

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung secara sadar, terencana, dan sistematis dengan tujuan mengembangkan seluruh potensi murid agar memiliki kecerdasan, keterampilan, dan karakter yang utuh. Mengutip dari (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) menegaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam konteks tersebut, proses pembelajaran menjadi komponen utama, karena melalui pembelajaran murid berinteraksi dengan guru, sumber belajar, serta lingkungan sebagai bagian dari upaya membangun pengetahuan yang bermakna. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, murid, dan lingkungan belajar yang bertujuan menghasilkan perubahan perilaku melalui pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan terarah, (Slameto, 2015).

Sejalan dengan perkembangan tuntutan kompetensi abad ke-21, paradigma pembelajaran mengalami pergeseran dari pendekatan yang berpusat pada guru (teacher-centered) menuju pembelajaran yang berpusat pada murid (student-centered learning). Kurikulum Merdeka yang diterapkan pemerintah Indonesia menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual, kolaboratif, serta berorientasi pada pengembangan kompetensi nyata yang relevan dengan kehidupan murid. Dalam kerangka tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu murid mengonstruksi pengetahuan sesuai karakteristik, kebutuhan, serta lingkungan sosialnya. Salah satu cara strategis dalam mendukung implementasi kurikulum tersebut adalah penyediaan media pembelajaran yang tepat. (Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022, 2022) menjelaskan pentingnya sumber belajar yang dirancang secara sistematis, adaptif, dan kontekstual untuk memenuhi kebutuhan belajar murid.

Media pembelajaran memiliki kedudukan penting di sekolah dasar karena mampu mendorong murid belajar secara aktif, mandiri, serta berbasis pengalaman nyata. Pemilihan media yang bersifat interaktif dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar murid, sebab penyajiannya memungkinkan murid terlibat secara emosional dan visual dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1964) yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar (8-9 tahun) berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika pemahaman konsep lebih mudah dicapai melalui pengalaman langsung, benda konkret, dan visualisasi yang dekat dengan keseharian mereka. Dengan demikian, penggunaan media cetak yang inovatif, seperti buku saku bercerita, menjadi sangat relevan dalam memfasilitasi pemahaman konseptual murid yang masih membutuhkan dukungan media konkret. Bidang kajian yang sangat membutuhkan pendekatan konkret dan visual di sekolah dasar adalah geografi. Geografi dipahami sebagai ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosial (Hartshorne, 1939). Dalam kurikulum sekolah dasar, geografi tidak diajarkan sebagai mata pelajaran tersendiri, melainkan diintegrasikan ke dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS bertujuan membantu murid mengenali diri serta lingkungannya, memahami fenomena alam dan sosial di sekitarnya, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan kepedulian terhadap keseimbangan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS merupakan sarana penting dalam membentuk kesadaran geografis (*spatial awareness*) dan kecerdasan ekologis sejak dini.

Materi IPAS Kelas III yang memuat konsep geografi dasar tersebut adalah "Aku dan Lingkungan Sekitarku". Materi ini memuat pengenalan lingkungan fisik alam (seperti tanah dan air) serta lingkungan sosial (interaksi masyarakat). Materi ini bersifat fundamental karena menjadi dasar bagi pemahaman awal mengenai kausalitas fenomena keruangan. Namun, pada praktiknya, proses pembelajaran IPAS pada materi ini masih didominasi oleh penggunaan buku teks konvensional dan metode ceramah. Pembelajaran yang bersifat monoton ini tidak mampu

menstimulasi keaktifan murid. Akibatnya, murid mengalami kesulitan memahami materi secara mendalam. Mereka cenderung hanya menghafal teks deskriptif tanpa mengerti esensinya, kesulitan membedakan komponen lingkungan fisik dan sosial secara nyata, serta tidak mampu mengaitkan konsep interaksi perilaku manusia dengan dampak kerusakan lingkungan di sekitarnya (seperti membuang sampah yang memicu tersumbatnya selokan). Kesulitan kognitif ini berakar dari kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan visual di dalam kelas.

Permasalahan konseptual tersebut tervalidasi secara nyata berdasarkan temuan empiris peneliti melalui studi pendahuluan yang dilaksanakan di SDN Mekarjaya 3 Depok. Berdasarkan hasil pengamatan dan asesmen awal (pre-test), ditemukan fakta bahwa hasil belajar kognitif murid kelas III pada materi terkait lingkungan belum optimal dan mayoritas berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini dibuktikan dengan rata-rata capaian nilai klasikal murid yang hanya berkisar di angka 40, yang tergolong sangat rendah untuk standar ketuntasan dasar. Pembelajaran yang didominasi penjelasan lisan tanpa dukungan instrumen visual membuat murid cepat kehilangan fokus dan bersikap pasif, yang pada akhirnya bermuara pada rendahnya capaian hasil belajar kognitif tersebut.

