

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Prinsip utama pendidikan yang diungkapkan dalam UUD 1945 adalah mencerdaskan bangsa. Ungkapan ini menggambarkan tujuan Pendidikan Nasional Indonesia untuk mengembangkan potensi intelektual, karakter, dan nilai moral. Pendidikan menjadi fondasi penting dalam pembentukan karakter anak di tingkat Sekolah Dasar (SD). Pada tahap ini, anak membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik serta kreatif sehingga kegiatan belajar bisa berjalan secara maksimal. Keberhasilan kegiatan belajar didasarkan oleh berbagai faktor, seperti pendekatan, model, media, dan strategi pembelajaran, partisipasi siswa, kualitas pendidik, motivasi siswa, serta elemen-elemen lain yang mendukung. Siswa, sebagai pusat dari kegiatan pembelajaran, diharuskan terlibat dalam setiap tahap pembelajaran. Tugas guru adalah mendorong keaktifan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang beragam serta berarti (Rustandi, 2021).

Media adalah bagian dari kunci yang berkontribusi terhadap kesuksesan proses belajar karena mempermudah penyaluran pesan antara guru & siswa. Ciri utama dari media interaktif ialah siswa tidak hanya fokus pada penyajian namun juga terlibat aktif dalam interaksi selama pelajaran berlangsung (Harsiwi & Arini, 2020). Media ini berperan penting dalam interaksi antara guru dan siswa, baik melalui suara, gambar, lingkungan, maupun video. Penggunaan media

pembelajaran mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, siswa dapat berpikir lebih konkret, yang membantu mengurangi kecenderungan verbalisme (Adnan dkk., 2020). Dalam peningkatan kualitas pembelajaran, diperlukan media agar dapat mendukung proses belajar (Gede Ferry Eka Putra dkk., 2023). Guru setidaknya harus mampu memanfaatkan alat yang ekonomis dan efisien. Walaupun sederhana, media tersebut tetap mampu mencapai capaian pembelajaran yang diinginkan (Khairul Anam, 2015).

Media mampu menyampaikan pesan, menarik perhatian, dan memengaruhi pikiran serta keinginan siswa, sehingga mendorong berlangsungnya proses pembelajaran pada diri mereka (Hasan dkk., 2021). Penerapan media ketika proses belajar bisa berdampak positif dan peran signifikan dalam mempermudah kegiatan belajar (Harsiwi & Arini, 2020).

Proses pembelajaran meliputi tiga faktor utama yaitu pendidik sebagai pengirim ilmu; siswa penerima ilmu serta materi sebagai substansi ilmu. Namun, dalam prakteknya, kegiatan pembelajaran sering mengalami tantangan, seperti kurangnya pemanfaatan media yang mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran hadir untuk membantu guru menyampaikan informasi secara efektif serta meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar (Kurniati, 2016). Penggunaan media yang dibuat dengan inovatif mampu meningkatkan kelancaran pembelajaran, sehingga efektif dalam mencapai capaian pembelajaran (Arda, dkk., 2015). Efektivitas media dapat dinilai dari tanggapan siswa selama kegiatan belajar. Penggunaan media yang tepat, mendorong siswa bersemangat dan terlibat dalam kegiatan belajar (Sri Ulfa & Eva Nasryah, 2020). Masalah umum yang sering muncul adalah pendidik kurang kreatif dalam

menggunakan metode belajar dan seringkali mengandalkan metode konvensional yang menyebabkan kurangnya dorongan belajar karena guru sering mengandalkan ceramah dan berakibat pada proses belajar di kelas membosankan bagi siswa. Situasi-situasi seperti ini masih umum terjadi dalam pembelajaran hingga saat ini (Khairini, dkk., 2021).

Salah satu peran utama pendidik dalam pembelajaran ialah sebagai mediator dan fasilitator. Sebagai mediator, pendidik harus mempunyai pemahaman mendalam tentang media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru bertanggung jawab menyediakan berbagai fasilitas dan kebutuhan yang dibutuhkan siswa selama belajar. Selain dari itu, pendidik juga perlu mempunyai kemampuan dalam menentukan serta menggunakan media pembelajaran dengan tepat. Pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis dan usia peserta didik. Menggunakan media yang tepat, sesuai karakter, dan tahap perkembangan usia siswa akan meningkatkan efektivitas proses belajar (Milawati, 2021).

