

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kala anak hanya mengetahui bahwa belajar itu ketika mereka bangun pagi hari menggunakan pakaian merah putih lalu duduk di kursi kayu serta dibimbing dengan seorang guru, mendengarkan bel dan berada ditempat yang bernama sekolah, itu adalah jawaban yang akan anak zaman sekarang berikan ketika mereka ditanyakan kapan dan dimana mereka belajar. Belum lagi rasa jenuh yang kerap mereka rasakan ketika belajar disekolah akan menambah tumpul sudut pandang mereka tentang belajar.

Ingin rasanya merubah sudut pandang mereka tentang belajar, bahwa belajar itu bukan hanya ketika mereka berada disekolah dan belajar bukan hanya dengan guru. Momen belajar untuk anak adalah ketika mereka dimana pun dan kapan pun. Ketika mereka sadar bahwa dari manapun dan kapanpun mereka bisa belajar, niscaya hasrat anak untuk belajar akan meningkat, pengetahuan yang anak akan dapatkan jauh lebih luas dan hal yang penting adalah anak akan sadar bahwa belajar bukan hanya tentang pelajaran disekolah tapi belajar tentang kehidupan.

Jika ingin melihat anak belajar maka guru harus memandang siswa secara utuh, baik secara pikiran, perasaan, dan lika-liku kehidupannya. Untuk mewujudkan tiga aspek tersebut pembelajaran harus terkandung unsur *experience, ideas, interest, dan habits* yang dirasakan oleh anak, dengan ini anak akan sadar bahwa yang ia pelajari akan berguna di kehidupannya dan menjadi sebuah pengalaman dan bukan menjadi pengalaman biasa. Akan tetapi hal ini belum terwujud didalam proses pembelajaran saat ini.

Lalu sebenarnya penghantar pembelajaran seperti apa yang guru berikan saat ini, sehingga sulit untuk mengimplementasikan tiga aspek tersebut? Dalam realitanya yang terlihat dikelas IV sekolah dasar adalah bahan ajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang sekarang digunakan guru, didalamnya terdapat materi daur hidup hewan, tujuan merancang media pembelajaran tersebut adalah sebagai penghantar konsep daur hidup hewan tetapi mengapa tidak menggambarkan kehidupan didalamnya. Anak hanya disajikan tulisan-tulisan dan gambar hitam putih yang membuat mereka jenuh akan hal tersebut, bagaimana hal tersebut dapat membuat pembelajaran bermakna jikalau anak tidak merasakan prosesnya, diajak untuk masuk kedalam alam imajinasinya, mengembangkan gagasan-gagasannya dan menjangkau kehidupannya.

Untuk mengubah situasi ini, sebuah tren pendidikan baru-baru ini menekankan potensi dalam bentuk cerita untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran (Egan 1986, 1989; Kenealy 1989; Klassen 2009; Kubli 1999; Metz et al 2007;. Solomon 2002; Stinner 1992). Noddings dan Witherall (1991) mengatakan bahwa;

“We learn from stories. Moreimportant, we come to understand—ourselves, others, and even the subjects we teach and learn. Stories engage us.... Stories can help us to understand by making the abstract concrete and accessible. What is only dimly perceived at the level of principle may become vivid and powerful in the concrete. Further, stories motivate us. Even that which we understand at the abstract level may not move us to action, where as a story often does”. (Noddings and Witherall 1991, pp. 279–280)

Cerita yang baik adalah cerita yang merangsang respons emosional pendengar atau pembaca (Egan 1986, 1989a, b; Miall dan Kuiken 1994). Cerita harus menarik, membantu menggambarkan konsep-konsep abstrak, dan memotivasi peserta didik. Cerita juga digunakan sebagai pembuka pintu bukan sebagai tujuan utama, dimaksudkan untuk membuat konsep yang diajarkan lebih berkesan, untuk membantu mengurangi jarak antara guru dan siswa, dan untuk membantu menerangi titik tertentu yang dibuat (Kubli 2005; Metz et al 2007.)

