

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses mencari dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, serta membangun dan mengembangkan sikap positif sehingga dapat menjadi pribadi yang berkualitas. Proses Pendidikan selalu berhubungan dan tidak dapat terlepas dari proses pembelajaran. Menurut Purnama (2017) pembelajaran adalah suatu interaksi dua arah dari seorang pendidik dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang teratur dan terarah menuju suatu tujuan yang sebelumnya telah ditetapkan oleh pendidik.

Didalam proses mengajar terdapat lima komponen yang penting dalam proses mengajar yaitu adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. dalam kegiatan proses mengajar, kelima komponen ini sangat mempengaruhi satu sama. Seperti misalnya dalam pemilihan metode dalam proses menyampaikan materi pembelajaran akan berpengaruh dengan media pembelajaran apa yang akan kita gunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang bersangkutan. Kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran haruslah melalui proses belajar yang amat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar. (Arsyad, 2017). Dengan

adanya media pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Kedua, aspek afektif yaitu tentang sikap dan nilai. Aspek afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ketiga, aspek psikomotorik tentang hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Sesuai dengan hasil observasi awal, hasil belajar peserta didik masih 40% peserta didik yang sudah sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik belum sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan kategori belum tercapai atau kategori kurang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh pada tanggal 12-20 November 2023 dengan pendidik kelas IV SD, menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SD memiliki tingkat hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran IPS. Tingkat hasil belajar yang rendah ini sendiri juga dijelaskan bahwa penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS berupa

Buku Paket dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dengan kondisi seperti yang telah disebutkan menunjukkan hasil bahwa peserta didik lebih banyak tidak tertarik pada mata pelajaran IPS dan proses pembelajaran terkesan monoton. Dengan permasalahan tersebut, dikarenakan masih kurangnya kreativitas pendidik dalam membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran dengan bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, meningkatkan rasa tertarik peserta didik pada materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran IPS.

Dalam proses pembelajaran pendidik tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, namun pendidik juga harus mampu untuk menciptakan suasana yang menarik dan bermakna bagi peserta didik selama proses pembelajaran. Menciptakan suasana yang menarik dan bermakna bagi peserta didik dapat dibentuk dengan adanya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pendidik dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh pendidik maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai pendidik harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Menurut Hamalik (2016) media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah. Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikanperangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Sedangkan menurut Setiawan (2018) mengatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat dan menarik perhatian, sehingga peserta didik memperoleh kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor sesuai maksud dari informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau saluran yang dapat membantu pendidik untuk memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga dapat membangkitkan semangat dan menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pendidik dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Oleh karena itu, pendidik diminta

untuk membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran yang kreatif tanpa melupakan kesesuaian dengan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan menarik perhatian peserta didik ialah media pembelajaran yang diciptakan ataupun dikembangkan pendidik dengan kreatif. Media terdiri dari dua macam, yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Contoh dari Media dua dimensi ialah gambar dan foto, sedangkan contoh dari media tiga dimensi ialah *Pop-Up Book*. *Pop-Up Book* menjadi salah satu media pembelajaran kreatif yang mulai banyak digunakan oleh pendidik untuk membantu proses pembelajaran. Menurut Hanifah (2014) mengatakan bahwa media *Pop-Up Book* adalah alat peraga tiga dimensi yang dapat merangsang imajinasi peserta didik serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu benda, memperkaya pengetahuan kata serta meningkatkan pemahaman peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa, media *Pop-Up Book* adalah media pembelajaran tiga dimensi dengan bentuk penggambaran suatu materi yang bertujuan untuk merangsang imajinasi pada peserta didik. Adapun manfaat dari media *Pop-Up book* yaitu sebagai media atau alat yang membuat peserta didik menggunakan hampir seluruh panca indera dan juga mengajarkan peserta didik untuk merawat dan menjaga media *Pop-Up Book* dengan baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, pengembangan media pembelajaran yang kurang maksimal terutama pada mata pelajaran IPS dan juga pendidik yang belum maksimal dalam mengembangkan materi

pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, pendidik mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran dan peserta didik juga kurang maksimal dalam memahami materi pembelajaran, terlebih lagi materi pelajaran IPS membutuhkan media yang menarik dan memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Jika pendidik hanya memanfaatkan media pembelajaran yang ada dan tidak mengembangkan media pembelajaran akan membuat hasil belajar peserta didik terus menurun.