Media pembelajaran, sebagai komponen krusial dalam proses pembelajaran, berkontribusi secara positif terhadap pemahaman siswa. Terdapat banyak definisi dari media pembelajaran, menurut Mega Fitriyanti, dkk., (2021:69) media ajar adalah sarana untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar, memfasilitasi pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar. Menggunakan media, siswa mampu belajar secara langsung dan mandiri. Belajar mandiri mencakup proses pembelajaran yang memberikan banyak kesempatan, kebebasan, dan tanggung jawab kepada peserta didik (Aditya Antara dkk.,

2023). Penggunaan media dalam proses belajar mampu memberikan pengaruh baik yang signifikan dan peran besar untuk memperlancar kegiatan belajar siswa (Harsiwi & Arini, 2020). Media ini berperan menjadi alat bantu bagi pendidik ketika mengajar, sehingga memastikan kegiatan belajar berjalan lancar serta sesuai dengan harapan.

Pemanfaatan media ajar oleh siswa mampu memudahkan mereka dalam memahami materi dan menciptakan suasana belajar yang lebih beragam (Herdiati dkk., 2021). Siswa kelas IV sedang mengalami perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret. Pada fase ini, mereka memerlukan bimbingan melalui pengalaman nyata untuk meningkatkan minat terhadap materi pembelajaran dan memudahkan pemahaman (Herdiati dkk., 2021). Pada tahap ini, siswa memiliki kemampuan untuk berpikir dengan logis terkait kejadian konkret dan mampu mengategorikan benda-benda dalam berbagai bentuk. Tetapi, kemampuan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat abstrak belum sepenuhnya berkembang (Marinda, 2020). Oleh sebab itu, di tahap ini siswa memerlukan media yang mampu membantu keberhasilan proses belajar. Namun kenyataannya adalah proses pembelajaran tidak selalu berjalan sesuai harapan. Salah satu faktor penyebabnya adalah kesulitan yang dialami guru dalam mengembangkan media dan berpengaruh pada semangat dan dorongan belajar siswa.

Ibu I Gusti Ayu Ketut Sudiani, S.Pd. dari SD Negeri 3 Penarukan menyampaikan saat observasi awal dan wawancara tanggal 23 Agustus 2023 bahwa media sebagai alat atau pendukung proses belajar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut beliau, media mampu meningkatkan minat

belajar siswa, terutama karena mayoritas siswa kelas IV (sebanyak 65%) memiliki cara belajar visual. Gaya belajar ini memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami materi dengan melihat atau meraba gambar atau objek secara langsung. Sisanya, sebanyak 35% siswa memiliki gaya belajar audio dan kinestetis. Namun pada kenyataannya, pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas di kelas IV SD Negeri 3 Penarukan. Guru hanya mengandalkan buku siswa dalam pembelajaran, terutama dalam pelajaran IPAS yang mempunyai materi cukup luas. Kadang-kadang guru harus mencari materi atau referensi tambahan karena materi yang ada dalam buku dianggap kurang memadai. Selain itu, dibutuhkan media yang dapat membantu pemahaman dan menambah semangat belajar mereka. Mengatasi tantangan ini, diperlukan pengembangan media seperti buku pop up berbasis *mind mapping* yang mampu melibatkan siswa secara langsung, sesuai dengan karakteristik mereka, dan meningkatkan semangat belajar.

Media *pop up book* dipilih karena memiliki banyak manfaat bagi guru dan siswa. *Pop up book* cocok diaplikasikan dalam kegiatan belajar, terutama dalam topik perubahan wujud benda, karena bisa menarik perhatian siswa melalui elemen visualnya yang unik, seperti gambar-gambar yang timbul keluar saat halaman media dibuka. *Pop up book* merupakan media yang dapat menampilkan ilustrasi gambar secara menarik dan mudah digunakan, tidak sulit dibawa, serta memiliki representasi 2 & 3 dimensi dan bisa menambah dorongan belajar siswa (Septiansyah, 2019). Selain itu, buku pop-up dapat membantu mengilustrasikan konsep-konsep yang sulit dipahami oleh siswa, membuat pengalaman belajar yang unik serta berbeda dengan buku teks biasa. Hal ini membantu siswa tetap

tertarik dalam proses pembelajaran. Ketika menggerakkan elemen-elemen pop-up dalam buku, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus. Media ini termasuk dalam media visual dengan unsur 3 dimensi dan menampilkan tampilan unik dan bermakna. Kemampuan buku ini untuk muncul ketika dibuka lembar halamannya juga bisa menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. (Atikasari dkk., 2022).

