

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan menjadi jembatan terlahirnya generasi cerdas dan berkarakter. Kecakapan hidup yang dilahirkan dari pendidikan mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan peradaban. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk membentuk individu yang berkarakter dan memiliki pengetahuan/wawasan yang berguna bagi dirinya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menguraikan bahwa melalui pendidikan anak diharapkan memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan-keterampilan lain yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (dalam Rini, 2013). Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan tidak hanya memberikan kecakapan pada aspek pengetahuan, namun juga pada aspek sikap dan keterampilan. Ketiga aspek ini menjadi komponen yang tidak dapat terpisahkan dari pendidikan untuk menciptakan generasi cerdas dan berkarakter.

Profesionalisme guru merupakan salah satu komponen penting dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Guru dituntut untuk memiliki 4 kompetensi inti yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial yang menjadi pedoman menjalankan tugas keguruan (Wijaya, 2018). Kompetensi pedagogik berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengajar, kompetensi profesional berkaitan dengan kemampuan

penguasaan materi pelajaran dan pemahaman guru tentang substansi keguruan, kompetensi kepribadian berkaitan dengan kemampuan personal (bijaksana, berakhlak mulia, serta dapat menjadi teladan bagi siswa), serta kompetensi sosial berkaitan dengan kemampuan guru dalam melakukan interaksi sosial, baik dengan pimpinan, sesama rekan kerja, orang tua siswa, maupun masyarakat. Berdasarkan keempat kompetensi tersebut, kompetensi pedagogik merupakan kecakapan yang memberikan implikasi langsung kepada siswa. Kemampuan guru mengelola kelas, memberikan pengetahuan kepada siswa, serta menggali dan memfasilitasi potensi siswa sangat penting dilakukan.

Terciptanya pembelajaran yang baik menjadi tuntutan tersendiri bagi guru. Pembelajaran merupakan proses pemberian ilmu pengetahuan oleh guru kepada siswa, sehingga tercipta manusia yang berwawasan. Pembelajaran memiliki arti yang lebih spesifik dibandingkan pendidikan. Pendidikan secara terintegrasi mengembangkan kepribadian dan kemampuan dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan pembelajaran menitikberatkan pada pengembangan intelektualitas siswa. Menurut (Hanafy, 2014), pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan tenaga pendidik untuk memfasilitasi siswa memperoleh pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap. Lebih jelas tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran diharapkan memberikan fungsi praktis bagi siswa.

Salah satu adaptasi baru dalam pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa yaitu model pembelajaran *Phenomenon Based Learning* (PhBL). *Phenomenon Based Learning* (PhBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan di Finlandia pada tahun 2016 (Hidayah et al., 2021). *Phenomenon Based Learning* (PhBL) merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada peristiwa nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Secara sederhana dapat diketahui bahwa PhBL merupakan pembelajaran berbasis fenomena. Pembelajaran ini didasarkan pada peristiwa yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik yang terjadi di alam ataupun peristiwa yang terjadi saat penggunaan alat-alat laboratorium untuk melihat fenomena optik. Dalam hal ini fenomena dijadikan sebagai objek yang harus diamati, diukur, dan didiskusikan, sehingga konsep pembelajaran tidak memberikan pemahaman abstrak namun memberikan pemahaman secara nyata.

Pembelajaran autentik yang diciptakan guru dapat pula meningkatkan kemampuan siswa memahami fenomena yang sifatnya kompleks. Pembelajaran kompleks yang dimaksud tidak hanya terkait penguasaan materi pelajaran tetapi juga pemahaman akan dunia dengan konsepnya yang sangat luas. Melalui model pembelajaran yang dikembangkan ini dapat tercipta pembelajaran yang tidak kaku, namun dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan guru dan karakteristik siswa dalam belajar. PhBL merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam belajar serta sifatnya variatif, sehingga dapat memberikan pemahaman yang kompleks. Secara tidak langsung pembelajaran ini dapat memberikan multiliterasi bagi siswa. Pembelajaran multiliterasi senantiasa menghubungkan materi pelajaran dengan dengan hal yang

telah siswa ketahui. Literasi merupakan bagian penting yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran, sehingga memberikan pengetahuan baru serta pemahaman akan fenomena-fenomena nyata yang terjadi. Literasi tidak hanya terkait membaca dan menulis, namun juga kegiatan lain yang implikasinya dapat memberikan pengetahuan dan kecakapan yang kompleks bagi siswa.

