

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu unsur terpenting dalam kehidupan manusia yang merupakan proses perkembangan kepribadian seseorang selama seumur hidup untuk menerima pengaruh dan mengembangkan dirinya mencapai suatu generasi yang lebih baik. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses penyampaian komunikasi yang dilakukan dua orang atau lebih untuk mencapai suatu tujuan yang memiliki makna perubahan pengetahuan, nilai dan keterampilan, baik yang terjadi di dalam maupun diluar lembaga pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat. Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan dasar untuk mengembangkan potensi peserta didik ke jenjang berikutnya sehingga diperlukan stimulus serta rangsangan agar kompetensi yang ada dalam diri siswa dapat berkembang dengan baik. Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan

pelayanan agar peserta didik belajar. Pada proses pembelajaran diperlukan suatu media dalam pelaksanaan untuk terciptanya pembelajaran yang kondusif. Dalam kegiatan belajar mengajar media mempunyai peran penting karena membuat proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjalin secara optimal. Selain itu, peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah menangkap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dikemas secara kreatif, inovatif, menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran di harapkan siswa dapat memperoleh pengalaman yang nyata sehingga isi materi yang diambil dalam proses pembelajaran dapat di rangsang dengan baik dan efektif sesuai dengan metode yang di lakukan. Adanya media pembelajaran membuat proses pembelajaran yang tidak jelas menjadi jelas, maka siswa akan menjadi lebih paham dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan siswa sebagai sumber belajar untuk memberi kemudahan belajar bagi siswa.

Sumber belajar yang memang sengaja dirancang untuk tujuan pembelajaran, seperti buku paket. Buku paket yang ada di pasaran pada umumnya memiliki ukuran buku yang besar, tebal, berat, dan kalimat terlalu panjang sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk membaca maupun mempelajari buku paket. Buku paket yang monoton membuat siswa malas untuk membaca buku sehingga dapat berakibat pada pemahaman siswa yang kurang maksimal dalam pembelajaran dan hasil belajar di kelas serta rendahnya kemampuan

memecahkan masalah.

Buku saku merupakan media pembelajaran yang berisikan suatu informasi, berukuran kecil, ringan, muat jika dimasukkan ke dalam saku, dan praktis untuk dibawa dan dibaca. Banyak jenis media lain yang memiliki kelebihan dan keuntungan selama penggunaannya dalam pembelajaran, penggunaan buku saku tetap dapat memberikan manfaat pada situasi dan kondisi yang mendukung, misalnya, karena berupa media cetak maka penggunaannya tidak memerlukan aliran listrik, selain itu, peserta didik dapat mengendalikan pembelajaran dengan membacanya berulang sesuai kebutuhannya. Inovasi pengembangan media pembelajaran yang kurang, mengakibatkan minat belajar siswa rendah sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa, dikarenakan tidak optimalnya guru menggunakan media. Pengembangan media buku saku oleh (Azadirachta & Sumarmi, 2018, p. 111) menunjukkan bahwa buku saku dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan praktik peserta didik.

Tabel 1.1 Persentase Hasil Belajar Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Mencapai KKM		Siswa Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase

Sumber : Data hasil belajar ulangan harian sekolah

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian di SDN 067093 Medan Helvetia pada 14 Maret 2023 dengan guru kelas 3, siswa kesulitan dalam pembelajaran dikarenakan kurang praktisnya dan kurang menariknya media yang

digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Banyak siswa yang masih belum memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran. Siswa merasa malas dan bosan dalam mempelajari materi. Mengingat kurang praktisnya media pembelajaran yang digunakan di SDN 067093 Medan Helvetia maka peneliti ingin mengembangkan buku saku menggunakan Model *Problem Based Learning*. Buku saku juga ingin dikembangkan dengan terdapat gambar-gambar dan memiliki warna yang menarik sehingga diharapkan dapat menarik siswa dalam belajar. Alasan memilih mengembangkan buku saku sebagai produk yang dikembangkan adalah karena dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Khainisa Syahfitri melalui penelitian “pengembangan media buku saku elektronik berbasis mind mapping pada tema 7 subtema 1 kelas IV sd negeri 104209 saentis percut sei tuan” dihasilkan media pembelajaran praktis yang digunakan.

Penggunaan media pembelajaran buku saku dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian diperoleh media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* yang dikembangkan telah valid, praktis dan efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar. menunjukkan bahwa penggunaan buku saku dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Pengembangan media yang inovatif dan kreatif sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian pengembangan sebelumnya yaitu buku saku yang dikembangkan peneliti tidak menggunakan buku saku elektronik dan menggunakan model

Problem Based Learning.

Untuk mengatasi permasalahan yang dipaparkan di atas, maka peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran buku saku menggunakan model *Problem Based Learning* pada tema 6 sub tema 1 pembelajaran 2. Adapun alasan yang mendasari peneliti memilih buku saku sebagai produk pengembangan adalah karena buku saku berukuran kecil sehingga mudah digunakan oleh siswa kapanpun mereka inginkan, tidak hanya terbatas pada saat belajar di sekolah saja, dan buku saku yang ingin dikembangkan terdapat gambar-gambar dan memiliki warna yang menarik sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Adapun alasan memilih Model *Problem Based Learning* adalah berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran ini memberikan pengaruh baik bagi peserta didik. *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik memecahkan masalah-masalah praktis sehingga peserta didik menyusun pengetahuan mereka sendiri.

Buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memuat informasi mengenai suatu materi tertentu atau referensi pelengkap yang digunakan sebagai media pada proses pembelajaran.. Buku saku termasuk juga ke dalam media cetak. Buku saku memiliki karakteristik yang mampu merangsang siswa untuk lebih antusias dalam belajar serta mampu menunjukkan adanya minat selama proses pembelajaran berlangsung. Buku saku diminati karena ukurannya yang kecil dan lebih praktis dibawa kemana saja jika dibandingkan dengan buku paket.

Buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 2 tahun 2008 pasal 6 ayat (2) tentang buku yang menyatakan bahwa “selain buku teks pelajaran, pendidik dapat menggunakan buku panduan pendidik, buku pengayaan, dan buku referensi dalam proses pembelajaran”. Jadi buku saku merupakan buku dengan ukuran kecil seukuran saku sehingga efektif untuk dibawa kemana-mana dan dapat dibaca kapan saja pada saat dibutuhkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengembangkan melalui penelitian pengembangan. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Tema 6 Sub tema 1 kelas III UPT SDN 067093 Medan Helvetia T.P 2022/2023”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah, maka diidentifikasi permasalahan yang dijadikan tolak ukur dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurang optimalnya guru dalam membuat media pembelajaran yang ada di SDN 067093 Medan Helvetia
2. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi pada pelajaran tematik, sehingga kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya inovasi media pembelajaran dan kesesuaian pemilihan model pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa masih rendah.

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilakukan agar penelitian dilakukan dengan baik dan agar penelitian tidak mencakup aspek yang sangat luas. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Tema 6 Sub tema 1 kelas III UPT SDN 067093 Medan HelvetiaT.P 2022/2023 yang beralamat di Jl. Ps. II, Cinta Damai, Medan Helvetia.
2. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 Tema 6 Energi dan Perubahannya Sub Tema 1 Sumber Energi pada pembelajaran 2.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaiman kelayakan media pembelajaran buku saku menggunakan model *Problem Based Learning* Pada Tema 6 Sub tema 1 kelas III UPT SDN 067093 Medan HelvetiaT.P 2022/2023?
- 2) Bagaimana kepraktisan pembelajaran buku saku menggunakan model *Problem Based Learning* Pada Tema 6 Sub tema 1 kelas III UPT SDN 067093 Medan HelvetiaT.P 2022/2023?
- 3) Bagaimana keefektifan pembelajaran buku saku menggunakan model *Problem Based Learning* Pada Tema 6 Sub tema 1 kelas III UPT SDN 067093 Medan HelvetiaT.P 2022/2023?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Tema 6 Sub tema 1 kelas III UPT SDN 067093 Medan HelvetiaT.P 2022/2023?
- 2) Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Tema 6 Sub tema 1 kelas III UPT SDN 067093 Medan HelvetiaT.P 2022/2023?
- 3) Untuk mengetahui bagaimana keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Tema 6 Sub tema 1 kelas III UPT SDN 067093 Medan HelvetiaT.P 2022/2023?

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian dapat menerapkan konsep pendidikan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan khususnya dalam pembelajaran tematik yang memanfaatkan buku saku menggunakan model *Problem Based Learning* Pada Tema 6 Sub tema 1 kelas III UPT SDN 067093 Medan HelvetiaT.P 2022/2023

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Guru dapat menggunakan Media Pembelajaran Buku Saku yang menggunakan Model *Problem Based Learning* sebagai tambahan referensi dalam pembelajaran tematik kelas III materi Tema 6 Energi dan Perubahannya Sub Tema 1 Sumber Energi.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Siswa dapat memahami materi melalui media pembelajaran buku saku sehingga hasil belajar siswa maksimal, Meningkatkan media pembelajaran yang menarik, Meningkatkan hasil belajar siswa, Menciptakan rasa senang dan siswa dapat focus dalam memperhatikan pembelajaran tematik dan dapat Meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan sekolah, Membantu dalam meningkatkan prestasi sekolah, menambah referensidalam pembelajaran.

1.6.2.4. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai pengalaman baru dalam penelitian, karena dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang upaya mengembangkan media pembelajaran buku saku menggunakan model *Problem Based Learning* dalam Tema 6 Sub Tema 1 pembelajaran 2 kelas III. Penelitian ini juga meningkatkan motivasi dari peneliti untuk menciptakan media pembelajaran yang baru dan meningkatkan keaktifan peserta didik.