Media dikembangkan dengan mengintegrasikan pendekatan *mind mapping* bertujuan untuk membantu siswa menghubungkan visual antara konsep-konsep, menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif serta menggabungkan unsur-unsur kreativitas, visualisasi, serta interaktif. Pendekatan ini membuat siswa meningkatkan pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan. *Mind mapping* adalah metode pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan, menggunakan tulisan, warna, garis serta gambar yang disusun dengan visual dan menarik (Hidrolaksmi dkk., 2023). Penggunaan berbagai warna dalam *mind mapping* dapat meningkatkan minat siswa dalam menulis. Ini sesuai dengan kebutuhan siswa pada tahap operasional konkret yang suka menggambar, membuat karya serta menulis (Eliyanti dkk., 2020). Penerapan *mind mapping* dianggap lebih efektif karena mengintegrasikan warna, gambar, dan flowchart. Penggunaan media berupa gambar ini mampu memicu imajinasi siswa dan menghasilkan ide-ide kreatif pada pikiran mereka. Pemilihan media visual ini diharapkan mampu membantu siswa menjelajahi imajinasi mereka dan memberikan pengalaman belajar yang berarti (Wahyuni dkk., 2022). Berdasarkan penelitian Malfia Arif, dkk (2021) berjudul “Media *Pop up book* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA

di Sekolah Dasar”, ditemukan bahwasannya pengaplikasian media ini dalam pembelajaran IPA pada materi Organ Gerak Hewan dan Manusia signifikan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Pada tahap pra siklus, hanya 5 dari 18 siswa yang berhasil mencapai hasil belajar yang memadai. Namun, setelah melalui siklus 1 dan 2 dengan penerapan media buku pop up, persentase siswa yang mencapai hasil belajar yang memadai meningkat menjadi 88,9%. Ini menunjukkan peningkatan sebesar 33,9% dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media pop up book.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Kegiatan belajar masih berfokus pada guru dan dibatasi oleh konten dalam buku panduan guru dan siswa.
2. Siswa memiliki dorongan dan minat belajar yang kurang dikarenakan media yang digunakan guru monoton dan kurang interaktif.
3. Penggunaan media belum sesuai dengan karakteristik materi IPA yaitu materinya cukup padat dan kompleks tetapi waktu yang tersedia cukup singkat.
4. Pemanfaatan dan aplikasi media konkret belum optimal sehingga mengakibatkan semangat siswa terhadap pembelajaran rendah atau kurang.
5. Sampai saat ini belum ada pengembangan media materi perubahan wujud benda berupa *pop up book* berbasis *mind mapping*.

1.3 Pembatasan Masalah

Disebabkan permasalahan yang terjadi cukup beragam, sedangkan peneliti memiliki keterbatasan sumber daya dan kemampuan sehingga pembatasan masalah dalam penelitian ini yakni terbatas pada pengembangan media *pop up book* berbasis *mind mapping* pada materi perubahan wujud benda di Kelas IV.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media *pop up book* berbasis *mind mapping* pada materi perubahan wujud benda Kelas IV di SD Negeri 3 Penarukan?
2. Bagaimanakah validitas media *pop up book* berbasis *mind mapping* pada materi perubahan wujud benda Kelas IV di SD Negeri 3 Penarukan?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *pop up book* berbasis *mind mapping* pada materi perubahan wujud benda Kelas IV di SD Negeri 3 Penarukan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media *pop up book* berbasis *mind mapping* pada materi perubahan wujud benda Kelas IV di SD Negeri 3 Penarukan.

2. Untuk mengetahui validitas pengembangan media *pop up book* berbasis *mind mapping* pada materi perubahan wujud benda Kelas IV di SD Negeri 3 Penarukan.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *pop up book* berbasis *mind mapping* pada materi perubahan wujud benda Kelas IV di SD Negeri 3 Penarukan.