Kecakapan-kecakapan kompleks yang ingin dicapai oleh siswa menjadikan keberadaan literasi semakin beragam yang disebut dengan multiliterasi. Lintas literasi ini disebut dengan literasi abad ke-21. Menurut (Iswanto, 2020), literasi abad ke-21 disebut juga ‘multiliterasi’ (*multiliteracies*), atau “literasi baru” (*new literacy*). Multiliterasi merupakan penggabungan beberapa kegiatan literasi. Terdapat beberapa literasi dasar yang termuat dalam multiliterasi yaitu literasi membaca dan menulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Kegiatan literasi ini berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Literasi tidak hanya dapat dilakukan melalui buku bacaan saja, namun dapat pula menggunakan media digital. Adanya multiliterasi dapat memberikan keberagaman (*multiplicity*) komunikasi informasi dan ilmu pengetahuan yang saling terintegrasi dalam perubahan global.

Tuntutan kemampuan multiliterasi di tengah kemajuan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan memberikan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan untuk mewujudkannya. Multiliterasi harus mampu dijalankan sejak dini agar dapat membentuk anak siap menghadapi perubahan global yang terjadi. Namun, sebagian besar satuan pendidikan belum mampu menerapkan literasi ini dengan baik. Siswa tidak dibelajarkan untuk melaksanakan kegiatan literasi secara kompleks. Bahkan

yang terjadi pada saat pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran dan cenderung menyajikan pembelajaran secara konvensional yaitu melalui ceramah, tanya jawab, dan penugasan (Solihat et al., 2020; Yulyani et al, 2020). Hal ini tentu berbanding terbalik dengan kebutuhan peserta didik yang memerlukan media untuk mampu memberikan pembelajaran yang bermakna serta pemahaman kompleks sesuai yang diperlukan dalam pembelajaran multiliterasi.

Kondisi ini terjadi pula di SD Negeri 3 Penarukan. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 03 Oktober 2022 di SD Negeri 3 Penarukan, khususnya siswa kelas IV dapat diketahui bahwa siswa belum aktif mengikuti pembelajaran. Siswa dibelajarkan dengan memanfaatkan buku bacaan dan video pembelajaran tidak begitu antusias dalam belajar. Begitu pula dalam pelaksanaan literasi sekolah yang dilaksanakan sebelum jam pelajaran. Siswa diajak melaksanakan kegiatan literasi di dalam kelas dengan memanfaatkan buku bacaan yang terdapat di sekolah serta video yang diambil dari *youtube*. Kegiatan literasi juga dibarengi dengan refleksi untuk mengetahui kemampuan siswa memahami teks yang sudah dibaca ataupun video yang sudah ditonton. Namun, kondisi ini menyebabkan literasi terkesan membosankan dan siswa tidak secara fleksibel dapat melakukan kegiatan literasi. Selain itu, saat melaksanakan kegiatan literasi tidak semua siswa mengikuti kegiatan literasi dengan baik. Hal ini menyebabkan literasi sekolah terbilang kurang.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan guru wali kelas IV dapat diketahui pula bahwa dalam pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang mampu mewartakan multiliterasi siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Wayan Suciati selaku kepala

SD Negeri 3 Penarukan menyampaikan bahwa literasi tidak diintegrasikan dalam pembelajaran, namun dilaksanakan di luar jam pelajaran. Kepala SD Negeri 3 Penarukan menyampaikan 60% literasi siswa kurang, termasuk di dalamnya belum dilaksanakannya kegiatan multiliterasi. Kegiatan literasi yang terlaksana juga belum mampu mewadahi seluruh literasi dasar, seperti literasi literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi digital, literasi sains, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Lebih jelas disampaikan oleh guru wali kelas IV, Onik Pratami bahwa dalam pembelajaran siswa diberikan buku bacaan atau video pembelajaran untuk menunjang pembelajaran. Disampaikan pula bahwa hambatan literasi yang dilaksanakan di sekolah yaitu terdapat siswa yang belum fasih dalam membaca. Dalam hal ini tentunya diperlukan solusi strategis untuk mengatasi hal tersebut, salah satunya dengan memperkaya media untuk melaksanakan multiliterasi.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang tersedia masih terbatas, belum terdapat media pembelajaran interaktif yang dapat mewadahi karakteristik siswa dalam belajar. Selain itu, multiliterasi juga belum mampu diwadahi dengan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Hal ini menuntut pengembangan media pembelajaran yang sifatnya kontekstual serta mampu mewadahi multiliterasi siswa, sehingga dapat memberikan pembelajaran bermakna. Selain itu, dapat pula membantu siswa kelas IV dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya memahami sesuatu yang abstrak dengan konsep yang sesuai. Dalam hal ini diperlukan media pembelajaran yang dapat mewadahi multiliterasi siswa dengan mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat dapat memadukan materi serta unsur multiliterasi di

