

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak adalah generasi penerus cita-cita perjuangan bangsa, yang memiliki peran strategis dan ciri serta sifat-sifat khusus yang menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara pada masa depan. Oleh karena itu potensi anak perlu dikembangkan semaksimal mungkin serta mereka perlu dilindungi dari berbagai tindak kekerasan dan diskriminasi agar hak-hak anak dapat terjamin dan terpenuhi sehingga mereka dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan kemampuannya, demi terwujudnya anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera.

Anak-anak Indonesia ada yang terpaksa mengisi aktivitas hidupnya dijalanan, dan menjadikan jalan sebagai tempat untuk hidup bahkan untuk mencari kebutuhan hidupnya sehari-hari. Anak-anak jalanan ini dalam kehidupannya sehari-hari harus bekerja membantu orang tua mencari nafkah dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup dirinya maupun keluarga. Anak-anak seperti ini dapat dilihat dijalanan sebagai pengemis, pengamen, penjual rokok, penjual koran, ojek payung, tukang semir sepatu, tukang parkir, kernet (kondektur) bus antar kota maupun aktivitas lain yang seharusnya tidak boleh dilakukan oleh anak-anak dengan alasan apapun.

Anak jalanan ini harus kehilangan hak pendidikannya untuk bersekolah, dan terpaksa harus pula meninggalkan cita-citanya dengan bekerja, karena alasan ekonomi seperti orang tua tidak mampu memikul biaya-biaya sekolah terutama untuk beli buku, beli pakaian seragam dan keperluan sekolah lainnya. Seharusnya mereka mendapatkan hak yang sama dengan anak-anak yang lain dalam hal belajar.

Belajar merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Dengan belajar, manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Semua aktivitas keseharian membutuhkan ilmu yang

hanya didapat dengan belajar. Pada dasarnya pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Ruseffendi (Maulana: 2008) mengemukakan bahwa sepuluh faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar antara lain: (1) kecerdasan peserta didik, (2) kesiapan belajar peserta didik, (3) bakat yang dimiliki peserta didik, (4) kemauan belajar peserta didik, (5) minat peserta didik, (6) cara penyajian materi, (7) pribadi dan sikap guru, (8) suasana pengajaran, (9) kompetensi guru, dan (10) kondisi masyarakat luas. Uraian tersebut menjelaskan bahwa minat belajar dan cara penyajian materi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas belajar sekaligus menjadi penentu keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Kegiatan belajar pada anak jalanan dilakukan pada sebuah tempat seperti rumah singgah yang terdapat di Surabaya yaitu rumah singgah Sanggar Alang-alang. Rumah singgah Sanggar Alang-alang adalah rumah belajar yang dikhususkan untuk anak jalanan. Pada awalnya Sanggar Alang-alang hanya sebuah komunitas anak jalanan yang didirikan oleh bapak H. Didit Hari Purnomo pada tanggal 16 April 1998 yang terletak di terminal Joyoboyo Surabaya dan kemudian berkembang menjadi sebuah rumah singgah yang secara resmi terdaftar sebagai yayasan pendidikan peduli anak negeri (SK. MENKUMDANG RI tanggal 19 Januari 2000 No. C-32.HT.03.01) yang terletak di Jl. Gunungsari 24 Surabaya. Proses pendidikan di rumah singgah Sanggar Alang-alang Surabaya terbagi dalam 3 kelas, yakni kelas PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) untuk usia 4–5 tahun, PAUS (Pendidikan Anak Usia Sekolah) untuk usia 6–11 tahun, dan PAUR (Pendidikan Anak Usia Remaja) untuk usia 12–17 tahun. Kegiatan belajar yang dilakukan lebih berpusat pada peserta didik supaya mereka aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan bapak H. Didit Hari Purnomo (biasa dipanggil Om Didit Hape) selaku pendiri sekaligus pemilik rumah singgah Sanggar Alang-alang Surabaya pada tanggal 24 Mei 2016 di kediamannya Perum TVRI Dukuh Pakis Surabaya, bahwa dalam kegiatan belajar masih ditemukan kendala seperti rendahnya minat belajar anak jalanan.

“... anak negeri (sebutan anak jalanan di Sanggar Alang-alang) di sini minat belajarnya sangat rendah, apalagi kalau membahas materi tentang matematika. Saya pernah tanya ke mereka tentang belajar matematika itu sulit atau tidak, mereka menjawab kalau belajar matematika itu sulit dan materinya membosankan. Mereka juga bilang bosan kalau materinya disampaikan dengan cara begitu-begitu saja...”

Minat yang dimiliki anak jalanan pada mata pelajaran matematika masih rendah, padahal matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Minat belajar sangat dibutuhkan dalam proses belajar, minat belajar tidak hanya dibutuhkan pada awal kegiatan belajar, tetapi pada keseluruhan proses belajar. Hal itu menuntut pendidik rumah singgah tersebut untuk dapat mengelola kegiatan belajar dan mengembangkan bentuk-bentuk sumber belajar yang dapat meningkatkan minat belajar anak jalanan.

Minat belajar anak jalanan kadang menurun ketika menemui pelajaran matematika yang dianggap oleh mereka sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, karena setiap proses belajar mengajar matematika dilaksanakan di dalam kelas biasanya pendidik menerangkan tanpa dibantu dengan media belajar yang dapat meningkatkan minat dan memudahkan mereka dalam memahami materi tersebut.

Hamalik (Arsyad: 2015) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media belajar akan sangat membantu keefektifan proses belajar, penyampaian pesan, dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media belajar juga dapat

membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Peneliti tertarik membuat *pop-up* sebagai media belajar karena menurut Robert Sabuda (Kusuma : 2013) *pop-up* dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku.

