

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata sebagai alat indra yang memiliki fungsi untuk melihat suatu benda atau objek. Mata adalah salah satu alat indra manusia yang membantu menunjukkan pengetahuan atau informasi tentang lingkungannya yang mempunyai berbagai fungsi (Indah, 2023). Mata merupakan indra penglihatan yang bermanfaat untuk menggambarkan warna, ukuran, bentuk maupun keadaan suatu objek. Pada bola mata terdapat 3 lapisan pembungkus, yaitu lapisan pertama sclera, lapisan kedua jaringan uvea dan lapisan ketiga retina (Ilyas, 2009). Penglihatan merupakan salah satu faktor penting dalam berbagai aspek kehidupan yang di antaranya yaitu proses pendidikan. Selain itu juga merupakan saluran informasi utama, jika terjadi gangguan pada penglihatan terutama pada anak usia sekolah dan terlambat untuk penanganan awal, maka akan sangat berpengaruh pada proses penyerapan materi pembelajaran dan mengurangi peluang untuk meningkatkan kecerdasan anak. Fungsi mata sangat penting bagi kehidupan, namun kurangnya perhatian terhadap kesehatan mata dapat menyebabkan gangguan atau penyakit pada mata yang sering kali tidak mendapatkan penanganan dengan baik.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengumumkan pada 10 Agustus 2023 bahwa 2,2 miliar orang di seluruh dunia menderita masalah penglihatan jarak dekat dan jarak jauh. Sebenarnya 1 miliar dari 2,2 miliar tersebut bisa dicegah atau belum diatasi (Etya'ale, 2023). Penyebab utama gangguan penglihatan dan kebutaan di seluruh dunia adalah kelainan refraksi dan katarak. Hanya 36% penderita gangguan penglihatan jarak jauh akibat kelainan refraksi dan 17% penderita gangguan penglihatan akibat katarak mendapat intervensi yang tepat. Mengutip dari kompas.com bahwa Pandemi COVID-19 juga berdampak dalam meningkatnya kasus miopi atau gangguan mata rabun jauh pada anak –

anak. Penelitian di China mendapatkan hasil bahwa selama tahun 2020, anak usia 6-8 tahun 3 kali lipat lebih rawan terkena miopi dibandingkan dengan sebelumnya.

Dari hasil survey penelitian yang dilakukan di UPT SDN 18 Gresik menunjukkan bahwa pengetahuan atau wawasan peserta didik mengenai materi indra penglihatan rendah. Peserta didik belum mengetahui cara menjaga kesehatan mata yang benar dan penggunaan gadget tidak digunakan untuk belajar, melainkan sosial media ataupun game. Berdasarkan data yang dirilis dalam website Data.AI dengan judul *State of Mobile* 2023, memaparkan hasil data mengenai rata-rata waktu yang digunakan warga negara dalam penggunaan gadget per jam per orang. Berdasarkan data tersebut, Indonesia bahkan menempati posisi teratas. Dijelaskan bahwa rata-rata waktu layar masyarakat Indonesia mencapai 5,7 jam per orang per hari. Angka ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang mencapai 5,4 jam. Bahkan karena ketidaksadaran itu, penyakit yang diderita itu baru akan terasa kalau seseorang tersebut sudah tidak bisa melihat dan tidak peduli dengan kesehatan mata dan cara memelihara kesehatan mata atau bahkan tidak paham untuk screen time yang baik itu bagaimana.

Secara umum, orang tua mengizinkan anak-anak mereka menggunakan *smartphone* atau tablet untuk berbagai kepentingan. Menurut (Nithy, 2018) untuk 80% keperluan edukasi. Alasan lainnya termasuk hiburan 57%, pengenalan teknologi sejak dini 68%, serta untuk membuat mereka tenang atau sibuk 55%. Namun, kenyataannya, anak-anak 72% lebih sering menggunakan *smartphone* atau tablet untuk bermain game, 60% menonton video, 57% menggunakan aplikasi pendidikan, dan hanya sebagian kecil yang menggunakan aplikasi buku.