Selain faktor metode pengajaran yang masih konvensional, rendahnya hasil belajar kognitif murid pada materi "Aku dan Lingkungan Sekitarku" sangat dipengaruhi oleh ketiadaan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Berdasarkan pengamatan awal di kelas III SDN Mekarjaya 3 Depok, murid mengalami kebingungan dalam memahami konsep pelestarian lingkungan karena materi hanya disajikan melalui buku paket berbasis teks yang tebal dan monoton. Materi pembelajaran yang abstrak akan sangat sulit dicerna oleh murid sekolah dasar apabila tidak didukung oleh media perantara visual yang memadai, Daryanto (2016). Ketiadaan modul ajar yang sesuai dengan karakteristik tahap operasional konkret ini menyebabkan murid menjadi pasif, cepat bosan, dan berujung pada capaian hasil belajar kognitif yang belum mencapai batas ketuntasan. Oleh karena itu, diperlukan intervensi nyata berupa penerapan modul ajar interaktif berwujud

Buku Saku Cerita Lingkungan untuk mengkonversi materi yang kompleks menjadi lebih konkret, sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar murid secara keseluruhan.

Berdasarkan seluruh identifikasi masalah di atas, teridentifikasi adanya kesenjangan antara kondisi ideal yang diamanatkan oleh kurikulum dengan realitas ketersediaan perangkat fasilitasi belajar di kelas. Kesenjangan ini secara spesifik bermuara pada ketiadaan media ajar yang adaptif yakni instrumen pedagogis yang tidak sekadar berfungsi sebagai pemindah informasi (transfer of knowledge), melainkan mampu menerjemahkan konsep-konsep keruangan yang abstrak menjadi representasi visual yang bermakna, kontekstual, dan selaras dengan tingkat perkembangan kognitif murid kelas III. Guna menjembatani disparitas tersebut, diperlukan sebuah inovasi alat bantu ajar berupa "Buku Saku Cerita Lingkungan". Buku saku ini tidak sekadar merangkum materi secara kaku, melainkan diintegrasikan dengan metode penceritaan (storytelling) yang menampilkan tokoh-tokoh sebaya mereka (Tiko, Lala, Bubu, dan Eco). Melalui alur cerita bergambar, murid diajak memahami hubungan sebab-akibat fenomena keruangan secara visual, sehingga materi yang abstrak berubah menjadi sangat konkret dan mampu mengikat emosi keterlibatan belajar murid (emotional engagement).

Pemilihan Buku Saku Cerita Lingkungan sebagai intervensi pedagogis diyakini sangat tepat bagi murid kelas III. Pendekatan cerita bergambar di dalam format buku saku yang praktis dan fleksibel ini tidak hanya mampu mengatasi kendala kebosanan teks, tetapi juga menumbuhkan minat baca serta mempermudah asimilasi memori murid ke dalam kerangka berpikir jangka panjang. Jika kesadaran geografis dan ekologis ini tidak dibangun dengan stimulasi media yang tepat sejak kelas rendah, murid akan terus mengalami hambatan dalam menyerap isu-isu lingkungan yang lebih kompleks di jenjang selanjutnya.

Berdasarkan urgensi dan latar belakang tersebut, penerapan inovasi media Buku Saku Cerita Lingkungan diyakini mampu menjadi solusi presisi atas minimnya keaktifan, serta kesulitan pemahaman konseptual murid, yang pada gilirannya akan mendongkrak hasil belajar mereka secara terukur. Oleh sebab itu,

peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian kuasi-eksperimen dengan judul "Pengaruh Penerapan Media Buku Saku Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Murid di Kelas III SDN Mekarjaya 3 Depok Dalam Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku."