Maka dari itu diperlukannya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dengan tujuan untuk membangun semangat belajar peserta didik, menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik khususnya pada mata pelajaran IPS akan meningkatkan semangat belajar peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik yang akan dihasilkan pada mata pelajaran IPS juga meningkat. Media yang cocok digunakan untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS adalah media pembelajaran gambar tiga dimensi atau biasa disebut *Pop-Up Book*. Media pembelajaran gambar tiga dimensi ini diupayakan pendidik untuk meningkatkan rasa menarik peserta didik dan juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan keadaan dan kondisi tersebut, perlu adanya pengembangan pada media pop-up book untuk meningkatkan semangat belajar, menarik perhatian peserta didik, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata

pelajaran IPS. Kebaharuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah materi yang akan ditampilkan pada *Pop-Up Book* diambil dari budaya disekitar, media ini berbentuk media cetak dengan gambar bertimbul seperti tiga dimensi yang akan muncul ketika dibuka setiap halamannya dan terdapat penjelasan mengenai materi melalui komik singkat.

Materi pembelajaran yang dirancang dengan *Pop-Up Book* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pada materi pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia mata pelajaran IPS kelas IV SD. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nafilah Rahman, Nurul Kumala Dewi dan Nurhasanah pada siswa kelas IV SDN 15 Mataram menyatakan secara keseluruhan hasil penelitian terhadap media pembelajaran *Pop-Up Book* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berada pada tingkat kualifikasi valid ataupun sangat layak digunakan tanpa revisi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah di dalam pengembangan ini sebagai berikut :

1. Kurangnya rasa tertarik dan minat peserta didik terhadap pembelajaran, terutama pada pembelajaran monoton dengan hanya menggunakan media

dan model pembelajaran yang kurang menarik sehingga hasil belajar peserta didik belum maksimal.

2. Penggunaan media pembelajaran yang masih banyak menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) khususnya pada mata pelajaran IPAS sehingga diperlukan pengembangan media untuk meningkatkan rasa tertarik dan minat peserta didik.
3. Hasil belajar yang cukup rendah khususnya pada mata pelajaran IPAS dikarenakan kurangnya minat dan rasa tertarik belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan peserta didik, belum efektifnya pembelajaran IPAS di sekolah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan kurangnya keterkaitan materi pembelajaran yang diajarkan dengan lingkungan sekitar. Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran berupa pop-up book kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian, yaitu

1. Bagaimana proses pengembangan media *Pop-Up Book* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS kelas IV SD?

2. Bagaimana kelayakan media *Pop-Up Book* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD?
3. Bagaimana efektivitas *Pop-Up Book* Materi Kekayaan Budaya Indonesia mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *Pop-Up Book* Kekayaan Budaya Indonesia mata pelajaran IPAS Kelas IV SD?
2. Untuk menganalisis kualitas media *Pop-Up Book* Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD?
3. Untuk menganalisis efektivitas media *pop-up book* kekayaan budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS kelas IV SD?

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah *Pop-Up Book* yang memiliki ciri berupa buku dua atau tiga dimensi dengan gambaran nyata atau animasi dengan pendekatan pembelajaran kurikulum merdeka. *Pop-Up Book* yang dikembangkan berisi mengenai mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia. Agar mewujudkan media *Pop-Up Book* yang menarik bagi peserta didik, maka perancang media *Pop-Up Book* memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Segi Tampilan