1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, Pengembangan ini berlandaskan pada pentingnya media dalam proses belajar. Manfaat dari penelitian ini ialah untuk mendukung teori pengembangan media ini yang bisa dijadikan sebagai alat penunjang pembelajaran agar lebih berpusat kepada siswa serta mendorong minat belajar siswa. Diharapkan penelitian pengembangan ini dapat memberikan kontribusi positif pada proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa adalah *pop up book* berbasis *mind mapping* sebagai media atau alat penunjang siswa paham terhadap materi. Selain itu, media ini mampu meningkatkan keterlibatan visual, meningkatkan pemahaman konsep abstrak, meningkatkan imajinasi dan kreativitas, sebagai pembelajaran multisensori dan simulasi realitas. Melalui penggunaan media ini membuat proses belajar menjadi bermakna

dan menarik karena efek timbul dua dan tiga dimensi dalam bentuk gambar yang ada pada media ini memberikan persepsi dan ketertarikan yang lebih bagi mereka.

b. Bagi guru

Bagi pendidik penelitian ini bisa menjadi contoh atau acuan dalam mengembangkan media *pop up book* pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD, sehingga bisa dikembangkan media serupa untuk materi lainnya.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai rujukan serta penambah wawasan ketika mengembangkan media serupa dengan materi perubahan wujud benda. Penelitian ini bisa dijadikan dasar untuk melaksanakan atau mengembangkan penelitian selanjutnya dengan topik yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah:

1. Produk yang dikembangkan merupakan media *pop up book* berbasis *mind mapping* pada materi perubahan wujud benda kelas IV Sekolah Dasar tahun ajaran 2023/2024 dengan format buku fisik.
2. Media yang dikembangkan berukuran 21 cm x 29,7 cm (A4).
3. Menggunakan kertas *Glossy* sebagai bahan media, untuk bahan cover dibuat dengan kertas karton yang dilapisi kertas *glossy*. Desain visual yang sesuai dengan minat dan karakteristik perkembangan siswa SD kelas IV.

4. Setiap halaman akan memiliki efek *pop up* untuk menghadirkan dimensi dua dan tiga dimensi.
5. Desain sampul disesuaikan dengan materi. Halaman pertama berupa petunjuk penggunaan dan daftar isi. Halaman kedua memuat Capaian Pembelajaran yang berisi Capaian Pembelajaran Umum serta Capaian Pembelajaran per elemen. Halaman ketiga sampai dengan halaman 7 berisi materi serta gambar-gambar timbul dilengkapi keterangan pendukung agar media lebih konkret serta bisa memperkaya pemahaman siswa. Halaman ke delapan berisi lembar kerja peserta didik untuk melakukan eksperimen berdasarkan materi perubahan wujud benda, halaman ke sembilan berupa rangkuman materi, halaman ke 10 dan 11 berupa latihan soal dan permainan cari kata dan di halaman ke 12 berisi referensi.
6. Langkah pembuatan media ini diawali dengan membuat rancangan gambar serta konten dan dicetak, kemudian tahap melipat, memotong, menyusun dan menempel yang dilakukan dengan tangan secara manual.
7. Media ini dilengkapi latihan soal dan cari kata untuk mengetahui pemahaman siswa.
8. Penggunaan bahasa jelas dan sederhana serta sesuai dengan pemahaman siswa SD serta ringkasan konsep yang mudah dicerna siswa.
9. Semua elemen *pop up book* aman digunakan siswa dan tidak berpotensi cedera karena menggunakan bahan aman dan nyaman serta tidak mudah rusak.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media ini didasarkan pada manfaat yang signifikan yang diberikannya kepada siswa dalam mendukung pembelajaran materi perubahan wujud benda. Penggunaan media ini bukan hanya meningkatkan semangat serta motivasi siswa melalui pendekatan belajar yang interaktif dan melibatkan berbagai indera, tetapi juga menghadirkan unsur kejutan, keunikan, dan memberikan pengalaman visualisasi yang jelas. Oleh sebab itu, pengembangan media ini menjadi hal yang penting untuk dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV di SD Negeri 3 Penarukan, siswa kelas IV lebih mudah paham terhadap materi saat menggunakan media penunjang seperti gambar/visualisasi dan unsur konkret lainnya yang dapat mereka lihat dan sentuh langsung. Selain itu, materi perubahan wujud benda dalam buku siswa masih perlu dikembangkan, serta materi tersebut bisa disajikan dengan lebih jelas dan menarik bagi siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media *pop up book* berbasis *mind mapping* adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 3 Penarukan belum pernah menggunakan media ini sebelumnya.
2. Media ini mampu menciptakan pengalaman belajar baru bagi siswa karena ini adalah penggunaan pertama guru terhadap media ini.
3. Siswa kelas IV di SD Negeri 3 Penarukan telah mempunyai kompetensi membaca yang cukup, sehingga dapat menggunakan media ini dengan baik dan mudah paham terhadap materi yang disampaikan secara efektif.

4. Media ini berisi gambar-gambar yang merepresentasikan visual 2 & 3 dimensi, sehingga menarik minat siswa untuk belajar.

Keterbatasan Pengembangan:

1. Keterbatasan jangkauan karena penelitian ini fokus pada satu topik atau materi, yaitu perubahan wujud benda, sehingga media ini tidak dapat diterapkan pada materi atau topik lain.
2. Media ini dirancang khusus untuk siswa kelas IV, sehingga penggunaannya mungkin kurang optimal jika digunakan di tingkatan kelas lain.
3. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE. Pengembangan dilaksanakan hanya sampai pada tahap pengembangan. Karena keterbatasan pengembang, tahap pelaksanaan dan penilaian tidak dilaksanakan.

1.10 Definisi Istilah

Beberapa definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan memiliki tujuan menghasilkan produk atau inovasi yang bisa diterapkan secara praktis sebagai solusi masalah konkret dalam pembelajaran di kelas atau laboratorium, bukan untuk menguji teori secara langsung (Sentarik, 2020). Proses penelitian dan pengembangan suatu sistem pembelajaran atau produk pendidikan dimulai dengan tahap perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Fayrus dkk., 2022). Penelitian pengembangan bukanlah upaya untuk menemukan teori baru, melainkan lebih kepada menciptakan atau

mengembangkan suatu produk atau solusi praktis yang dapat digunakan dalam konteks nyata, seperti dalam pembelajaran atau aplikasi pendidikan.

2. Secara harfiah, arti media merujuk kepada alat/perantara. NEA (National Education Association) mengartikan media sebagai berbagai objek yang bisa diubah, dilihat, didengar, dibaca, atau dibahas serta alat-alat yang digunakan untuk melakukan aktivitas tersebut (Nurfadhilah, 2021).
3. Media pembelajaran merupakan penunjang atau sarana, baik konkret maupun non-konkret, dimanfaatkan guru untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran, memikat perhatian siswa, membangkitkan minat dan semangat belajar, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap pelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas dan kesuksesan proses pembelajaran (Unggul, t.t.). Media ialah sebuah perangkat dan memuat pesan instruksional yang digunakan untuk mengomunikasikan tujuan dan maksud pembelajaran (Hasan dkk., 2021)
4. *Pop up book* ialah buku yang memiliki dimensi tiga. Ketika halaman buku dibuka, *pop up book* menampilkan efek visual yang menarik dan interaktif, yang diyakini dapat meningkatkan semangat belajar para peserta didik (Komang dkk., 2020).
5. *Mind mapping* adalah suatu metode pembelajaran yang mengatur informasi secara grafis dengan menggunakan cabang-cabang garis, gambar, atau kata kunci yang saling terhubung (Ahmad, 2021). *Mind*

mapping membantu seseorang dalam mengatur informasi dalam ingatannya sehingga dapat diakses kembali saat diperlukan. Teknik ini menggabungkan pola berpikir linear dan non-linear. Manfaat *mind mapping* dalam pengembangan kemampuan motorik halus anak seringkali ditekankan pada hasil akhirnya, yaitu mempercepat kemampuan anak dalam menulis dan memahami materi (Elita, 2018).

6. Media *Pop up book* berbasis *Mind mapping* ialah sebuah jenis *pop up book* yang dikembangkan menggunakan metode *mind mapping*. Dalam proses pengembangannya, media ini menggabungkan konsep *pop up book* yang menampilkan efek visual ketika dibuka dengan metode *mind mapping* yang mengorganisir informasi dalam bentuk grafis