## **B. Identifikasi Masalah**

Merujuk pada fenomena empiris dan penjabaran latar belakang di atas, serangkaian problematika yang menjadi fokus identifikasi dalam studi ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPAS pada materi "Aku dan Lingkungan Sekitarku" di SDN Mekarjaya 3 Depok masih didominasi oleh penggunaan buku teks konvensional dan metode ceramah, sehingga pembelajaran bersifat monoton dan tidak mampu menstimulasi keaktifan murid..
2. Murid mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep lingkungan (fisik dan sosial) yang bersifat abstrak karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan visual.
3. Capaian hasil belajar kognitif murid kelas III pada materi terkait lingkungan belum optimal dan mayoritas masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan rata-rata nilai klasikal yang masih rendah (43,00).
4. Belum tersedianya inovasi media ajar interaktif yang dapat membantu guru menyajikan materi secara bermakna, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif murid kelas III.
5. Salah satu upaya strategis yang dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran berupa Buku Saku Cerita Lingkungan yang mengintegrasikan pendekatan visual dan storytelling.
6. Masih belum diketahui secara pasti sejauh mana pengaruh penerapan media Buku Saku Cerita Lingkungan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif murid di SDN Mekarjaya 3 Depok.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengacu pada luasnya ruang lingkup permasalahan yang telah diidentifikasi, maka diperlukan pembatasan fokus penelitian agar lebih terarah dan mendalam, yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada penerapan media pembelajaran cetak inovatif berupa Buku Saku Cerita Lingkungan yang memadukan unsur visual dan penceritaan tokoh (Tiko, Lala, Bubu, dan Eco).
2. Sasaran penelitian dibatasi pada murid Kelas III di SDN Mekarjaya 3 Depok pada tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan tingkat perkembangan kognitif murid usia 8–9 tahun yang sedang berada pada fase operasional konkret, sehingga sangat membutuhkan stimulasi media visual yang nyata untuk memahami konsep keruangan yang abstrak, sekaligus untuk merespons temuan empiris terkait rendahnya hasil belajar kognitif di kelas tersebut.
3. Ruang lingkup materi pembelajaran dibatasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase B, khususnya pada materi pokok "Aku dan Lingkungan Sekitarku".
4. Pengukuran dalam penelitian ini difokuskan secara khusus pada peningkatan hasil belajar murid pada ranah kognitif (skor *pre-test* dan *post-test*).

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran dan hasil belajar kognitif murid kelas III SDN Mekarjaya 3 Depok pada materi "Aku dan Lingkungan Sekitarku" sebelum diterapkannya media Buku Saku, bagaimana proses penerapan media tersebut di dalam kelas, bagaimana hasil belajar murid setelah penggunaannya, serta bagaimana pengaruh penerapan media Buku Saku tersebut terhadap peningkatan hasil belajar murid?

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk menghasilkan temuan yang bermanfaat, baik secara praktis maupun teoretis, yang dapat dirinci sebagai berikut.

## **1. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Murid: Membantu murid memahami materi "Aku dan Lingkungan Sekitarku" serta meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, dan hasil belajar kognitif melalui penggunaan media Buku Saku Cerita Lingkungan yang sesuai dengan fase kognitif mereka. Selain itu, penggunaan media ini diharapkan mampu menumbuhkan rasa peduli dan kepekaan terhadap kelestarian lingkungan sekitar.
- b. Bagi Guru: Menyediakan instrumen dan alternatif bahan ajar inovatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kejenuhan belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, yang sejalan dengan semangat eksplorasi pada Kurikulum Merdeka.
- c. Bagi Sekolah (SDN Mekarjaya 3 Depok): Menjadi masukan berharga bagi institusi dalam upaya pengembangan kurikulum operasional dan kebijakan sekolah terkait pemanfaatan inovasi media pembelajaran cetak portabel untuk menunjang peningkatan hasil belajar murid.
- d. Bagi Peneliti: Memberikan pengalaman empiris secara langsung di lapangan yang dapat memperkaya wawasan keilmuan terkait implementasi media pembelajaran di sekolah dasar.
- e. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi landasan teoretis dan rujukan metodologis untuk penelitian lanjutan mengenai pengembangan dan pengaruh media pembelajaran serupa di jenjang sekolah dasar.

## **2. Manfaat Teoritis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh penerapan media pembelajaran cetak inovatif berbasis visual di jenjang sekolah dasar. Kontribusi tersebut sekaligus memberikan dukungan nyata terhadap teori perkembangan kognitif dan teori konstruktivisme, yang

secara tegas menekankan pentingnya penggunaan media konkret serta keterlibatan aktif emosional murid dalam keberhasilan proses pembelajaran. Lebih jauh lagi, hasil dari penelitian ini diproyeksikan mampu menjadi rujukan dan referensi teoretis yang komprehensif bagi penelitian-penelitian selanjutnya, terutama yang berfokus pada pengembangan media buku saku berbasis penceritaan (*storytelling*) dalam upaya mendongkrak hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPAS.

