

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan manusia seutuhnya. Pendidikan yang berkualitas merupakan pendidikan yang dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa atau sumber daya manusia. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka banyak hal yang perlu diperhatikan khususnya mutu pendidikan.

Pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan yang diberikan kepada anak menuju kedewasaan (Chomaidi & Salamah, 2018). Pendidikan memiliki dua tujuan, yaitu membimbing para pelajar atau siswa untuk menjadi cerdas dan memiliki perilaku berbudi pekerti yang luhur (Ramdhani, 2014). Seseorang yang memiliki peran sangat penting dalam pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar mengajar yaitu guru. Guru adalah seseorang yang membimbing siswa dalam dunia pendidikan. Secara umum, guru memiliki tiga tugas sebagai profesi, yakni mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti guru meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup dan diberikan melalui materi-materi pembelajaran, mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki, dan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan untuk kehidupan siswa kedepannya (Anwar, 2018). Seorang guru harus dapat memiliki kreatifitas dan

kemampuan inovasi dalam merancang media-media atau bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Purba dkk, 2020). Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa. Media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran *pop-up book*. Guru dapat menuangkan kreativitas dan inovasi baru yang dituangkan ke dalam *pop-up book*. *Pop-up Book* merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang dapat meningkatkan imajinasi siswa dan mempermudah siswa dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu benda dan dapat meningkatkan pemahaman siswa (Setyanigrum, 2020). Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa di dalam kelas tentu membutuhkan kreatifitas dan beberapa inovasi di dalamnya, salah satunya yaitu pada proses pembelajaran di kelas rendah (Pitaloka & Sumardjono, 2017). *Pop-up book* termasuk ke dalam media pembelajaran tiga dimensi yang didalamnya merangkum topik-topik yang dikemas secara menarik dengan gambar-gambar yang bisa bergerak dan disertai dengan materi pembelajaran.

Topik yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran *pop-up book* yaitu Menjaga Keselamatan di Perjalanan Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar mata pelajaran PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia dan PJOK. Topik menjaga keselamatan di perjalanan Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar perlu

dikembangkan agar siswa dapat memahami dengan jelas mengenai materi PPKn (memahami makna bersatu dalam keberagaman di sekolah), Matematika (menentukan panjang, berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari), Bahasa Indonesia (mencermati penggunaan huruf kapital, tanda titik dan tanda tanya pada akhir kalimat) dan PJOK (memahami cara menjaga kebersihan lingkungan). Pembelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan kepribadian siswa yang mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajibannya di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat (Rahmayanti, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal dan penyebaran kuesioner kepada guru kelas II Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Buleleng yang diisi oleh empat guru wali kelas II, dapat diketahui hasil yang didapatkan yaitu: 66,7% guru menyatakan bahwa perlu dilakukan pengembangan terhadap buku tematik, 100% guru menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran, 100% guru menyatakan bahwa belum mengetahui apa itu media *pop-up book* dan 100% guru menyatakan setuju untuk pembelajaran Tema 8 Subtema 4 dikemas kedalam media *pop-up book*. Dari hasil wawancara pada tanggal 5 november 2021 yang dilakukan dengan guru-guru wali kelas II Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Buleleng menyatakan bahwa, permasalahan-permasalahan yang sering timbul dalam proses pembelajaran di kelas II yaitu siswa kurang aktif bertanya dalam proses pembelajaran, siswa sulit memahami materi jika guru tidak menggunakan media dan materi yang terkandung di dalam tema 8, Subtema 4 masih sempit dan kurang mendalam.

Guru dapat mengemas materi *pop-up book* dengan gambar-gambar yang menarik dan kreatif agar siswa yang membaca atau melihat tidak merasa bosan dan nilai-nilai yang terkandung dalam *pop-up book* dapat diimplementasikan dengan baik oleh siswa. Media *pop-up book* yang akan dirancang dikemas dengan inovasi baru berbantuan *QR Code* yang dapat memudahkan siswa mengakses soal-soal atau evaluasi dari masing-masing mata pelajaran pada Tema 8, Subtema 4 dengan meng-*scan QR Code* yang sudah disediakan lalu siswa dapat menjawab soal-soal evaluasi mengenai materi-materi yang ada di dalam *pop-up book*. *QR Code* adalah *barcode* dua dimensi yang di dalamnya terdapat berbagai jenis informasi yang dapat diakses secara mudah yaitu dengan *scan* menggunakan *smartphone*. *QR Code* memiliki kelebihan yaitu mampu menyimpan lebih banyak data, tingkat keamanan lebih baik dan dapat meminimalisir kesalahan pada data. Manfaat *QR Code* yaitu mempermudah akses informasi, dapat menyimpan data dengan baik, dan dapat memberikan informasi penting dengan tampilan yang lebih sederhana. *QR Code* pada media *pop-up book* yang dikembangkan digunakan untuk meminimalisir ruang pada halaman *pop-up book*, sehingga tidak banyak memerlukan tempat untuk evaluasi.

