

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang itu telah belajar adanya perubahan sikap pada diri sendiri yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat keterampilan, sikap, maupun pengetahuannya.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber manusia, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, atau kepada peserta didiknya, karena pendidikan memiliki fungsi untuk membina kepribadian, mengembangkan kemampuan, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang ditujukan pada peserta didik untuk diaplikasikan dalam kehidupan.

Pada era globalisasi saat ini terdapat banyak perubahan pendidikan yang sifatnya mendasar. Menurut Susanto : 2013, Pendidikan harus difokuskan pada empat pilar yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*) dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) semakin mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar dapat menggunakan alat peraga yang telah disiapkan oleh sekolah. Di samping dapat membuat dan menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum ada. Media yang

akan dibuatpun tak harus mahal, walaupun murah dan sederhana, serta efisien merupakan kewajiban dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas dan merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, (Azhar :2011). Sedangkan menurut Arsyad (2014:10), Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Pendapat tentang manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (1992:2), yang mengatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik, motivasi yang tinggi pada peserta didik akan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar, sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Dilihat dari manfaatnya, pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat juga mengangkat kearifan lokal sehingga peserta didik mengetahui kultur dari kebudayaan Indonesia. Salah satu kultur budaya dari masyarakat Indonesia pada zaman dahulu adalah wayang. wayang dalam bahasa Jawa berarti bayangan. Menurut Nurgiyantoro (2011:19), Wayang merupakan kebudayaan asli masyarakat Jawa yang telah melewati berbagai peristiwa sejarah, dari generasi ke generasi. Wayang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa dengan tokoh-tokoh kartun yang di sukai anak-anak sehingga menjadi media yang menarik untuk mereka.

Wayang kartun merupakan media atau alat peraga pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dongeng yang digerakkan dengan tangan yang bergambar kartun. Wayang kartun sebagai alat peraga mempunyai peranan penting dalam pembelajaran, terutama untuk menjelaskan memahami isi teks narasi, bahan dalam sebuah cerita ataupun materi yang memiliki makna.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti merancang media yang digunakan dalam pembelajaran tematik tema 2, yaitu media wayang kartun, wayang adalah

boneka tiruan orang atau hewan yang terbuat dari pahatan kayu, kulit, kertas dan sebagainya. media wayang termasuk ke dalam media pembelajaran visual, yaitu media pembelajaran berupa gambar berbentuk kartun animasi. Dalam rangka meningkatkan persoalan di atas, penulis mencoba untuk melakukan penelitian tentang “ Pengembangan Media Belajar Berbasis Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 UPT SD Negeri 28 Gresik “. Media yang menarik dapat membangkitkan minat belajar siswa, minat adalah kecenderungan seseorang untuk melaksanakan sesuatu karena terdorong oleh sikap. seorang guru harus bisa memberikan inovasi yang baru untuk menarik minat siswa, agar proses pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Penggunaan wayang kartun sebagai media belajar di maksudkan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan lebih variatif dan menyenangkan. Wayang kartun merupakan solusi terhadap kurangnya minat siswa dalam pembelajaran tematik.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media belajar berbasis wayang kartun pada pembelajaran tematik kelas 3 semester 1 UPT SD Negeri 28 Gresik?
2. Bagaimanakah validitas media belajar berbasis wayang kartun pada pembelajaran tematik kelas 3 semester 1 UPT SD Negeri 28 Gresik.

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media belajar berbasis wayang kartun pada pembelajaran tematik kelas 3 semester 1 UPT SD Negeri 28 Gresik?
2. Mengetahui validitas media belajar berbasis wayang kartun pada pembelajaran tematik kelas 3 semester 1 UPT SD Negeri 28 Gresik.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, diharapkan penelitian ini berguna dan bermanfaat bagi:

##### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk pembaca dan sebagai tindak lanjut penyempurnaan bahan ajar dan menjadi acuan atau pedoman untuk penelitian selanjutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a) Bagi peserta didik

Dengan menggunakan media wayang kartun, peserta didik dapat lebih tertarik belajar dan terasa menyenangkan dalam proses belajar mengajar.

###### b) Bagi pendidik

Dapat memberikan alternatif dalam memilih media untuk proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan memberikan stimulus kepada peserta didik bahwa dengan media yang sederhana dapat menghasilkan pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.

#### **E. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah, maka ruang lingkup dari permasalahan yang akan dibahas adalah :

1. Media pembelajaran hanya digunakan pada tema 2 pembelajaran 2 yaitu “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan”
2. Penelitian ini tidak diujicobakan dikarenakan adanya pandemi covid-19, sehingga hanya sampai tahap revisi desain saja.