- a. Software yang digunakan dalam pembuatan media ini yaitu canva sebagai pembuatan rancangan media dengan hasil akhir dari media pembelajaran yaitu media pembelajaran cetak berupa *pop-up book* kekayaan budaya Indonesia.
- b. Menggunakan kertas berukuran A4.
- c. Menggunakan jenis huruf open sans.
- d. Komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran ini sebagai berikut:
 - 1) halaman awal berisi judul, kelas, dan gambar yang relevan dengan tema media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
 - 2) Halaman kata pengantar, memuat sambutan dari penulis dengan harapan dapat menerima kritik dan saran dari pembaca guna meningkatkan kualitas dalam media pembelajaran, termasuk isi materi yang disajikan.
 - 3) Halaman tata cara penggunaan media pembelajaran, memuat langkah-langkah untuk menggunakan media pembelajaran.
 - 4) Halaman daftar isi, berisi informasi mengenai letak halaman komponen-komponen dalam media pembelajaran, termasuk isi materi yang disajikan.
 - 5) Halaman tujuan pembelajaran, memuat tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai didalam pembelajaran.
 - 6) Halaman pembuka materi, memuat gambar peta Indonesia.

- 7) Bagian isi materi, berisi materi tentang keragaman suku bangsa, keragaman agama, keragaman seni tari, dan keragaman alat musik.
 - 8) Pada halaman evaluasi, memuat soal-soal evaluasi untuk mengukur serta menilai seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.
 - 9) Halaman profil penulis, memuat biodata penulis dan dosen pembimbing. Memberikan informasi mengenai latar belakang penulis dan dosen pembimbing yang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Segi konten isi media pembelajaran
- a. capaian pembelajaran pada fase B, yaitu peserta didik mendeskripsikan apa saja keberagaman budaya Indonesia, merefleksikan apa saja faktor penyebab keberagaman.
 - b. Tujuan pembelajaran yaitu mengidentifikasi keberagaman budaya Indonesia, mengetahui faktor penyebab keberagaman budaya Indonesia, dan menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungan sekitar.
 - c. Isi materi terkait dengan kekayaan budaya Indonesia.
 - d. Menggunakan Bahasa Indonesia.
 - e. Soal evaluasi terkait dengan materi.
 - f. Biodata penulis dan dosen pembimbing.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media *Pop-Up Book* ini sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar untuk materi Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV SD. Adapun manfaat pengembangan media *Pop-up Book* sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini mampu memberikan pengalaman yang mengesankan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS. Selain itu, dapat membantu peserta didik untuk membangun semangat belajar, menumbuhkan rasa tertarik peserta didik, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini mampu untuk memberikan inovasi kepada pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, sehingga pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan dibantu media *Pop-Up Book* yang menarik dan mampu untuk membangun semangat belajar peserta didik, meningkatkan rasa tertarik peserta didik pada materi pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini mampu dijadikan contoh dan bahan inovasi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media *Pop-Up Book*. selain itu, hasil

penelitian ini dapat membagikan pemahaman tentang aturan pengembangan media *Pop-Up Book* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan manfaat pengembangan, maka asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Asumsi pengembangan

Penelitian ini, memiliki asumsi pengembangan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *pop-up book* kekayaan budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Media *pop-up book* kekayaan budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD dapat meningkatkan pemahaman peserta didik untuk materi kekayaan budaya Indonesia.
- c. Media pembelajaran *pop-up book* kekayaan budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas iV SD dapat meningkatkan peran pendidik dalam proses pembelajaran.
- d. Media pembelajaran *pop-up book* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas iV SD dapat menunjang peserta didik belajar secara mandiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta pemahaman peserta didik.

- e. Media pembelajaran *pop-up book* kekayaan budaya indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD dapat digunakan kapan saja dan dapat digunakan dengan mudah.
2. Keterbatasan pengembangan
- Penelitian ini memiliki keterbatasan pengembangan sebagai berikut:
- a. Pengembangan media pembelajaran hanya difokuskan pada materi kekayaan budaya Indonesia saja.
 - b. Media pembelajaran ini dikembangkan terbatas pada indikator keragaman suku bangsa, keragaman agama, keragaman seni tari dan keragaman alat musik.
 - c. Media pembelajaran *pop-up book* kekayaan budaya indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS Kelas IV SD pengimplementasiannya hanya dilakukan di sekolah saja dengan menerapkan model pembelajarn *problem based learning*.