Keterbatasan materi muatan PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia dan PJOK dalam buku ajar atau buku siswa berdampak pada kegiatan belajar mengajar. Jika peristiwa ini terus dibiarkan, maka siswa akan sulit untuk memahami materi yang diberikan oleh guru dan merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan mendesain pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan dampak positif pada siswa. Media *pop-up book* memiliki manfaat yaitu dapat meningkatkan kreatifitas yang dimiliki siswa, menumbuhkan imajinasi siswa khususnya dalam proses

pembelajaran, dan menambah wawasan siswa mengenai materi yang sedang dipelajari (Setyanigrum, 2020). Kelebihan media *pop-up book* yaitu dapat membantu siswa dalam menyerap materi dikarenakan didalamnya terdapat gambar-gambar dalam bentuk tiga dimensi yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat ahli (Umam dkk., 2019) kelebihan media *pop-up book* Memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman berikutnya. Media *pop-up book* cocok diterapkan di kelas rendah dan diterapkan pada topik pembelajaran yang memerlukan, pemahaman visual dan pengamatan langsung selain itu kelebihan media *pop-up book* dapat memperkuat kesan yang ingin disampaikan.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dan wawancara yang diberikan kepada guru kelas II Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021, 100% guru sangat setuju dan memberikan respon positif apabila materi Tema 8 Subtema 4 dikembangkan dalam bentuk media *pop-up book* berbasis *QR Code*. Berdasarkan hal tersebut, media *pop-up book* penting dikembangkan sebagai media pembelajaran dan digunakan dalam proses pembelajaran. Agar memperkuat hasil penelitian yang sudah ada mengenai penggunaan media *pop-up book* berbasis *QR Code*, maka perlu dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar”



## 1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi muatan pada buku siswa Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar masih sempit dan kurang dalam.
2. Pemanfaatan media pembelajaran belum sepenuhnya optimal dan menyebabkan minimnya pemahaman siswa terhadap materi atau topik yang dijelaskan oleh guru.
3. Tidak ada media *pop-up book* mengenai materi Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dari paparan identifikasi masalah di atas, terdapat masalah-masalah yang beragam sehingga diperlukannya pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah tidak ada media *pop-up book* pada Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar.

## 1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah *prototype* media *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar ?
2. Bagaimanakah validitas media *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar?

3. Bagaimanakah kepraktisan media *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan *prototype* media *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validitas media *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar *pop-up book* berbantuan *QR Code* pada Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar.

### 1.6 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoretis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini sebagai penunjang teori mengenai pengembangan media *pop-up book* untuk kelas II yang dapat menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Pengembangan media *pop-up book* dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran dan dapat dijadikan landasan untuk menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas. Pengembangan media *pop-up book* yang akan dikembangkan dilengkapi dengan inovasi baru berupa *QR Code* di dalamnya. Fungsi *QR Code* yaitu berisikan evaluasi atau kuis-kuis yang dapat diakses melalui *smartphone* dengan cara *scan*. *QR Code* akan diberikan di setiap akhir materi seperti PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia, dan PJOK. Jawaban siswa akan terekam di sistem dan memudahkan guru untuk

mengetahui pencapaian siswa dan keberhasilan siswa dalam penggunaan media *pop-up book* pada Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi siswa

Pengembangan media pembelajaran *pop-up book* ini memberikan pengalaman bagi siswa dan menambah wawasan siswa kelas II pada Tema 8 Subtema 4. Menambah pemahaman siswa serta kemampuan siswa dalam menyerap materi yang diberikan oleh guru dengan dilengkapi evaluasi atau kuis-kuis di setiap akhir materi yang dapat diakses berupa *QR Code*. Siswa dapat mengakses *QR Code* dimana saja dan kapan saja dikarenakan dalam proses penggunaannya sangat mudah cukup *scan* menggunakan *smartphone* maka soal-soal yang terdapat di dalam *QR Code* akan muncul.

### b) Bagi Guru

Guru dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media *pop-up book* untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru dapat dengan mudah menyiapkan materi pembelajaran dan guru dapat mengasah kreatifitas yang dimilikinya. Dengan dilengkapi *QR Code* untuk evaluasi maka memudahkan guru untuk mengetahui hasil belajar siswa yang akan langsung terekam ke dalam sistem yang telah disediakan. Media *pop-up book* memudahkan guru menyampaikan materi mengenai Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar.

