

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang diperlukan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyarakat. Selain menambah pengetahuan dan keahlian, fokus pendidikan dibandingkan pengajaran adalah membentuk kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat (Nurkholis, 2013). Oleh karena itu, pendidikan penting bagi manusia agar dapat meningkatkan kualitas diri serta mampu memberikan dan menuntun manusia menjadi yang lebih baik, selain itu juga memupuk rasa tanggung jawab dan dapat memberikan kesempatan yang lebih untuk mendapatkan pekerjaan dengan keterampilan yang dimiliki. Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 dalam saragih (2013) pendidikan adalah 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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mengembangkan potensi tersebut siswa dapat mengasah di pendidikan sekolah dasar. Di Indonesia pendidikan terdiri dari jalur, jenjang, dan beberapa jenis pendidikan. Saluran pendidikan merupakan sarana bagi siswa untuk melewati dan mengembangkan potensinya dalam proses pendidikan sesuai dengan tujuan Pendidikannya. Salah satu sarana pendidikan yang ada di Indonesia adalah sekolah dasar (SD), dimana d

sekolah dasar mempelajari beberapa ilmu pengetahuan. Salah satunya ilmu pengetahuan yang dipelajari yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA).

Terkait dengan pembelajaran IPA, tidak semua siswa bisa mengerti jika hanya terpaku pada buku pelajaran dan *power point* tanpa adanya implementasi di kehidupan sehari-hari. Pada waktu pelaksanaan PLP II peneliti berkesempatan melakukan latihan mengajar disana peneliti menemukan beberapa peserta didik kesulitan dalam materi tematik IPA. Hal ini dilatar belakangi oleh beberapa hal salah satunya siswa mudah bosan terhadap pelajaran IPA salah satunya yaitu masih banyak guru yang terpaku pada buku dan menggunakan metode ceramah pada saat kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung. Pada permasalahan diatas seorang guru hendaknya membuat inovasi baru atau metode pembelajaran baru, salah satu solusi yang efisien untuk meningkatkan semangat belajar siswa yaitu penggunaan atau pengembangan alat peraga atau sering disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan sumber belajar bagi siswa yang menerima pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru untuk lebih menyempurnakan materi pembelajaran dan membentuk informasi bagi siswa. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan

membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Media pembelajaran merupakan hal yang paling penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun pada kenyataannya media sangat jarang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran di dalam kelas juga terkesan monoton, karena seringkali hanya gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak efektif. Untuk membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, diperlukan suatu media dengan inovasi yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa yaitu dengan menggunakan media *Pop Up Book*. *Pop Up Book* merupakan sebuah buku yang memiliki isi bagian yang dapat bergerak ketika halamannya atau memiliki unsur 3 dimensi, *Pop Up Book* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan, stabilitas dan efektivitas penggunaan media *Pop Up Book*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan produk termasuk kategori valid menurut ahli materi dan media dan layak pakai, namun perlu revisi. Dari

hasil data tersembapan media menunjukkan hasil media pembelajaran *Pop Up Book* valid dan layak diterapkan pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul yaitu “Pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan dengan model pembelajaran CTL kelas VI sekolah dasar “

B. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan kedalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan dengan model pembelajaran CTL di kelas VI Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan dengan model pembelajaran CTL di kelas VI Sekolah Dasar ?

C. Tujuan

Demikian tujuan Penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* materi perkembangan hewan dan tumbuhan dengan model pembelajaran CTL kelas VI Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* materi Perkembangbiakan hewan dan tumbuhan dengan model pembelajaran CTL kelas VI Sekolah Dasar

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam pengembangan ini sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran ” *Pop Up Book* “ Pengembangan tersebut berpedoman pada kompetensi Inti dan Kompetensi dasar . Ilmu Pengetahuan Alam tema 1 subtema 2 perkembangan hewan dan tumbuhan.
2. Media pembelajaran *Pop Up Book* ini berisi lembaran materi dan gambar yang memiliki unsur tiga dimensi dan bentuk timbul serta dapat bergerak setelah halaman dibuka.
3. Media pembelajaran *Pop Up Book* ini yang akan dikembangkan yaitu dengan bentuk ukuran lebar sampul 19 cm dan tinggi 21cm, *Pop Up* menggunakan kertas *art paper* ukuran 230 gram dengan tampilan yang menarik dari sebelumnya dan tampilan yang berbeda.
4. Media pembelajaran *Pop Up Book* ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama.

E. Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru agar bisa lebih kreatif saat mengajar di kelas menggunakan media materi berbentuk *Pop Up Book*. Membantu guru mengajar dan memecahkan masalah belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan

2. Bagi Siswa

Bagi siswa, pengembangan media *Pop Up Book* ini dapat memudahkan siswa dan menarik dalam memahami materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan saat pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman yang berharga, menambah pengetahuan untuk mempelajari perkembangbiakan hewan dan tumbuhan berbentuk *Pop Up Book*.

4. Bagi Sekolah

Bagi sekolah dapat dijadikan sebagai referensi atau literatur berbasis Sekolah untuk membantu guru menjelaskan materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan menggunakan media *Pop Up Book*, menjadikan kegiatan materi di dalam kelas.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian dengan judul “Pengembangan media *Pop Up Book* materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan kelas VI di Sekolah Dasar” yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
2. *Pop Up Book* adalah sebuah alat peraga berbentuk buku yang mempunyai bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3

dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka.

3. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya dan menjadikannya dasar pengambilan keputusan atas pemecahan masalah yang akan dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

