

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Agar siswa secara aktif dapat mengembangkan Potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan olehnya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari berbagai usaha untuk pembaharuan kurikulum, perbaikan sistem pengajaran, peningkatan kualitas kemampuan guru dan lainnya adalah suatu upaya untuk peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Salah satunya adalah dengan inovasi pendidikan.

Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal dan nonformal. Pendidikan secara formal diperoleh dengan mengikuti program program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian suatu negara seperti di sekolah pendidikan memerlukan sebuah kurikulum untuk melaksanakan perencanaan pengajaran. Sedangkan pendidikan nonformal adalah pengetahuan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dari berbagai pengalaman baik yang dialami atau dipelajari dari orang lain.

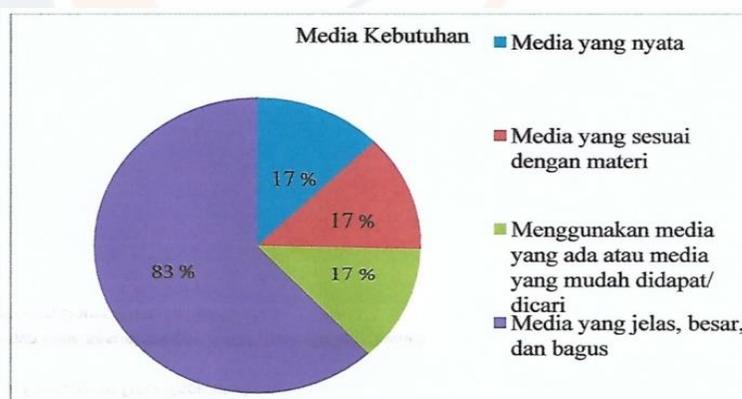
Inovasi pendidikan adalah ide, barang, atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan atau memecahkan masalah pendidikan. Sehingga langkah inovasi dalam pendidikan dapat dimulai dengan mengubah paradigm pembelajaran. Serta orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih menjadi berpusat pada siswa (*student centered*), metodologi yang semula didominasi ekspositori berganti ke partisipatori, dan pendekatan yang tadinya bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Perubahan tersebut sebagai upaya memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, adapun masalah yang terjadi pada pembelajaran yang dirancang guru pada pelajaran matematika di SDN Kembangan Utara 05 Pagi terdapat beberapa permasalahan yaitu jarangya penggunaan media, dan hanya menggunakan benda – benda yang ada di kelas seperti tiang – tiang yang ada di kelas, dan panjang serta lebarnya ubin yang ada di kelas. Kemudian pada materi bangun ruang khususnya pembelajaran geometri dalam mencari volume yang dijelaskan oleh guru berdampak pada kurangnya pemahaman dalam hal mencari rumus tinggi, panjang, lebar dan luasnya pada rumus volume kubus dan balok

pada siswa kelas VI. Oleh sebab itu, hasil belajar matematika rendah disebabkan karena kurangnya perhatian orang tua yang lebih memilih sibuk untuk bekerja daripada memperhatikan anaknya untuk belajar. Jadi, siswa – siswa tersebut lebih memilih bermain daripada belajar di rumah. Kemudian, analisis kebutuhan yang terjadi pada kelas VI SDN Kembangan Utara 05 Pagi , yaitu : penggunaan kurikulum menggunakan kurikulum 2013, kemudian metode, pendekatan, dan cara mengkomunikasikan guru pada siswa menggunakan sesi tanya jawab. Adapun media yang di butuhkan dalam berbentuk tabel yaitu :

Tabel 1.1. Tabel Media Kebutuhan

No	Media Yang dibutuhkan	Persentase
1	Media yang nyata	17 %
2	Media yang sesuai dengan materi	17%
3	Menggunakan media yang ada atau media yang mudah didapat/ dicari	17 %
4	Media yang jelas, besar, dan bagus	83 %



