

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan formal di Indonesia dari jenjang sekolah dasar, merupakan jenjang pendidikan yang berada di bawah jenjang pendidikan menengah (Kemendikbud, 2018). Sekolah dasar merupakan tingkat awal pengenalan konsep dasar kepada anak, sehingga konsep yang diterima oleh anak membuka daya pikirnya dalam menghadapi jenjang selanjutnya (Batubara, 2017). Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk generasi penerus bangsa yang cerdas dan berkarakter untuk membangun bangsa. Memiliki pendidikan yang baik adalah hak semua warga negara Indonesia. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari peserta didik, karena tujuan utama pendidikan adalah dengan mendidik peserta didik menjadi sumber daya yang lebih baik (Pratami & Nugroho, 2020).

Kurikulum yang diterapkan di sekolah dasar saat ini yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang diharapkan dapat membentuk insan yang berkarakter. Kurikulum 2013 dilaksanakan dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah kurikulum yang dimulai dengan topik atau tema tertentu dan kemudian dijelaskan dari sudut pandang yang berbeda atau dilihat dari sudut yang berbeda pada topik yang umum di sekolah (Kadir & Asrohah, 2015). Dalam pembelajaran tematik berisikan beberapa muatan mata pelajaran, diantaranya yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, dan Matematika.

Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa sekolah dasar karena mereka menganggap bahwa mata pelajaran ini sulit untuk

dipelajari, dimengerti, tidak menarik, dan membosankan. Matematika merupakan salah satu ilmu penting yang diajarkan kepada siswa, karena sering digunakan untuk menyelesaikan masalah bilangan dalam kehidupan sehari-hari (Ferryka, 2018). Pengajaran matematika dasar dibagi menjadi tiga kelompok utama, yaitu pengembangan konsep, pemahaman konsep, dan pengembangan keterampilan. Fase ini dirancang untuk mencapai tujuan akhir pengajaran matematika dasar, yaitu agar siswa mahir dalam menerapkan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Nurkamilah & Nugraha, 2018). Selain matematika, dalam pembelajaran tematik Bahasa Indonesia juga termasuk salah satunya. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran utama dalam dunia pendidikan. Peranan bahasa khususnya bahasa Indonesia untuk anak SD/MI sangat penting terutama dalam bahasa lisan dan tulisan untuk membantu anak membentuk karakternya. Tujuan pengajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara benar dalam bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan (Hidayah, 2015). Selain Matematika dan Bahasa Indonesia, PPKn juga termasuk di dalam pembelajaran tematik. Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah mata pelajaran yang bertujuan mendidik warga negara yang memahami hak dan kewajibannya serta dapat berupaya menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, berilmu, dan bermoral, yang diatur oleh Pancasila dan UUD 1945 (Kurniawan, 2013).

Karena hal tersebut, maka perlunya pengembangan proses pembelajaran tematik dengan menggunakan perkembangan teknologi saat ini, yaitu penyajian perangkat pembelajaran tematik yang akan membantu siswa lebih mudah memahami konsep, memecahkan masalah dan memudahkan pencapaian tujuan

pembelajaran pada topik tersebut. Media pembelajaran merupakan jembatan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif meningkatkan kemungkinan siswa akan belajar lebih banyak dan mengingat lebih baik. Media pembelajaran digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran, upaya maksimal dicurahkan untuk merangsang kreativitas dan mendukung kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan (Wiana, 2018). Media pembelajaran terus berkembang setiap tahunnya. Salah satu jenis media pembelajaran yang mungkin diminati siswa agar tidak membosankan dan membantu siswa dalam proses pembelajaran adalah media pop-up book. Media pop-up cukup mengesankan bila digunakan dalam kegiatan pembelajaran media visual. Media visual sering digunakan di sekolah dasar karena siswa dapat lebih memahami materi yang disajikan dengan melihat gambar, poster, foto dan alat peraga (Jatmika, 2005). Dengan menggunakan media *pop-up book* diharapkan siswa akan mudah memahami materi ajar, membangkitkan minat siswa untuk mempelajari materi ajar, dan tidak mudah putus asa untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Dalam proses pembelajaran guru sering kali menanggapi bahwa hanya dengan buku dan penjelasan guru siswa akan memahami materi yang disampaikan. Pada kenyataannya, siswa akan mudah bosan jika guru hanya menjelaskan materi secara abstrak tanpa adanya media pembelajaran yang nyata yang bisa membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil observasi awal yang ditunjukkan kepada wali kelas II tahun pelajaran 2021/2022 di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng pada tanggal 3

