

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Kurikulum K13 Menerapkan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan sejumlah pembelajaran di dalamnya yang dikemas dalam bentuk tema (Effendi, 2009:129).

Pada proses pembelajaran pembelajaran ini menuntuk siswa agar mendapat pengalaman langsung di suatu pembelajaran. Tidak hanya siswa, guru juga dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga siswa akan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain dengan metode ceramah guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam proses pembelajaran dikelas sehingga siswa tertarik terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Muklis, 2012). Dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran di kelas tidak terlepas dengan adanya media pembelajaran (Mahsup dkk, 2018). Rata-rata anak usia sekolah dasar yaitu 7-12 tahun yang masih berpikir kongkrit. Maka dari itu, guru harus dapat mengkonkritkan pembelajaran agar siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikembangkan oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa usia SD masih memiliki pemikiran kongkrit. Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang antusias dan minat siswa mengikuti pembelajaran yang bertujuan pencapaian suatu pembelajaran

(Sumanto & Seken,2012:5).

Media pembelajaran yang diterapkan pada suatu proses pembelajaran sangat berguna untuk mengatasi waktu dan alat indra yang dimiliki setiap individu (Sadiman, 2010:17). Fungsi lain dari penggunaan media pembelajaran antara lain: meningkatkan antusias siswa, membuat pembelajaran menjadi kongkrit, dapat mempejelas materi yang ingin disampaikan, dan penyajian dengan menggunakan media dapat memfleksibelkan waktu yang sedikit (Fathurrohman & Sutikno, 2009). Berdasarkan hal tersebut, dalam mengembangkan media guru dapat meringkas materi yang ingin disampaikan dengan terperinci dan dengan jelas. Selain dari bersumber dari buku pembelajaran guru juga dapat mencari informasi-informasi di media cetak maupun media masa. Namun dalam hal ini sumber yang dilibatkan harus sesuai tidak asal-asalan. Setelah guru mendapat informasi yang ingin disampaikan hendaknya guru mengemas informasi tersebut agar inovatif dan efektif dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran abad 21 berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran *pop-up book* berbantuan *qr code* yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa serta mengenalkan teknologi baru kepada siswa karena dalam media ini merupakan buku timbul 3 dimensi yang dapat ditarik, diraba dan digeser oleh siswa sehingga siswa akan membangkitkan semangat belajar siswa serta adanya sentuhan teknologi berupa *scan code* yang terdapat pada akhir evaluasi berupa soal-soal yang dapat *discan* menggunakan *smartphone*.

Namun, masih banyak guru yang belum mengembangkan suatu pembelajaran yang menggunakan media secara inovatif. Masih sebagian besar

guru hanya berpatokan kepada buku ajar yang didapat di sekolahnya. Padahal buku yang dipergunakan belum lengkap mengenai informasi-informasi yang ditulis dalam buku tersebut (Oktaviarini, 2017). Dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru yang dilakukan di Kelas II Gugus I Kecamatan Buleleng. Guru yang melaksanakan proses pembelajaran dikelas masih jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif, serta materi yang ada di buku sangat sedikit penjelasannya yang membuat siswa bingung. Kurangnya pemahaman guru mengembangkan media pembelajaran sehingga guru hanya monoton menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga membuat siswa menjadi lebih cepat bosan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil kuesioner yang disebar kepada guru kelas II di Gugus I Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2021/2022 pada tanggal 4-5 November 2021. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa: (1) sebanyak 67% guru menyatakan materi tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan subtema 1 aturan keselamatan di rumah yang ada pada buku siswa kurang luas, (2) sebanyak 67% materi yang disajikan kurang dalam, dan (3) sebanyak 100% guru menyatakan materi perlu dikembangkan. Penyebaran kuesioner juga dilakukan dengan siswa kelas II di Gugus I Kecamatan Buleleng namun didapatkan hasil, yaitu: sebanyak 100% siswa menyatakan materi pada buku siswa kurang lengkap.

Proses pembelajaran di kelas menjadi pasif hal tersebut dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang menarik yang mampu membuat motivasi belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru selama mengajar tidak pernah menggunakan media pembelajaran hal tersebut dikarenakan guru kebingungan bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran yang sesuai

materi ajar. Sesuai hasil analisis di sumber-sumber yang ada di *youtube*, cara membuat media pembelajaran masih tergolong sedikit dan penjelasan materi yang kurang lengkap. Mengingat masalah tersebut, dirasa perlu untuk mengembangkan suatu media pembelajaran. Dengan pemakaian media pembelajaran siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Arsyad, 2013:19).

Media yang cocok diterapkan dalam pembelajaran tematik salah satunya yaitu media *pop-up book*. *pop-up* merupakan media yang terbuat dari kertas menarik yang bisa berbentuk tiga dimensi maupun dua dimensi yang dapat dibuat melalui bantuan internet (Lizuka dkk., 2011; Mahadzir dan Li., 2013). Media ini sangat digemari oleh siswa karena bisa dibukak dan ditutup kembali layaknya kita membuka buku dengan nyata. Selain itu siswa juga memiliki kejutan baru saat membuka media ini. Hal tersebut dikarenakan media ini didesain semenarik mungkin dan memiliki penjelasan yang mudah dimengerti oleh siswa (Khoiraton dkk., 2014). Serta dengan sentuhan teknologi menggunakan *qr code* media ini membuat siswa menjadi termotivasi dan oenasaran dalam menggunakannya. Dalam media ini juga siswa dapat belajar dimana saja karena bisa dibuka melalui *smartphone* yang dimilikinya.

Manfaat media *pop-up book* yaitu: membuat siswa menghargai dan merawat sebuah buku, memberikan pengalaman untuk siswa menjadi lebih dekat dengan ortunya maupun orang lain karena media ini dapat digunakan untuk berdiskusi yang bertujuan membuat hal-hal yang abstrak menjadi kongkrit (Dzuanda Rahmawati, 2013).

Selain kelebihan media ini juga memiliki kekurangan yaitu dalam

pembuatannya membutuhkan waktu yang lama, namun media ini memiliki kelebihan dari media *pop-up book* yang lainnya, karena adanya sentuhan teknologi dalam mengakses soal evaluasi berupa *qr code* yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakan *smarthphone* serta merangsang keaktifan siswa karena dalam media ini melatih motorik halus siswa dengan adanya gerakan menggeser, membuka, dan melipat bagian *pop-up book* sehingga otot-otot tangannya berfungsi dengan baik. Hal ini akan membuat kesan dan pengalaman tersendiri kepada siswa sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media ini (Setyawan dkk., 2014).

Penelitian oleh (Indah, 2020) mendukung hal ini, menunjukkan media yang dikembangkan sangat cocok diterapkan pada proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik. Dengan demikian media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Selain itu, Penelitian oleh (Hidayah dkk., 2020) mendukung hal ini, dengan hasil penelitian memperoleh tingkat kesesuaian keruntutan dan kesatuan gagasan media *pop-up book* sebanyak 95% dari ahli bahasa dan sebanyak 93% dari ahli media menunjukkan media yang dikembangkan sangat layak digunakan. Dengan demikian produk *pop-up book* ini dinyatakan valid, praktis digunakan dalam proses pembelajaran

Penelitian oleh (Herdiati, 2020) mendukung hal ini, dengan hasil penelitian dari kelompok besar yang memperoleh skor 89,7% media *pop-up book* sangat praktis digunakan dan tingkat kelayakan media *pop-up book* dari ahli media sebanyak 87,6% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk

digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan cocok untuk diterapkan pada pembelajaran tematik.

Sehingga harapannya dengan menggunakan media *pop-up book* berbantuan *qr code* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta membangkitkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena media ini merupakan alat bantu siswa untuk memahami materi lebih luas (Ahmadi dkk, 2018). Pengembangan media *pop-up book* berbantuan *qr code* ini merupakan inovasi dalam bidang pendidikan karena zaman sekarang yang kita ketahui bahwa peserta didik tentunya selalu menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu, siswa zaman sekarang juga sudah canggih-canggih dalam menggunakan teknologi yang berkembang. Penggunaan *qr code* dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari upaya inovasi teknologi pembelajaran mengingat para siswa sudah diberikan menggunakan *smartphone* oleh orang tuanya. Selain itu, media ini juga mampu memberikan pencerahan kepada siswa agar teknologi yang digunakan menjadi hal yang positif dimata siswa-siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut, dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbantuan *QR Code* Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas II Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Jika melihat uraian latar belakang di atas, maka diperoleh beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran tematik yang diterapkan di sekolah hanya berpatokan pada buku siswa yang memiliki materi terbatas.

- 2) Pada Tema 8 Subtema 1 belum ada yang menggunakan media pembelajaran *pop-up book* berbantuan *qr code*.
- 3) Kurangnya media pembelajaran yang terdapat di sekolah.
- 4) Kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan media kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa permasalahan. Agar penelitian ini tetap terfokus dan tidak meluas lebih jauh, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah pada penelitian kali ini yaitu hanya terbatas pada pengembangan media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code* Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas II Sekolah Dasar.

1.4 Perumusan Masalah

Bersumber pada pemaparan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *pop-up book* berbantuan *qr code* pada tema 8 subtema 1 kelas II sekolah dasar?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran *pop-up book* berbantuan *qr code* pada tema 8 subtema 1 kelas II sekolah dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *pop-up book* berbantuan *qr code* pada tema 8 subtema 1 kelas II sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan, adapun tujuan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran *pop-up book* berbantuan *qr code* pada tema 8 subtema 1 kelas II sekolah dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *pop-up book* berbantuan *qr code* pada tema 8 subtema 1 kelas II sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *pop-up book* berbantuan *qr code* pada tema 8 subtema 1 kelas II sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan landasan teori-teori bagi pengembang media sejenisnya. Dalam implementasinya media ini diterapkan berdasarkan kebutuhan di lapangan. Pengembangan media ini juga memberikan siswa pemikiran yang inovatif dan kreatif dalam suatu pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a. Untuk Siswa

Diharapkan melalui hasil penelitian ini membantu siswa memahami materi dengan baik dan motorik halus siswa karena dalam media *pop-up book* ini dapat ditarik, diraba, dibuka sehingga dapat melatih otot-otot kecil siswa agar berfungsi dengan baik serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi yang inovatif.

b. Untuk Guru

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman guru terhadap cara pembuatan media pembelajaran yang inovatif serta dapat menunjang proses belajar mengajar karena terdapat cakupan materi yang rinci dan jelas yang dapat digunakan memaparkan materi dengan baik karena didukung oleh media yang konkret.

c. Untuk Kepala Sekolah

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan inovasi mengenai media pembelajaran untuk diterapkan di sekolah, hal tersebut dikarenakan penelitian ini menghasilkan suatu media yang inovatif yang dapat digunakan di sekolah-sekolah untuk menunjang proses pembelajaran.

d. Untuk Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung penelitian-penelitian selanjutnya maupun dapat memberikan inovasi dalam melakukan penelitian-penelitian sejenisnya baik untuk pengembangan pembelajaran maupun penyelesaian tugas akhir.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini dihasilkan produk pengembangan berupa media *pop-up book* berbantuan *qr code* yang dikhususkan untuk tema 8 subtema 1 kelas II sekolah dasar. Media ini merupakan sebuah media pembelajaran tiga dimensi dengan sentuhan teknologi yang memiliki bentuk seperti buku cetak yang menyajikan visualisasi suatu bentuk dengan teknik melipat, bergerak dan muncul serta terdapat *qr code* diakhir halaman *pop-up*

book yang berisikan latihan soal yang dapat dijawab siswa menggunakan *smartphone*. Buku ini berisi *barcode* soal-soal evaluasi terkait materi yang telah dipelajari dengan cara *discan* menggunakan *smartphone* maka akan muncul soal berupa *Google Formulir* yang dapat langsung dikerjakan siswa dan skornya bisa diketahui setelah mengerjakan soal untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media *pop-up book*.

Berikut spesifikasi produk yang diharapkan.

- 1) Proses pembuatan *pop-up book* diawali dengan merancang desain gambar menggunakan *Adobe Illustrator 2021*.
- 2) Ukuran 17,5x25 cm dengan jumlah halaman 20 halaman.
- 3) Cover dengan komposisi warna yang cerah dan menarik.
- 4) Terdapat prakata diawal halaman buku.
- 5) Terdapat daftar isi untuk memudahkan siswa mencari materi yang dipelajari.
- 6) Terdapat KD dan IPK yang harus dikuasai siswa.
- 7) Terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.
- 8) Terdapat petunjuk umum penggunaan media *pop-up book* untuk memudahkan siswa menggunakan *pop-up book*.
- 9) Menjelaskan materi pada Tema 8 Subtema 1 (Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn dan PJOK).
- 10) *Pop-Up Book* berisi gambar yang ditempe pada setiap halaman yang berbentuk tiga dimensi, memberikan kesan timbul serta dapat bergerak saat dibuka.
- 11) Terdapat *qr code* di akhir halaman *pop-up book* yang berisikan latihan soal

yang dapat dijawab siswa menggunakan *smartphone*. Buku ini berisi *barcode* soal-soal evaluasi terkait materi yang telah dipelajari dengan cara *discan* menggunakan *smartphone* maka akan muncul soal berupa *Google Formulir* yang dapat langsung dikerjakan siswa dan skornya bisa diketahui setelah mengerjakan soal.

12) Menggunakan gunting, *double tape*, kertas *ivory 260*.

1.8 Pentingnya Penelitian

Tuntutan pembelajaran di abad 21 yang implementasi pembelajarannya berbasis TIK sehingga perlunya pengembangan media belajar yang inovatif dan kreatif dalam mendukung pembelajaran di kelas agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Namun kenyataannya, dalam pembelajaran belum efektif karena guru hanya menggunakan buku siswa. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi pasif karena kurangnya pemanfaatan dan pengembangan media belajar oleh guru untuk membantu penyampaian informasi (materi) kepada siswa dalam pembelajaran. Guru terkesan hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis dalam menyampaikan materi sehingga membuat siswa jenuh dan tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Tujuan dari adanya media ini yaitu mampu memotivasi peserta didik agar antusias dalam mengikuti pembelajaran dan peserta didik juga tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru (Devi & Maisaroh, 2017).

Salah satu media yang cocok dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media *pop-up book* berbantuan *qr code*. Media ini dapat mengemas materi menjadi visualisasi dengan teknik bergerak,

melipat dan muncul yang mampu memberikan kejutan sehingga membuat peserta didik menjadi kagum ditambah dengan sentuhan teknologi berupa *qr code* di akhir halaman *pop-up book* yang berisikan latihan soal yang dapat dijawab siswa menggunakan *smartphone*. Buku ini berisi *barcode* soal-soal evaluasi terkait materi yang telah dipelajari dengan cara *discan* menggunakan *smartphone* maka akan muncul soal berupa *Google Formulir* yang dapat langsung dikerjakan siswa dan skornya bisa diketahui setelah mengerjakan soal. sehingga memberikan pengalaman baru untuk siswa dalam belajar menggunakan teknologi.

Manfaat media *pop-up book* yaitu: membuat siswa menghargai dan merawat sebuah buku, memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih dekat dengan guru atau orang tua hal ini dikarenakan *pop-up book* mempunyai bagian yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi terkait isi yang disajikan dalam *pop-up book* (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak), membentuk pemahaman siswa menjadi kongkrit, dan meningkatkan pemahaman siswa (Dzuanda Rahmawati, 2013). Sehingga berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media *pop-up book* penting dilakukan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

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

- 1) Media *pop-up book* berbantuan *qr code* tema 8 subtema 1 kelas II sekolah dasar mampu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, mampu membawa materi abstrak ke kehidupan nyata dan mengenalkan teknologi baru berupa *qr code* pada evaluasi berupa soal-soal yang dapat diakses dan

dikerjakan menggunakan *smartphone*.

- 2) Media *pop-up book* dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa dalam belajar, karena dalam media ini memiliki hiasan berwarna-warni dan gambar yang menarik.
 - 3) Siswa dapat belajar secara mandiri, karena dalam media ini ditampilkan materi yang didukung dengan gambar sehingga siswa mampu memahami materi secara mandiri dengan baik.
 - 4) Media *pop-up book* ini dapat melatih motorik halus siswa, karena media ini dapat ditarik, dilipat, digeser dan dibuka sehingga melatih otot-otot kecil siswa kelas II sekolah dasar berfungsi dengan baik.
- 2) Keterbatasan Pengembangan
- Pengembangan media *pop-up book* ini didasarkan atas beberapa keterbatasan sebagai berikut.
- 1) Pengembangan didasarkan pada karakteristik dan permasalahan kelas II sekolah dasar, sehingga produk hasil pengembangan diperuntukan bagi siswa kelas II sekolah dasar.
 - 2) Topik yang diangkat pada pengembangan media *pop-up book* terbatas pada tema 8 subtema 1, sehingga untuk mengembangkan topik lain masih perlu penyesuaian.

1.10 Definisi Istilah

Pada penelitian ini untuk menghindari kekeliruan terhadap beberapa istilah yang digunakan, perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran yaitu materi, media dan strategi belajar sebagai salah satu cara mengatasi permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran di lapangan.
- 2) Media pembelajaran merupakan sarana perantara yang bisa dijadikan sebagai penyalur informasi dan pesan kepada penerima dari sumber informasi.
- 3) *Pop-up book* merupakan media yang menyajikan visualisasi bentuk 3D melalui teknik melipat, berpndah dan muncul dengan bentuk seperti buku.
- 4) *QR Code* merupakan *barcode* dua dimensi yang didalamnya berisi berbagai jenis informasi secara langsung untuk membuka *qr code* ini, diperlukan *scan* ataupun pemindaian dengan menggunakan *smartphone*.
- 5) Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanann Subtema 1 Aturan Keselamatan di Rumah merupakan pembelajaran kelas II sekolah dasar di semester II dengan mengambil 4 materi dalam subtema ini yakni: Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn dan PJOK.
- 6) Model *ADDIE* merupakan model penelitian pengembangan tersusun secara sistematis dalam upaya memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.