Menurut Kusuma (2013) *Pop-up* dapat membuat pembaca tertarik dalam mengikuti ceritanya karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya. *Pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga lebih jelas dan menarik. Tampilan visual dalam bentuk tiga dimensi yang membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik setiap halaman. Cara visualisasi ini, kesan nyata yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan.

Pop-up sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar sehingga belajar dengan menggunakan *pop-up* sebagai media belajar menjadi salah satu alternatif yang diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar terutama pada pelajaran matematika.

Dzuanda (2009: 5) menyebutkan manfaat dari media *pop-up* yaitu: (1) mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik, (2) mendekatkan anak dengan orang tua karena *pop-up* memberi kesempatan orang tua mendampingi anak saat menggunakannya, (3) mengembangkan kreatifitas anak, (4) merangsang imajinasi anak, (5) menambah pengetahuan serta memberi pengenalan bentuk pada benda, dan (6) dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan minat baca pada anak.

Alasan peneliti melakukan penelitian tentang efektivitas adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa (anak jalanan) yang menggunakan *pop-up* sebagai media belajar anak lebih baik atau sama dengan hasil belajar siswa (anak jalanan) yang tidak menggunakan *pop-up* sebagai media belajar anak (menggunakan media permodelan bangun ruang), sehingga penggunaan *pop-up* sebagai media belajar anak dikatakan efektif. Peneliti mengambil materi geometri dengan alasan materi tersebut mudah ditemukan

dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang diperoleh dan penerapan dalam kehidupan nyata. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas penggunaan *pop-up* sebagai media belajar anak pada materi pokok geometri (bangun ruang) di rumah singgah Sanggar Alang-alang”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

“Apakah penggunaan *pop-up* sebagai media belajar anak pada materi pokok geometri (bangun ruang) di rumah singgah Sanggar Alang-alang efektif?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

Mengetahui efektivitas penggunaan *pop-up* sebagai media belajar anak pada materi pokok geometri (bangun ruang) di rumah singgah Sanggar Alang-alang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dikemukakan menjadi dua sisi :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi anak jalanan

- Untuk menumbuhkan minat belajar anak jalanan agar mereka lebih menyukai pembelajaran matematika.
- Mendapat media belajar yang bervariasi.

b. Bagi pendidik

- Sebagai alternatif dalam menggunakan media belajar yang menyenangkan.
- c. Bagi peneliti
- Sebagai tambahan pengetahuan dalam menyusun media belajar berbentuk *pop-up*.

1.5 Definisi Operasional, Asumsi dan Batasan Penelitian

1.5.1 Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan definisi-definisi istilah sebagai berikut:

- a. *Pop-up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau gerak kinetik dan berunsur tiga dimensi. Buku Pop-up memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik karena tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, kadang juga terdapat gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser sehingga bagian tersebut dapat berubah posisi.
- b. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang atau individu yang disebabkan oleh latihan dan pengalaman untuk memperoleh kepandaian atau ilmu.
- c. Geometri merupakan bidang atau cabang ilmu matematika yang mempelajari tentang bangun ruang dan bangun datar. Penggunaan geometri paling dominan yaitu dalam proses konstruksi. Selain itu, digunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam kegiatan tertentu dengan lingkungan alam sekitar.
- d. Efektivitas merupakan suatu tindakan yang mengandung pengertian mengenai terjadinya suatu efek atau akibat yang dikehendaki dan menekankan pada hasil atau efeknya dalam pencapaian tujuan. Efektivitas berfokus pada hasil, program atau kegiatan yang dinilai efektif apabila keluaran yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan yang diharapkan, hasil

tersebut yaitu hasil belajar siswa yang menggunakan *pop-up* sebagai media belajar lebih baik atau sama dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan *pop-up* sebagai media belajar.

- e. Anak jalanan adalah adalah anak yang usianya berkisar dari 5 tahun sampai 18 tahun yang sebagian besar waktunya mereka gunakan di jalan atau tempat-tempat umum lainnya lebih dari 4 jam dalam satu hari baik untuk mencari nafkah maupun berkeliaran.
- f. Sanggar Alang-alang adalah rumah singgah untuk belajar (terletak di Jl. Gunungsari 24 Surabaya) yang dikhususkan untuk anak negeri atau anak jalanan yang berusia 4–17 tahun.

1.5.2 Asumsi

Dalam penelitian ini diasumsikan sebagai berikut:

- a. Nilai hasil belajar dalam proses belajar ini mencerminkan kemampuan peserta didik yang sesungguhnya.
- b. Peneliti menuangkan hasil penelitian secara jujur sesuai keadaannya tanpa mengubah data apapun.

1.5.3 Batasan Penelitian

Keterbatasan dari penelitian ini yaitu:

- a. Materi yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada materi pokok geometri (bangun ruang) kelas IV semester genap yaitu sifat-sifat bangun ruang sederhana, menggambar jaring-jaring balok dan kubus, serta membuat jaring-jaring balok dan kubus.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada seluruh anak jalanan yang pendidikannya sebelum kelas IV sekolah dasar.
- c. Nilai hasil belajar peserta didik dibatasi setelah peserta didik mengikuti proses belajar dengan menggunakan *pop-up* sebagai media belajar anak.

- d. Penggunaan *pop-up* sebagai media belajar dapat dikatakan efektif jika hasil belajar siswa yang menggunakan *pop-up* sebagai media belajar anak lebih baik atau sama dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan *pop-up* sebagai media belajar anak.