sampai dengan 5 November 2021 menyatakan bahwa permasalahan siswa yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yaitu: 1) siswa mudah bosan dan kurang fokus dalam proses pembelajaran, 2) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, 3) siswa lebih suka belajar jika dilengkapi dengan gambar, dan 4) sebagian siswa tidak mengerti jika saat pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran. Dalam hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa: 1) 83,3% guru menyatakan penggunaan media pembelajaran di kelas belum optimal, 2) 83,3% guru menyatakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah terbatas, 3) 83,3% guru menyatakan cakupan pembelajaran tematik pada buku siswa terbatas, 4) 83,3% guru menyatakan materi yang ada pada buku tematik perlu dikembangkan lagi, 5) 100% guru menyatakan belum tersedia media *pop-up book* Tema 8 Subtema 2 di sekolah.

Untuk mengatasi hal tersebut hal yang dapat dilakukan yaitu dengan membuat bahan ajar dan membungkusnya dalam media *pop-up book*. Media *pop-up book* merupakan buku yang didalam halamannya menyajikan lipatan gambar yang dapat memberikan kesan tiga dimensi sehingga membuat minat membaca siswa menjadi lebih meningkat. Dengan menggunakan media *pop-up book* di dalam proses pembelajaran menyebabkan bangkitnya imajinasi siswa. Kelebihan dari penggunaan media *pop-up book* yaitu: 1) dapat memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halaman, 2) dapat meningkatkan daya imajinasi siswa sehingga siswa dapat memahami isi dari buku tersebut, 3) serta dapat membantu anak untuk memahami dan mengerti materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pendapat ini sejalan dengan pendapat dengan para ahli yang menyatakan kelebihan dari pop up book yakni: 1) proses pembelajaran menjadi menyenangkan

karena gambar yang disajikan terasa nyata dan terdapat kejutan di setiap halamannya, 2) menampilkan hal-hal khusus untuk membantu siswa berimajinasi dan meningkatkan kreativitasnya, 3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan pengamatan, karena tidak semuanya mata pelajaran atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, 4) spesifik, artinya lebih realistik dari pada media verbal, 5) menjadi sumber belajar segala usia karena setiap halaman buku penuh dengan gambar dan informasi yang sesuai dengan konsep, 6) *pop-up book* memiliki ruang-ruang dimensi dimana buku ini dapat berupa struktur tiga dimensi, membuat buku lebih menarik (Lestari, 2019).

Namun saat ini dalam media *pop-up book* tidak terdapat evaluasi. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi yang baru dalam media *pop-up book* yaitu dengan menambahkan evaluasi melalui *scan QR Code*. *QR Code* adalah teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode dua dimensi yang dicetak pada media yang lebih pendek. *QR Code* adalah singkatan dari *Quick Response* karena ditujukan harus ditafsirkan isinya dengan benar. *QR Code* merupakan pengembangan dari *barcode* satu dimensi, *QR Code* salah satu tipe dari *barcode* yang dapat dibaca oleh kamera *handphone* (Rahmawati & Rahman, 2011). Penggunaan *QR Code* dapat memudahkan siswa untuk mengakses evaluasi masing-masing mata pelajaran pada Tema 8 Subtema 2 yang telah dikemas menggunakan *google form*. Cara siswa mengakses evaluasi tersebut yaitu dengan *scan* menggunakan kamera *smartphone*. Setelah di-*scan* soal evaluasi akan muncul dan nilai otomatis akan keluar setelah siswa selesai mengerjakan evaluasi tersebut. Jawaban siswa akan otomatis direkam dan disimpan oleh sistem yang akan memudahkan guru untuk mengecek apakah siswa dapat memahami materi yang ada dalam media *pop-up*

book tersebut. *QR Code* ini dapat diakses dimana dan kapan saja. *QR Code* ini tersedia disetiap akhir materi media *pop-up book*.