dalamnya. Hal ini khususnya dapat diambil untuk diintegrasikan kegiatan literasi pada muatan IPAS “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi” yang kontennya dapat dibuat secara luas sehingga dapat mewadahi multiliterasi siswa. Melihat keterbatasan media yang tersedia untuk menunjang pembelajaran IPAS juga menjadi acuan pengembangan media interaktif. Dibuatnya media pembelajaran dapat menjadi penunjang lancarnya proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan penunjang pembelajaran yang penting keberadaannya bagi siswa sekolah dasar. Mengingat karakteristik siswa SD pada dasarnya masih pada tahap berpikir konkrit, siswa akan lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran melalui perantara media, terutama media yang memiliki banyak ilustrasi yang bersifat konkrit dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Rizkiyani et al., 2022; Agustina & Akmal, 2015). Media pembelajaran yang mewadahi multiliterasi anak terbilang minim adanya. Hal ini menimbulkan perlu diciptakannya media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran multiliterasi. Media pembelajaran seiring perkembangan dunia pendidikan keberadaannya semakin beragam, media pembelajaran yang ada tidak hanya media langsung berupa media visual namun terdapat pula media pembelajaran praktis buatan teknologi yang lebih canggih. Media pembelajaran yang kompleks serta sifatnya dapat dibuat interaktif dapat mewadahi karakteristik peserta didik. Selain itu, dapat pula meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat meniasati perbedaan karakteristik peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda-beda dalam memahami materi pelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mewadahi karakteristik siswa dalam belajar serta memberikan multiliterasi yaitu media pembelajaran interaktif. Menurut Prior & Kirschner (dalam Yanto, 2019; Lailiyah & Sukartiningsih, 2018), media pembelajaran interaktif merupakan media yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan interaksi antara pengguna dengan media tersebut melalui aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memadukan berbagai komponen di dalamnya seperti memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video. Berbagai komponen ini dapat bekerja secara integratif sehingga dapat menyampaikan pesan kepada siswa dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran seperti ini memungkinkan pula siswa untuk belajar berdasarkan berbagai fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran *Phenomenon Based Learning* pun dapat terjadi. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media *Animation Pop-Up Book* Berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk Meningkatkan Multiliterasi Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Penarukan”. *Animation Pop-Up Book* merupakan media pembelajaran berupa buku tiga dimensi yang dibuat dalam bentuk digital. Bentuk tiga dimensi tersebut dibuat dengan menempatkan animasi pada setiap halaman buku, sehingga ketika buku dibuka akan muncul gambar timbul melalui penggunaan animasi tersebut. Konten yang dimuat di dalamnya berdasarkan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari serta memadukan berbagai konsep untuk mendukung multiliterasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan. Media ini dibuat dalam bentuk digital, sehingga praktis dan dapat digunakan dalam jangka panjang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi diantaranya.

1. Media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu memenuhi pembelajaran multiliterasi.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu membuktikan fenomena abstrak.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu mewartakan karakteristik siswa dalam belajar.
4. Media pembelajaran yang digunakan jarang dikemas secara menarik dan praktis.
5. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran multiliterasi.
6. Guru belum mampu membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat berjalan dengan lancar, sistematis, dan memberikan kajian yang spesifik. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) pembelajaran yang dilaksanakan guru belum mampu memecahkan fenomena optik atau masih bersifat abstrak; (2) multiliterasi siswa yang cenderung rendah, dan (3) belum ditemukannya media untuk multiliterasi siswa yang memadukan berbagai unsur ke dalam komponen media terpadu untuk memberikan pemahaman nyata pada siswa. Oleh karena itu, fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media *Animation Pop-Up Book*

berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk meningkatkan multiliterasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu.

