kelas yaitu Ibu Agustina Purba S.Pd dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Media yang digunakan sangat sederhana dan seadanya, khususnya pada media pembelajaran visual, guru hanya menyampaikan materi dengan media berupa gambar yang ada di buku cetak dan penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik yang membuat peserta didik kurang paham akan materi yang disampaikan, dan terkadang guru juga tidak menggunakan media saat menyampaikan pelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini memicu kurangnya minat siswa untuk lebih aktif baik dalam bertanya ataupun memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini juga disebabkan dalam proses pembelajaran, guru masih mendominasi, sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.

Maka untuk membuat peserta didik lebih paham akan materi, serta aktif saat pembelajaran, maka guru perlu menggunakan media yang sesuai dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, yang dapat menarik perhatian peserta didik agar tidak bosan dan mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media yang cocok digunakan yaitu media dengan penyampaian materi yang jelas dan sesuai serta dengan gambar-gambar yang menarik untuk dilihat dikarenakan peserta didik sangat menyukai serta antusias saat menggunakan media-media yang ada gambar, warna yang menarik serta materi dan kata-kata yang tidak terlalu rumit.

Dari masalah diatas, dan hasil wawancara dengan guru Wali kelas, maka peneliti ingin memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Inovasi yang dikembangkan oleh peneliti yaitu melalui pengembangan media Pop-Up Book dalam kegiatan pembelajaran yaitu pada pembelajaran tema 1 subtema 1 keberagaman Budaya Bangsa kelas IV SD negeri 091466 Girsang. Alasan mengapa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media Pop-Up Book yaitu karena Media pop-up book memiliki kelebihan yaitu dengan kegiatan seperti membuka, melipat dan menggeser bagian pop-up book sehingga dapat pengalaman khusus pada peserta didik. Kegiatan tersebut memberi kesan bagi peserta didik sehingga materi akan mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakannya. Penelitian ini dilakukan dengan harapan, pengembangan media ini dapat dijadikan sebagai referensi dan alternatif dalam pengembangan media pembelajaran. Sehingga, siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan belum bervariasi.
2. Kurangnya pemahaman atau kreativitas Guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Pembelajaran yang lebih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik kurang terlibat pada proses pembelajaran.

4. Pada umumnya guru masih menggunakan buku paket/tema dan belum dikembangkannya media *Pop-up book*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media Pembelajaran *Pop-Up Book* pada Pembelajaran tema 1 subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media *Pop-Up Book* dalam pembelajaran tema 1 sub tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV Di SD Negeri 091466 Girsang?
2. Bagaimana kepraktisan media Pop Up Book yang dikembangkan pada pembelajaran tema 1 sub tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV Di SD Negeri 091466 Girsang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media *Pop-Up Book* yang layak digunakan dalam pembelajaran tema 1 sub tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV Di SD Negeri 091466 Girsang
2. Mengetahui kepraktisan media *Pop-Up Book* dalam pembelajaran tema 1 sub tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV Di SD Negeri 091466 Girsang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pengembangan Media *Pop-up Book* ini diharapkan dapat sebagai sumber belajar dan sumbangan ilmu pengetahuan yang menarik, kreatif dan menyenangkan. khususnya pada pembelajaran Tematik serta dapat meningkatkan motivasi dan menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik di SD Negeri 091466 Girsang

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi pendidik

- a. Sebagai salah satu sumber belajar pendidik dalam proses pembelajaran
- b. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran
- c. Sebagai wawasan pengetahuan kepada pendidik dan sebagai masukan agar pendidik dapat mengembangkan kemampuan dan kreatifitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran serta dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif seperti media *Pop-up book* dalam proses pembelajaran

2. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini akan mempermudah peserta didik dalam memahami dan menerima materi khususnya pada pembelajaran1 sub tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku, serta peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat memberikan referensi media pembelajaran di sekolah. Dan memberikan gagasan yang baik dalam menambah perangkat media pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai sumber informasi dan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya media pengembangan media *Pop-Up*.