Dari data yang didapatkan, ditemukan permasalahan yaitu meningkatnya kasus miopi atau gangguan mata rabun jauh pada anak-anak, tidak terkontrolnya *screen time* terhadap penggunaan gadget dan rendahnya pengetahuan atau wawasan peserta didik pada materi indra

penglihatan. Jika penglihatan anak tersebut mengalami gangguan maka hal itu menyebabkan kegiatan proses pembelajaran terganggu. Disamping itu, perkembangan digitalisasi di sekolah juga semakin meningkat, otomatis edukasi mengenai kesehatan mata dan pentingnya mata bagi kehidupan manusia diperlukan maka dibuat media pembelajaran inovatif dengan mengembangkan media pada materi indra penglihatan (mata).

Media pembelajaran *Big Book* adalah jenis buku bacaan yang memiliki tulisan dan gambar berukuran besar. Ukuran media pembelajaran *Big Book* bervariasi, mulai dari A5, A4, hingga A3, sehingga dapat disesuaikan dengan kondisi ruang kelas (Hilda Hadian et al., 2018). Penggunaan *Big Book* dapat membantu peserta didik memahami hubungan antara gambar dan materi secara lebih baik, sambil meningkatkan kesadaran akan manfaat membaca untuk peningkatan pengetahuan mengurangi screen time demi kesehatan mata pada anak. Selain itu, kelebihan dari *Big Book* yaitu dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan anak dalam proses belajar, serta meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran (Setiyaningsih & Syamsudin, 2019).

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk menyusun media pembelajaran materi indra penglihatan. Peneliti mengangkat dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Materi Indra Penglihatan di Sekolah Dasar**” dengan harapan dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik dan mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memahami tentang materi indra penglihatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Big Book* materi indra penglihatan di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Big Book* materi indra

penglihatan di Sekolah Dasar dilihat dari :

- a. Bagaimana validitas media pembelajaran *Big Book* materi indra penglihatan di Sekolah Dasar?
- b. Bagaimana efektifitas media pembelajaran *Big Book* materi indra penglihatan di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Big Book* materi indra penglihatan di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, jadi tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Big Book* materi indra penglihatan di Sekolah Dasar.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Big Book* materi indra penglihatan di Sekolah Dasar dilihat dari :
 - a. Mengetahui validitas media pembelajaran *Big Book* materi indra penglihatan di Sekolah Dasar
 - b. Mengetahui efektifitas media pembelajaran *Big Book* materi indra penglihatan di Sekolah Dasar
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Big Book* materi indra penglihatan di Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran pada materi indra penglihatan berupa media pembelajaran *Big Book*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dari pengembangan ini pendidik dapat menggunakan sebagai alternatif media pembelajaran dan memudahkan guru dalam penyampaian materi khususnya materi indra penglihatan.

b. Bagi peserta didik

Hasil pengembangan *big book* ini diharapkan dapat menjadi media yang layak bagi peserta didik sehingga mengedukasi peserta didik untuk lebih memahami pentingnya materi indra penglihatan.

c. Bagi sekolah

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *Big Book* yang dapat menambah variasi media untuk kegiatan belajar mengajar. Pihak sekolah dapat mengambil kebijakan dalam pemanfaatan media oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar dan melakukan perbaikan sistem pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi peneliti

Hasil pengembangan ini dapat menjadi inspirasi bagi peneliti lain, menjadi bahan evaluasi, dan mendapatkan wawasan tambahan. Selain itu, mereka juga dapat menggunakan topik serupa untuk mengisi kekurangan peneliti sebelumnya dan mengembangkan topik penelitian tambahan.

E. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 18 Gresik.
2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Big Book* materi indra penglihatan.
3. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah *ADDIE*, dalam penelitian menggunakan beberapa tahap yaitu, *Analyze* (perencanaan), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) pada tahap validasi media, *Implementation* dan *Evaluation*.

F. Definisi Operasional

1. *Big Book* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah buku bacaan dengan ukuran besar yang didalamnya terdapat tulisan dan beberapa gambar yang membahas tentang indra penglihatan.

2. Indra penglihatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mata.
3. Konten dari *Big Book* yang akan dikembangkan mencakup :
 - a. Pengertian Mata
 - b. Anatomi mata beserta fungsinya
 - c. Cara merawat kesehatan mata
 - d. Macam-macam gangguan mata pada manusia
 - e. Perbedaan proses manusia melihat pada mata normal dan tidak normal (buta warna)
 - f. Bagaimana manusia melihat ketika dalam kondisi gelap? (kurang cahaya atau redup).