1. Bagaimana rancang bangun media *Animation Pop-Up Book* berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk meningkatkan multiliterasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan?
2. Bagaimana validitas media *Animation Pop-Up Book* berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk meningkatkan multiliterasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan materi?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media *Animation Pop-Up Book* berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk meningkatkan multiliterasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan?
4. Bagaimana efektivitas media *Animation Pop-Up Book* berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk meningkatkan multiliterasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *Animation Pop-Up Book* berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk meningkatkan multiliterasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan.
2. Untuk menganalisis validitas media *Animation Pop-Up Book* berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk meningkatkan multiliterasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan.
3. Untuk menganalisis tingkat kepraktisan media *Animation Pop-Up Book* berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk meningkatkan multiliterasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan.
4. Untuk menganalisis efektivitas media *Animation Pop-Up Book* berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk meningkatkan multiliterasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media *Animation Pop-Up Book* berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk meningkatkan multiliterasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan yaitu sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan media pembelajaran. Secara teoritis hasil pengembangan ini diharapkan mampu menambah wawasan dan sumbangan pemikiran yang positif terkait pengembangan media *Animation Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran multiliterasi.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dapat memberikan dampak secara langsung kepada segenap komponen pembelajaran. Manfaat praktis yang diharapkan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan pengembangan media *Animation Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran multiliterasi bagi siswa dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dan membantu meningkatkan kecakapan siswa kelas IV serta meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan media *Animation Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran multiliterasi dapat dijadikan perantara guru dalam mengajar untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran karena dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan media *Animation Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran multiliterasi dapat membantu kepala sekolah untuk memperbaiki proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV serta dapat memberi masukan gerakan literasi sekolah dan alternatif pada proses pembelajaran yang inovatif serta kreatif guna memberi peningkatan kualitas proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan media *Animation Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran multiliterasi dapat menjadi bahan pertimbangan serta masukan

untuk peneliti lainnya yang membutuhkan tambahan dasar teori terkait pengembangan pembelajaran ataupun penyelesaian tugas akhir.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan yaitu media *Animation Pop-Up Book* berbasis *Phenomenon Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan multiliterasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan. Media *Animation Pop-Up Book* merupakan media pembelajaran digital interaktif yang didalamnya memadukan unsur gambar, gerak, suara, dan materi. Visualisasi digital di dalamnya berbentuk buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka, hingga timbulnya animasi yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Perpaduan berbagai unsur ini digunakan untuk mewadahi multiliterasi siswa sekolah dasar khususnya kelas IV melalui topik “Tanaman Sumber Kehidupan di Bumi”. Topik pembelajaran yang dituangkan dalam media pembelajaran ini juga didasarkan pada fenomena yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari atau *Phenomenon Based Learning*. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan.

1. Media *Animation Pop-Up Book* dibuat ke dalam video yang menampilkan dibuka dan ditutupnya buku animasi 3 dimensi.
2. Media *Animation Pop-Up Book* memuat cover yang dibuat menarik sesuai dengan topik materi yang dibahas di dalamnya.
3. Media *Animation Pop-Up Book* memuat tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi pelajaran, serta latihan soal sesuai topik yang dibahas.

4. Animasi yang dimuat di dalam media *Animation Pop-Up Book* mengambil berbagai konteks kehidupan sehari-hari dan topik di dalamnya dikembangkan menjadi lebih luas untuk dapat mewedahi multiliterasi siswa.
5. Media *Animation Pop-Up Book* dilengkapi dengan animasi yang menarik serta karakter yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
6. Media *Animation Pop-Up Book* mencakup materi IPAS kelas IV SD topik “Tanaman Sumber Kehidupan di Bumi”.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Multiliterasi merupakan kegiatan memperoleh ilmu pengetahuan dan wawasan dari berbagai konteks untuk mendapatkan pemahaman tentang berbagai segi agar siap menghadapi kehidupan di sekolah, tempat kerja, maupun di kehidupan masyarakat. Keterampilan multiliterasi yang harus dikuasai agar mampu mendukung dan mengembangkan kompetensi-kompetensi tersebut meliputi keterampilan membaca pemahaman yang tinggi, keterampilan menulis yang baik untuk membangun dan mengekspresikan makna, keterampilan berbicara secara akuntabel, dan keterampilan menguasai berbagai media digital (Untari, 2017). Dalam perkembangannya, literasi yang digunakan dalam berbagai bidang ilmu tersebut menggunakan berbagai media sebagai alat komunikasi dan pembentukan makna (Untari, 2017). Upaya penyampaian informasi dilakukan dari berbagai media sehingga tidak terbatas tata bahasa linguistik, namun dapat disampaikan dengan cara yang kompleks dan nyata. Arsyad, 2018 menyatakan bahwa media yang baik adalah media yang memunculkan interaksi panca indera siswa, karena semakin banyak panca indera siswa yang terlibat, semakin tinggi kemungkinan