Media pembelajaran *pop-up book* efektif digunakan sebagai media pembelajaran hal ini didukung oleh penelitian (Masturah et al., 2018) yang memperoleh hasil *review* ahli mata pelajaran sebesar 95,8%, ahli desain pembelajaran mencapai 88% dan ahli media pembelajaran 98,5%. Agar memperkuat hasil penelitian yang telah ada sebelumnya maka perlu dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *pop-up book* Berbantuan *Qr Code* pada Tema 8 Subtema 2 Kelas II Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi ajar tematik di buku siswa sempit, karena penjelasannya berupa beberapa kalimat dan beberapa penjelasan materi belum dilengkapi dengan gambar.
2. Penggunaan dan penerapan media pendidikan yang kurang memadai mengakibatkan kurangnya minat siswa dan kurangnya pemahaman terhadap topik yang dijelaskan..
3. Tidak ada media *pop-up book* berbantuan *qr-code* Tema 8 Subtema 2 Kelas II yang tersedia di sekolah dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, diidentifikasi enam masalah. Agar penelitian berorientasi dan tidak meluas, maka dilakukan pembatasan masalah. Keterbatasan problematik penelitian ini terbatas pada materi

pembelajaran tematik yang sempit dan tidak ada media *pop-up book* berbantuan *qr-code* pada tema 8 subtema 2 kelas II sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah *prototype pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 2 Kelas II Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas media *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 2 Kelas II Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 2 Kelas II Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini dilakukan yaitu:

1. Untuk mengembangkan *prototype pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 2 Kelas II Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validitas media *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 2 Kelas II Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 2 Kelas II Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, hasil pengembangan media *pop-up book* pada Tema 8 Subtema 2 Kelas II ini dapat memberikan manfaat secara teoretis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil kajian pengembangan ini dapat digunakan sebagai landasan teori pendukung atau sumber bacaan dalam pengembangan media *pop-up book* lainnya. Pengembangan media *pop-up book* ini dapat dijadikan sebagai sumber bacaan untuk menciptakan inovasi di bidang pendidikan guna meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan di Indonesia. Media *pop-up book* yang akan dikembangkan dilengkapi dengan inovasi baru berupa *QR Code* di dalamnya. *QR Code* berisikan evaluasi yang dapat diakses melalui *smartphone* dengan cara *discan*. *QR Code* terdapat di setiap akhir materi PPKn, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Siswa dapat menjawab evaluasi yang tersedia, dan jawaban siswa dapat terekam oleh sistem sehingga memudahkan guru untuk mengetahui pencapaian dan keberhasilan siswa dalam penggunaan media *pop-up book* pada Tema 8 Subtema 2 Kelas II Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dari penelitian ini sebagai berikut :

1) Bagi Siswa

Temuan penelitian dalam pengembangan media *pop-up book* ini dapat membantu siswa mempelajari dan memahami topik. Selain itu dapat membangkitkan minat belajar siswa, karena media dikemas secara menarik dan dapat memberikan siswa pengalaman belajar secara langsung serta memungkinkan mereka untuk menyajikan sesuatu yang abstrak. Dengan adanya inovasi baru yaitu *QR Code* yang terdapat dalam media *pop-up book* ini membuat siswa merasakan pengalaman baru dalam menggunakan media *pop-up book*. Dalam media *pop-up book* terdapat

evaluasi di setiap akhir materi yang dapat diakses melalui *QR Code*. Siswa dapat menggunakan *QR Code* dimana dan kapan saja karena dalam penggunaannya siswa hanya perlu mengaksesnya melalui *smartphone* yang *discan* melalui kamera kemudian evaluasi yang ada dalam *QR Code* akan muncul.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan media *pop-up book* dapat membawa inovasi baru guru dalam proses pembelajaran media, membuat pembelajaran lebih menarik dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan. Media *pop-up book* yang dilengkapi *QR Code* untuk evaluasi akan memudahkan guru untuk mengetahui sejauh mana pencapaian dan keberhasilan siswa dalam menggunakan media *pop-up book*. Hasil evaluasi akan otomatis terekam ke dalam sistem yang telah disediakan.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan media *pop-up book* ini dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa yang berdampak kepada kepala sekolah selaku pemegang tanggung jawab di sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan media *pop-up book* ini dapat dijadikan sumber atau referensi yang dapat membantu peneliti lain dalam mengembangkan media *pop-up book*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 2 Kelas II untuk memudahkan siswa memahami materi yang dijelaskan. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan.