Gambar 1.1. Media Kebutuhan

Berdasarkan tabel dan gambar media kebutuhan di atas dari wawancara 1 orang guru dan 5 orang siswa dengan total 6 wawancara dapat dikatakan bahwa media yang nyata yaitu media yang sesuai dengan karakteristik anak kelas VI SD yaitu media yang dapat dilihat secara konkret. Lalu, media yang sesuai dengan isi materi yaitu media yang sesuai isinya dengan materi kelas VI SD yaitu materi bangun ruang. Kemudian, menggunakan media yang ada atau media yang mudah didapat atau mudah dicari yaitu adanya penggunaan media yang mudah ditemukan

ada dimana-mana. Berasal dari wawancara 1 orang guru dengan penilaian $\frac{1}{6} \times 100\% = 17\%$. Bahkan, media yang jelas, besar, dan bagus yaitu media yang gambarnya jelas, besar, dan bentuknya bagus. Berasal dari wawancara 5 orang siswa dengan penilaian $\frac{5}{6} \times 100\% = 83\%$.

Dan proses serta hasil belajar yang baik dapat dicapai melalui interaksi antara guru dan siswa melalui berbagai faktor. Salah satu factor penting dalam pembelajaran yaitu penggunaan media. Penggunaan media yang tepat akan menciptakan kualitas pembelajaran yang baik dan lebih bermakna. Serta dapat membantu siswa ketika materi yang hendak dipelajari cukup sulit untuk dipahami.

Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran tematik maka dibutuhkan media. Sebagai bagian dari sistem pendidikan, media mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran seperti memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa, menyajikan informasi belajar yang dapat diulang menurut kebutuhan, dan lain-lain. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Media pembelajaran juga berperan penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran dapat mengantar pesan serta merangsang minat dan perhatian siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dan media pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang dirasa cukup sulit kalau hanya dengan menyampaikan secara verbal saja. Selain itu, siswa pun akan merasa termotivasi dan meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar khususnya dalam belajar materi bangun ruang. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang dapat berlangsung secara optimal.

Pop up book bersifat praktis dan dapat menambah semangat serta minat siswa dalam belajar karena dapat memvisualisasikan konsep dalam pelajaran kedalam bentuk gambar 3 dimensi. Tampilan *pop up book* menjadi salah satu keunggulan karena tampilannya yang unik dan berbeda dengan media pembelajaran berbentuk dua dimensi yang lainnya. *Pop up book* ini memiliki dimensi gambar yang dapat timbul ketika halaman dibuka. Dan *pop up book* ini dirancang dengan kreasi sekreatif mungkin sehingga mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan pemahaman belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa salah satunya dalam materi bangun ruang. *Pop up book* dapat membangkitkan motivasi anak dalam belajar disertai dengan cerita yang menarik (Asiyah & Fauzi, 2012).

Sehingga berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya media yang menarik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan materi tersebut. Selain itu penggunaan media *pop up book* praktis untuk digunakan, mudah dibawa, tampilan berbentuk dua dan tiga dimensi yang dapat menarik siswa dan menambah pemahaman siswa pada materi tersebut. Serta dapat menggunakan media secara mandiri dan kelompok. Hal tersebut yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media *pop up book* pada materi bangun ruang di kelas VI SDN Kembangan Utara 05 Pagi. Dengan adanya media *pop up book* ini, diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan materi tersebut dan juga membantu siswa dalam memahami materi tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada latar belakang, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut :

1. Jarangnya penggunaan media, dan hanya menggunakan benda-benda yang ada di kelas.
2. Kurangnya pemahaman materi pada kelas VI SD.
3. Hasil belajar matematika rendah dikarenakan kurangnya perhatian pada orang tua.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *pop up book* pada materi bangun ruang kubus dan balok di kelas VI SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media *pop up book* pada materi bangun ruang di kelas VI SDN Kembangan Utara 05 Pagi ?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *pop up book* pada materi bangun ruang di kelas VI SDN Kembangan Utara 05 Pagi ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Proses atau langkah-langkah pengembangan media *pop up book* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang di kelas VI SD untuk meningkatkan pemahaman siswa.
2. Keefektifan pengembangan media pembelajaran *pop up book* pada pembelajaran matematika materi bangun ruang di kelas VI SD.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa diharapkan hasil penelitian dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih kreatif.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi pengembangan media berbentuk *pop up book* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.
4. Bagi peneliti, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai langkah awal untuk pengembangan media pembelajaran sejenis yang lebih variatif.