### c) Bagi Kepala Sekolah



Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan dan dapat menghasilkan produk berupa media *pop-up book* yang menarik dan kreatif untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Dalam pengembangan media *pop-up book* ini kepala sekolah dapat memberikan kebijakan-kebijakan dan membantu guru dalam proses pengembangan media. Media yang telah dirancang dan dikembangkan dapat dijadikan oleh sekolah dalam peningkatan mutu pendidikan di sekolah dan dapat dikembangkan lagi seiring berjalannya waktu.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti dan kajian pustaka mengenai informasi baru yang didapatkan mengenai permasalahan yang ada di sekolah serta pengembangan-pengembangan media pembelajaran khususnya media *pop-up book* berbantuan *QR Code* bagi peneliti-peneliti lain yang akan melakukan pengembangan tentang media *pop-up book*.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian yang dijalankan ini yaitu sebuah media dalam bentuk buku bergambar tiga dimensi yang disebut media *pop-up book*. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam media *pop-up book* mengenai topik tata tertib dan aturan dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai berikut.

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media *pop-up book* yang di dalamnya terdapat gambar yang menarik dan memberikan visualisasi timbul di setiap halamannya.

- 2) Setiap halaman terdapat materi dan disertai oleh gambar yang memudahkan siswa dalam memahami materi PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia, dan PJOK.
- 3) Dalam *pop-up book* berisikan petunjuk dan keterangan penggunaan media, gambar, materi, dan juga latihan soal pada akhir halaman.
- 4) Latihan soal diberikan di akhir halaman dengan tujuan agar mengetahui penguasaan materi siswa setelah belajar menggunakan media *pop-up book* yang telah dirancang. Latihan soal atau evaluasi akan dikemas berupa *QR code* yang memudahkan siswa untuk mengakses lembar evaluasi yang telah dibuat.
- 5) Bagian sampul *pop-up book* dirancang semenarik mungkin dengan perpaduan warna dan gambar yang menarik.
- 6) Proses pembuatan *pop-up book* diawali dengan merancang desain gambar, mencari materi yang akan dimasukkan, kemudian dicetak, dan dilanjutkan dengan proses melipat dan menempel yang dilakukan dengan manual menggunakan tangan.
- 7) Media *pop-up book* yang dikembangkan memiliki ukuran 21,0 x 14,8 cm (A5) dan dicetak menggunakan kertas *glossy*.
- 8) Bahan-bahan yang digunakan yaitu gunting, *cutter*, *double tape*, kertas *art paper*, kertas origami, kertas karton dan kertas *glossy*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Gugus V Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 menyatakan bahwa 100% guru menyatakan setuju untuk

mengembangkan media *pop-up book* berbantuan *QR Code* dalam materi Tema 8 Subtema 4 Kelas II Sekolah Dasar. Pentingnya media *pop-up book* dikembangkan agar membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan minat belajar siswa dikarenakan media *pop-up book* memberikan visualisasi yang menarik bagi anak didik. Dengan dikembangkannya media *pop-up book* siswa tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran dan menumbuhkan motivasi belajar siswa mengenai materi Tema 8 Subtema 4 Kelas II yang diajarkan oleh guru.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dari pengembangan media *pop-up book* Tema 8 Subtema 4 Kelas II sebagai berikut.

- 1) Media *pop-up book* berbantuan *QR Code* masih belum banyak ditemukan di sekolah dasar.
- 2) Media *pop-up book* berbantuan *QR Code* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.
- 3) Siswa harus memiliki *smartphone* untuk menscan *QR Code* yang ada di dalam media *pop-up book*.
- 4) Memudahkan siswa kelas II memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru khususnya PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia, dan PJOK dikarenakan terdapat gambar menarik dan penyajian materi yang mudah dimengerti oleh siswa.

- 5) Dapat menambah motivasi belajar siswa dan rasa ingin tahu siswa mengenai materi yang ada dikarenakan *pop-up book* dikemas dengan tema yang menarik perhatian anak.

Keterbatasan pengembangan media yang dibuat sebagai berikut. Pengembangan media *pop-up book* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar kelas II namun cakupan materi yang terkandung di dalamnya terdapat pembelajaran PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia, dan PJOK. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model ADDIE yang dijadikan pedoman dalam mengembangkan media *pop-up book* ini.

#### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan definisi istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk melakukan sebuah riset guna mendapatkan informasi-informasi penting dan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian. Hasil dari pengembangan bisa dikaji keefektifannya atau tema yang akan diteliti.
- 2) Media adalah alat untuk menyampaikan informasi atau pesan baik itu berupa visual, audio, audio visual, dan multimedia.
- 3) Media *pop-up book* adalah sebuah buku tiga dimensi yang didalamnya terdapat unsur tiga dimensi yang dapat bergerak dan timbul di setiap halaman dibuka. Media *pop-up book* memberikan visualisasi maupun tampilan yang menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru.

- 4) *QR Code* adalah singkatan dari *quick response code*. Kode ini dapat diakses dengan mudah menggunakan *smartphone*. *QR Code* merupakan *barcode* dua dimensi yang bisa memberikan ragam informasi.
- 5) Model ADDIE adalah metode yang didalamnya terdapat tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah meliputi *analysis, design, development of production, implementation or delivery* dan *evaluation*. Model ADDIE dapat digunakan dalam berbagai bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran.