1. Sampul media didesain dengan komposisi warna yang cerah sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Berisi tentang petunjuk dan keterangan penggunaan media.
3. Memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika yang terdapat pada Kelas II Tema 8 Subtema 2 Semester 2. Pada setiap halamannya terdapat gambar dan penjelasan yang memudahkan siswa dalam memahami materi.
4. *Pop-up book* berisi gambar menarik yang ditempel pada setiap halaman yang berbentuk tiga dimensi, memberikan kesan timbul, serta dapat bergerak saat halamannya dibuka.
5. *Pop-up book* juga berisi *QR Code* di akhir halaman. *QR Code* tersebut jika di *scan* maka akan muncul evaluasi yang akan dikerjakan siswa. Hal ini merupakan inovasi yang baru dalam media *pop-up book*.
6. Proses produksi *pop-up book* ini dimulai dengan desain gambar, kemudian dicetak, dilanjutkan dengan pelipatan manual menggunakan tangan.
7. *Pop-up book* yang dikembangkan memiliki ukuran 20x30 cm dengan jumlah halaman 15 halaman.

8. Menggunakan alat dan bahan yang sering ditemui di lingkungan sekitar, seperti gunting, *cutter*, *double side tape*, *double side tape foam*, kertas *art paper*, dan kertas *glossy*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keterbatasan materi-materi yang terdapat pada buku siswa mengakibatkan siswa kesulitan dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran pada Tema 8 Subtema 2 masih sangat terbatas. Hal ini juga didukung oleh hasil kuesioner yang telah dilakukan pada tanggal 3-5 November 2021 di Gugus VIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2021/2022 yang menyatakan bahwa 88,3% cakupan pembelajaran tematik pada buku siswa terbatas. Pengembangan materi dibuat dalam bentuk media *pop-up book*. 100% guru menyatakan setuju apabila materi pembelajaran tematik dikembangkan dalam bentuk media *pop-up book*, dan 88,3% guru menyatakan materi yang ada pada buku tematik perlu dikembangkan. Atas dasar tersebut, dipandang penting untuk mengembangkan media *pop-up book*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *pop-up book* dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- a. Siswa kelas II sekolah dasar telah menguasai keterampilan membaca, sehingga siswa mampu menerima dan memahami materi pada media *pop-up book* yang disajikan dalam bentuk gambar timbul dan tulisan.
- b. Penggunaan *pop-up book* membantu guru menjelaskan materi khususnya pada Tema 8 Subtema 2.

- c. Media *pop-up book* membantu dan menarik minat siswa dalam belajar karena gambar dan tulisan yang disajikan dalam media *pop-up book* mudah dipahami oleh siswa.
- d. Siswa kelas II sekolah dasar memiliki *smartphone* sehingga siswa dapat mengakses *qr-code* untuk melaksanakan evaluasi yang terdapat di setiap akhir materi.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media *pop-up book* ini yaitu:

- a. Pengembangan media didasarkan pada analisis kebutuhan di kelas II sekolah dasar, sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan kondisi lapangan.
- b. Pengembangan media terbatas pada Tema 8 Subtema 2, sehingga untuk mengembangkan tema lain memerlukan penyesuaian.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, dirasa perlu memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas dan bukan untuk menguji teori.
2. Media adalah alat yang digunakan untuk mentransfer informasi dari komunikator kepada komunikan.
3. *Pop-up book* merupakan media berupa buku dengan gambar timbul saat dibuka yang dibuat secara menarik untuk merangsang minat belajar siswa.

4. *QR Code (Quick Response Code)* adalah kode batang dua dimensi yang secara instan dapat memberikan berbagai informasi. Untuk membukanya, perlu memindai atau memindai dengan *smartphone*.
5. Model ADDIE merupakan model penelitian untuk pengembangan yang terdiri atas lima langkah yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
6. Tema 8 Subtema 2 terdapat beberapa muatan mata pelajaran diantaranya yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika.