PGSD UPI Kampus Serang

Amanda Nur Pangestuti, 2017

DESAIN POP-UP SCIENCE BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KONSEP DAUR HIDUP HEWAN UNTUK KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk membuat cerita yang membuat anak lebih merasakan prosesnya, diajak untuk masuk kedalam alam imajinasinya, mengembangkan gagasan-gagasannya dan menjangkau dikehidupannya, cerita dapat dikemas dalam bentuk *Pop-up book*. *Pop-up* merupakan alat peraga tiga dimensi, hal ini dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik, variatif dan bukan hanya sekedar benda mati akan tetapi memiliki peran lebih, yakni sebagai penghantar perasaan yang ingin guru berikan kepada siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk membuat *desain pop-up book* dan menggabungkan *science story* konsep daur hidup hewan didalamnya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Itu artinya peneliti akan membuat *desain pop-up science book* sebagai media pembelajaran konsep daur hidup hewan untuk kelas IV sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya yaitu: Bagaimana membuat desain pop-up science book sebagai media pembelajaran konsep daur hidup hewan untuk kelas IV sekolah dasar?

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka pertanyaan penelitiannya adalah:

1. Bagaimana plot atau alur cerita *pop-up science book* konsep daur hidup hewan?
2. Bagaimana *layout pop-up science book* konsep daur hidup hewan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membuat *desain pop-up science book* sebagai media pembelajaran konsep daur hidup hewan untuk kelas IV sekolah dasar

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

PGSD UPI Kampus Serang

Amanda Nur Pangestuti, 2017

DESAIN POP-UP SCIENCE BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KONSEP DAUR HIDUP HEWAN UNTUK KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Mendeskripsikan plot atau alur cerita *science book* konsep daur hidup hewan
2. Mendeskripsikan *layout pop-up science book* konsep daur hidup hewan

D. Manfaat Penelitian

1. Sebagai referensi mahasiswa mengenai *desain pop-up science book* yang akan mengembangkan penelitian ini
2. Menjadi bahan pertimbangan inovasi media pembelajaran konsep daur hidup hewan
3. Menyediakan gambaran *science story* tentang konsep daur hidup hewan
4. Menyediakan informasi terkait media pembelajaran konsep daur hidup hewan dalam bentuk *pop-up science book*

E. Konstruksi Penelitian

1. Istilah *Media pembelajaran* dalam penelitian ini adalah alat peraga konsep daur hidup hewan bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Untuk membuatnya peneliti terlebih dulu membuat *desain pop-up science book* setelah itu dapat digunakan sebagai media pembelajaran konsep daur hidup hewan
2. Istilah *Desain pop-up science book* dalam penelitian ini adalah rancangan buku dalam bentuk *pop-up* dua dan tiga dimensi yang didalamnya menceritakan konsep daur hidup hewan untuk kelas IV sekolah dasar. Untuk membuatnya, peneliti dan mitra telah lebih dulu melakukan *mini research* metamorfosis kupu-kupu yang hasilnya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan *pop-up science book*. Selain itu peneliti melakukan percakapan terfokus kepada mitra terkait hasil dan proses *mini research* yang telah dilakukan.