siswa memahami dan memahami pembelajaran. Perkembangan teknologi juga sebaiknya dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembuatan media pembelajaran (Yudhistira, 2019). Pembelajaran multiliterasi senantiasa menghubungkan materi dengan hal-hal yang diketahui oleh siswa. Sehingga dibuatnya media pembelajaran berbasis *Phenomenon Based Learning* (PhBL) efektif dilakukan. Oleh karena itu, pengembangan media *Animation Pop-Up Book* berbasis *Phenomenon Based Learning* (PhBL) penting dilakukan guna memberikan pemahaman kompleks sesuai kebutuhan multiliterasi serta dapat dihubungkan dengan konteks nyata siswa, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan lebih bermakna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan media *Animation Pop-Up Book* yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan memiliki karakteristik gemar bermain dan memiliki rasa ketertarikan dengan hal-hal baru.
2. Siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan memiliki ketertarikan dengan media pembelajaran audiovisual interaktif.
3. Siswa IV SD Negeri 3 Penarukan sudah fasih dalam memanfaatkan media digital, utamanya dalam mengakses video pembelajaran.
4. Media *Animation Pop-Up Book* dapat menjadi representasi nyata objek yang dipelajari, sehingga memberikan pembelajaran bermakna bagi siswa.
5. Media *Animation Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran interaktif diyakini dapat memberikan kesempatan belajar bagi siswa secara aktif.

6. Integrasi gambar, gerak, suara, dan materi pembelajaran yang dikembangkan lebih kompleks menjadikan siswa dapat meningkatkan multiliterasinya.
7. Menggunakan *Animation Pop-Up Book* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa secara kompleks baik kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Media *Animation Pop-Up Book* juga memiliki keterbatasan dalam pengembangannya. Adapun keterbatasan pengembangan media *Animation Pop-Up Book* yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media *Animation Pop-Up Book* mengacu pada karakteristik guru dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Penarukan, artinya hasil penelitian pengembangan ini hanya ditujukan untuk guru dan siswa dalam satu sekolah tersebut, atau guru dan siswa di tempat lain dengan karakteristik yang sama.
2. Materi yang dimuat dalam media *Animation Pop-Up Book* terbatas pada muatan IPAS kelas IV “Tanaman Sumber Kehidupan di Bumi”.
3. Pengembangan media *Animation Pop-Up Book* hanya dapat dimanfaatkan dengan media digital, tidak dapat dicetak.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan dengan tujuan menghindari kesalahpahaman istilah pada penelitian ini. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk (media pembelajaran, perangkat pembelajaran, bahan

ajar, dan sebagainya) dan memperoleh validitas atau kelayakan produk. Penelitian pengembangan tidak bertujuan untuk menguji suatu teori.

2. Model ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
3. Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan untuk memberikan pemahaman materi kepada siswa.
4. *Animation Pop-Up Book* merupakan buku animasi yang memiliki bagian untuk dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi materi yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka, hingga timbulnya animasi yang berkaitan dengan topik yang dibahas.
5. *Phenomenon Based Learning* (PhBL) merupakan pembelajaran yang didasarkan pada peristiwa yang dialami atau telah terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik yang terjadi di kehidupan nyata maupun dalam penggunaan alat-alat laboratorium untuk mengetahui fenomena optik.
6. Multiliterasi merupakan kemampuan memperoleh ilmu pengetahuan yang di dalamnya memuat beragam kompetensi sikap dan karakter. Ragam literasi yang termuat di dalamnya yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewarganegaraan.