

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari generasi satu ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pembinaan dan penelitian. Proses pendidikan umumnya terjadi waktu insan itu dilahirkan ke bumi ini. Pendidikan umumnya tak jarang terjadi dibawah bimbingan orang lain secara otodidak. Secara etimologi kata pendidikan dari asal bahasa latin yaitu *ducare* yang mempunyai arti menuntun, mengarahkan atau memimpin serta awalan 'e' yg berarti keluar, jadi pendidikan berarti aktivitas menuntun keluar. Pendidikan merupakan usaha sadar serta bersiklus untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yg dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (2003, 2003)(Erica et al., 2019). Pendidikan adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi (terwujud) dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia. Setiap negara maju tidak akan pernah terlepas dengan dunia pendidikan. Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu Negara, maka semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang dapat memajukan dan mengharumkan negaranya. Pendidikan menjadi suatu penggerak

perubahan tingkah laku seseorang karena pendidikan itu merupakan aspek terpenting dalam menghasilkan karakter anak bangsa. Dalam menempuh pendidikan insan akan mengalami suatu proses belajar. Proses belajar bisa dilakukan dimana saja serta tidak terpaku di lembaga pendidikan saja mirip sekolah. Belajar merupakan perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman sehingga terdapat perubahan tingkah laku pada dirinya, menurut Henri, (2018) “Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat”. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).Setianingsih et al., (2019) IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakter khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (factual), baik berupa kenyataan (reality) atau kejadian (events) dan hubungan sebab-akibatnya. Cabang ilmu yang termasuk anggota rumpun IPA saat ini antara lain Biologi, Fisika, IPA, Astronomi/Astrofisika, dan Geologi.(Gürgan, 2006) Dalam Permendiknas No 23 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Kompetensi Lulusan, Mata pelajaran IPA di SD/MI memiliki standar kompetensi lulusan mata pelajaran yaitu : (1) melakukan pengamatan terhadap gejala alam dan menceritakan hasil pengamatannya secara lisan dan tertulis; (2) memahami penggolongan hewan dan tumbuhan, serta manfaat hewan dan tumbuhan bagi manusia, upaya pelestariannya, dan interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya; (3) Memahami bagian-bagian tubuh pada manusia, hewan, dan tumbuhan, serta fungsinya dan perubahan pada makhluk hidup; (4) memahami beragam sifat benda hubungannya dengan penyusunnya, perubahan wujud benda, dan kegunaannya; (5) memahami

berbagai bentuk energi, perubahan dan manfaatnya; (6) memahami matahari sebagai pusat tata surya, kenampakan dan perubahan permukaan bumi, dan hubungan peristiwa alam dengan kegiatan manusia. Adapun ruang lingkup pembelajaran IPA untuk MI menurut permendiknas no 22 tahun 2006 tentang standar isi meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan; (2) benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi cair, padat dan gas; (3) energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet dan listrik; (4) bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

Permasalahan pembelajaran IPA masih terjadi di sekolah dasar. Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SDN 1 Panji peneliti menemukan permasalahan dalam pelajaran IPA. Hal ini berdasarkan observasi, dokumentasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN 1 Panji pada hari Kamis 16 Desember 2021. Topik pembelajaran tentang sistem pencernaan sangatlah menarik bagi siswa, namun media pembelajaran yang mendukung siswa untuk belajar tentang sistem pencernaan masih kurang. Dengan demikian, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami siswa, dan memuat banyak materi sehingga dapat lebih memotivasi siswa dalam belajar tentang sistem pencernaan. Dalam pembelajaran, guru hanya mengandalkan media pembelajaran yang sudah tersedia di Sekolah berupa buku paket dan gambar serta benda yang ada disekitar siswa. Hal tersebut mengakibatkan tingkat pemahaman siswa terhadap muatan IPA menjadi rendah. Buku Pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik karena hanya berisi banyak tulisan dan

beberapa gambar dan tebal sehingga mempunyai kesan membosankan dan monoton. Buku pelajaran dengan tampilan yang cenderung kurang menarik, menyebabkan kurangnya minat siswa untuk membaca buku. Gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup banyak jumlahnya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok kecil, kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor. Guru dalam mengajar menggunakan ceramah satu arah dan tanya jawab, siswa pun cenderung pasif karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru kemudian mencatat, lalu mengerjakan soal yang diberikan. Siswa juga kurang memahami soal yang dikerjakannya di sekolah, hal ini sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa itu sendiri. Sesuai dengan temuan yang telah dibahas bahwa siswa cenderung lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang terdapat gambar didalamnya dan di lihat dari proses belajar guru yang cenderung lebih menggunakan metode ceramah hal ini membuktikan bahwa dari pihak guru sangat memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Oleh karena itu dirasa perlu dilakukan pengembangan di sekolah khususnya di kelas tersebut dan yang terpenting media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar pendamping LKS. Masturah et al., (2018) menyatakan, pengembangan media pembelajaran sangat perlu dilakukan terus menerus mengikuti kebutuhan dan kemajuan siswa. Tantangan nya saat ini adalah bagaimana membuat media belajar yang menarik dan harus praktis, mendidik, dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Salah satu media yang menjawab tantangan ini adalah *Pop-Up Book Berbasis Teka-Teki.*”

Berdasarkan hal tersebut, dapat didefinisikan media *Pop-Up Book* merupakan sebuah alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu benda, memperkaya perbendaharaan kata serta meningkatkan pemahaman anak (Setyanigrum, 2020). *Pop-Up Book* dapat dirancang dengan sekreatif mungkin sehingga mampu menumbuhkan minat dan belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Selain itu akan membantu guru dalam kegiatan belajar siswa supaya lebih mudah dalam mengimplementasikan contoh secara lebih konkret. *Pop-Up Book* dapat di desain sesuai dengan kebutuhan materi yang harus diajarkan oleh siswa dan tentunya dengan memperhatikan bagaimana langkah-langkah pembelajaran siswa tersebut. Keunggulan dari *Pop-Up Book* yaitu dapat memvisualisasikan gambar menjadi lebih menarik. Jika di sandingkan dengan bahan ajar LKS *Pop-Up Book* ini cocok sebagai alat bantu bahan ajar dikarenakan *Pop-Up Book* ini dapat memvisualisasikan materi yang bersifat deskriptif ke bentuk lebih konkret. Selain sebagai pelengkap *Pop-Up Book* ini bisa digunakan sebagai bahan ajar siswa secara individu maupun secara berkelompok dan *Pop-Up Book* bersifat praktis dan dapat menambah semangat serta minat siswa dalam belajar karena dapat memvisualisasikan konsep dalam pelajaran kedalam bentuk gambar 3 dimensi. Tampilan *Pop-Up Book* juga menjadi salah satu keunggulan karena tampilannya yang unik dan beda dengan media pembelajaran berbentuk dua dimensi yang lainnya. *Pop-Up Book* ini memiliki dimensi gambar yang dapat timbul ketika halaman dibuka. Berdasarkan paparan tersebut, maka pada penelitian ini

dikembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk matapelajaran IPA kelas V di SDN 1 Panji.

Model pembelajaran teka-teki merupakan permainan yang mengisi jawaban pada kolom kotak dengan pertanyaan untuk dapat mengasah otak peserta didik. Menurut Khalilullah (2012:23) Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainannya yaitu mengisi ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Permainan teka-teki silang merupakan salah satu permainan edukatif, karena permainan ini dapat membantu peserta didik belajar bekerja sama, meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Selain membantu peserta didik termotivasi dalam belajar, permainan edukatif teka-teki silang ini juga dapat membentuk karakter siswa dalam belajar disiplin, jujur, dan rasa ingin tahu. Menurut Miarzandani (2012:307) manfaat teka-teki silang adalah meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat. Selain itu, permainan teka-teki silang ini membuat kita berfikir dan juga mencari dan menemukan jawaban dengan menyenangkan tapi kadang membingungkan dalam memecahkan teka-teki tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas dapat ditemukan identifikasi permasalahan yang akan diteliti yakni :

- A. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran di dalam kelas sedangkan siswa lebih tertarik belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang terdapat gambar didalamnya.
- B. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat melaksanakan proses belajar-mengajar.
- C. Beberapa siswa sulit menyerap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga mengakibatkan tingkat pemahaman siswa terhadap muatan IPA menjadi rendah.
- D. Buku pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik karena hanya berisikan banyak tulisan dan beberapa gambar dan tebal sehingga mempunyai kesan membosankan dan monoton.

1.3 Pembatasan Masalah

Dilihat dari masalah yang diidentifikasi pada penelitian ini maka pembatasan masalah fokus pada pengembangan media *Pop-up Book* berbasis teka-teki dari sekian ragam media yang mungkin dikembangkan pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V di SDN 1 Panji yang nantinya dapat diterapkan untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang teridentifikasi sebelumnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka adapun permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- A. Bagaimanakah rancang bagan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Teka-Teki* pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V di SDN 1 Panji?
- B. Bagaimanakah validitas produk media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Teka-Teki* pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V di SDN 1 Panji?
- C. Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap produk media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Teka-Teki* dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Panji?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari rumusan masalah diatas yaitu sebagai berikut:

- A. Untuk mendeskripsikan rancang bagan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Teka-Teki* pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V di SDN 1 Panji.
- B. Untuk mendeskripsikan validitas hasil produk media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Teka-Teki* pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Panji.

- C. Untuk mendeskripsikan efektifitas penyusunan produk media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis *Teka-Teki* dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Panji.

Selain itu juga diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* dapat memberikan informasi-informasi yang bisa dijadikan referensi.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Manfaat Teoretis

Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat meningkatkan ilmu dalam bidang teknologi, memperbanyak dan memperdalam teori-teori dan memperbanyak informasi dalam penggunaan materi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *Pop-up Book*.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat membangkitkan semangat peserta didik sehingga dapat merangsang peserta didik dalam belajar, selain itu peserta didik juga dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah.

2. Bagi Guru

Pemanfaatan media pembelajaran *Pop-Up Book* sangat bermanfaat bagi guru karena mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran seperti : melalui gambar guru bisa menyampaikan informasi materi dengan menggunakan kreatifitas sehingga proses pembelajaran akan terasa lebih menarik.

3. Bagi Sekolah

Dapat memotivasi untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif melalui media *Pop-Up Book* pada pembelajaran IPA sehingga meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, khususnya di SDN 1 Panji

4. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah adalah untuk memberikan dorongan kepada guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar menerapkan pembelajaran yang lebih aktif dalam mempersiapkan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book*.

5. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat memberikan inspirasi yang lebih kreatif, inovatif dan inspiratif dalam berkarya sesuai dengan kebutuhan peserta didik . Selain itu juga diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat memberikan informasi-informasi yang bisa dijadikan referensi

1.7 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran *Pop-Up Book*. Spesifikasi dari produk ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran *Pop-Up Book* berbasis teka-teki pada mata pelajaran IPA kelas V semester I dalam bentuk buku.
2. Materi yang akan dipaparkan dalam *Pop-Up Book* ini adalah materi Sistem Pencernaan Pada Manusia.
3. Cover depan *Pop-Up Book* didesain sesuai dengan materi yang terdapat di dalamnya
4. Dilengkapi petunjuk belajar menggunakan *Pop-Up Book* dibalik cover depan.
5. Bagian terakhir *Pop-Up Book* yang diposisikan setiap materi berisikan permainan teka-teki dengan pertanyaan singkat untuk menguji pemahaman siswa.

1.8 Pentingnya Penelitian

Adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti
 - a. Peneliti media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat dijadikan sebagai media pada saat proses pembelajaran dan mempermudah peneliti pada saat memaparkan materi.

- b. Peneliti media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat meningkatkan daya inovatif, kreatif dan inspiratif dalam penggunaan *Pop-Up Book*.
- c. Peneliti media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat menambah wawasan dalam dunia pendidikan khususnya dalam penerapan media pembelajaran *Pop-Up Book* dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan inspiratif dalam pembuatan media pembelajaran.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk dikembangkan pada keterampilan pembelajaran yang lain dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Hasil penelitian diharapkan dapat merangsang minat belajar peserta didik di SD hingga dapat memotivasi guru dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Peserta Didik

- a. Dapat mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran khususnya di muatan IPA materi Sistem Pencernaan Pada Manusia.
- b. Melalui media *Pop-Up Book* diharapkan dapat mendorong peserta didik agar dapat belajar secara optimal baik dalam pembelajaran di rumah maupun di sekolah sehingga dapat meningkatkan proses belajar.

1.9 Asumsi

Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* ini didasarkan pada asumsi yaitu *Pop-Up Book* dapat dapat merangsang peserta didik untuk aktif dan bersemangat dalam menerima segala bentuk informasi pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh wawasan dan bisa mengamati di dalam dunia nyata di lingkungan sekitar sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan optimal dan bersungguh-sungguh.

1.10 Keterbatasan Pengembangan

1. Produk yang dikembangkan berdasarkan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Produk berupa *Pop-Up Book* hanya memuat pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya pada materi Sistem Pencernaan Pada Manusia.
2. Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* dibatasi dan hanya mengembangkan sebuah media pembelajaran *Pop-Up Book*.
3. Media pembelajaran *Pop-Up Book* diterapkan kepada peserta didik kelas V.

1.11 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dicapai seseorang dalam kegiatan pembelajaran selama kurun waktu tertentu.
2. Penelitian pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk-produk berupa materi, media, alat atau strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan juga merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, dan konseptual sesuai dengan kebutuhan pendidikan.
3. Media pembelajaran *Pop-Up Book* adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu proses belajar siswa yang berbentuk materi dan di dalamnya memuat gambar 3 dimensi.
4. Model ADDIE adalah salah satu dari model desain yang proses tahapan tahapannya disusun secara sistematis dan sederhana. Tahapan pada model ini yaitu mencakup Analyze, Design, Development, Implementation Evaluation.