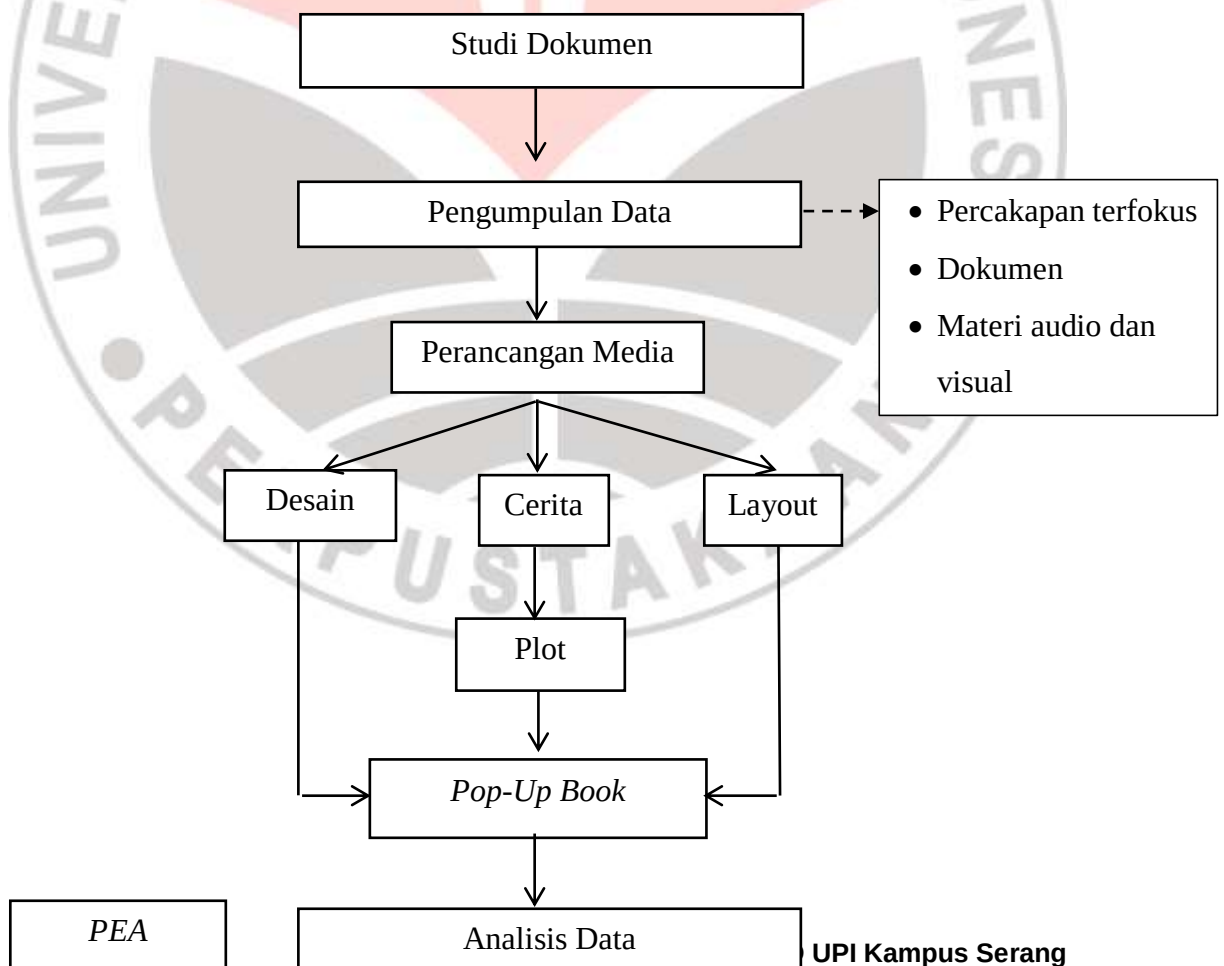
PGSD UPI Kampus Serang

Amanda Nur Pangestuti, 2017

DESAIN POP-UP SCIENCE BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KONSEP DAUR HIDUP HEWAN
UNTUK KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Istilah *layout pop-up science book* dalam penelitian ini adalah tata ruang *desain pop-up science book* konsep daur hidup hewan yang digambarkan dalam *future mapping*.
4. Istilah *Daur Hidup Hewan* dalam penelitian ini adalah konsep yang akan digambarkan dalam *science story*. Daur hidup hewan yang peneliti pilih adalah metamorfosis kupu-kupu. Untuk menggambarkan konsep daur hidup hewan yakni metamorfosis kupu-kupu peneliti terlebih dahulu menganalisis materi konsep daur hidup hewan agar dapat dimaknai dengan baik oleh siswa kelas IV, peneliti juga menyokong konsep tersebut dengan plot cerita dan *desain pop-up science book*



Amanda Nur Pangestuti, 2017

DESAIN POP-UP SCIENCE BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KONSEP DAUR HIDUP HEWAN
UNTUK KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



PGSD UPI Kampus Serang

Amanda Nur Pangestuti, 2017

**DESAIN POP-UP SCIENCE BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KONSEP DAUR HIDUP HEWAN
UNTUK KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu