

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di abad ke-21, dengan pesatnya perkembangan teknologi, guru diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Yuridka, 2024). Teknologi yang digunakan dengan tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Interaksi yang lebih dinamis, baik antara guru dan siswa, siswa dengan media, maupun antar siswa, dapat tercipta dengan pemanfaatan teknologi yang tepat (Rusman, 2018). Dalam konteks ini, guru abad ke-21 dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat belajar lebih efektif dan menyenangkan (Wulandari et al., 2023).

Salah satu inovasi yang diharapkan dapat mendukung pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital (Milidar, 2024). Pembelajaran berbasis digital, seperti penggunaan *E-Pop Up Book*, menjadi sangat relevan dengan tujuan pembelajaran yang menuntut siswa untuk tidak hanya memahami fakta dan konsep, tetapi juga mampu berpikir kritis, kreatif, dan memiliki kemampuan untuk bekerja sama dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata (Asriningrum, 2024).

Kondisi ideal dalam pembelajaran IPS adalah ketika siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan faktual mengenai peristiwa sejarah atau geografi, tetapi

juga mampu mengaitkan pengetahuan tersebut dengan kehidupan sehari-hari mereka. Siswa diharapkan dapat menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif yang dapat diterapkan dalam konteks sosial yang lebih luas (Lubis et al., 2023). Dalam hal ini, tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21, yang mencakup Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity (4C) (Indraswati et al., 2020).

Tujuan pembelajaran dalam IPS adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan kehidupan sosial yang terus berubah (Husna et al., 2023). Melalui pembelajaran yang berbasis media digital, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami dan menganalisis berbagai isu sosial, berkomunikasi secara efektif mengenai topik yang mereka pelajari, bekerja sama dalam memecahkan masalah sosial, dan berkreasi dalam merespons berbagai tantangan sosial yang mereka hadapi (Yanti et al., 2024).

Namun, dalam praktiknya, kondisi pembelajaran di banyak sekolah masih menghadapi tantangan, seperti rendahnya minat belajar siswa, terutama pada materi yang dianggap sulit dan abstrak, seperti sejarah Kerajaan Hindu-Buddha. Pembelajaran yang masih sangat bergantung pada buku teks konvensional dan metode yang monoton, sering kali membuat siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep sejarah yang kompleks (Magdalena et al., 2021). Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang tidak mencapai standar ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh sekolah.

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa ini tidak hanya terjadi di SD Negeri 9 Karangasem saja, tetapi juga di banyak sekolah lainnya di Indonesia. Seperti yang disampaikan dalam Penelitian Zakiah, 2020, ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa di beberapa sekolah disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif. Penelitian Royani et al., (2024) juga menunjukkan hasil serupa, yaitu rendahnya minat dan prestasi siswa dalam memahami materi sejarah yang dianggap sulit dan tidak relevan dengan kehidupan mereka.

Kondisi ideal yang diharapkan adalah terciptanya proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mendalami materi secara lebih mendalam (Wulan et al., 2025). Dalam pembelajaran IPS, terutama sejarah, siswa diharapkan tidak hanya memahami urutan peristiwa sejarah, tetapi juga dapat mengaitkan pengetahuan tersebut dengan konteks kehidupan mereka saat ini. Misalnya, dengan memahami bagaimana Kerajaan Hindu-Buddha mempengaruhi kehidupan sosial, budaya, dan agama di Indonesia, serta peran penting tokoh-tokoh sejarah dalam pembangunan peradaban.

Dalam mencapai kondisi ideal ini, penggunaan media pembelajaran digital, seperti *E-Pop Up Book*, menjadi salah satu solusi yang tepat. *E-Pop Up Book* memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih interaktif dengan melibatkan multimedia, seperti gambar, animasi, suara, dan teks. *E-Pop Up Book* yang mengisahkan petualangan siswa dalam menjelajahi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha dapat membuat materi yang sebelumnya abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Melalui alur cerita yang menarik dan fitur interaktif, siswa dapat

lebih mudah mengingat dan memahami materi sejarah, serta merasakan keterhubungan dengan kehidupan nyata mereka (Almagofi et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk meningkatkan antusiasme siswa (Salsabilla et al., 2021). Media pembelajaran dapat berbentuk berbagai macam, seperti media audio, media cetak, media proyeksi visual, dan media berbentuk benda nyata. Seiring dengan perkembangan zaman, bentuk dan jenis media pembelajaran juga semakin beragam dan canggih, salah satunya adalah media berbasis digital yang memanfaatkan teknologi terkini (Sugeng, 2018). Salah satu bentuk media pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah *E-Pop Up Book*, yang dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, serta sesuai dengan perkembangan zaman yang serba digital.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 SD Negeri 9 Karangasem menunjukkan bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi IPS, khususnya materi yang bersifat abstrak seperti perkembangan kerajaan Hindu-Buddha dan tokoh-tokoh penting pada masa tersebut. Pembelajaran yang bergantung pada buku teks konvensional sering kali menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Hal ini berpengaruh pada rendahnya minat belajar siswa serta hasil belajar yang tidak optimal. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga dapat menyebabkan siswa merasa bosan untuk melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Dengan adanya *E-Pop Up Book*, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat dan pemahaman mereka, serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan data hasil penilaian harian siswa, banyak siswa yang tidak memenuhi KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 78. Dari keseluruhan siswa yang ada di kelas IV SD Negeri 9 Karangasem yaitu 20 orang siswa terdapat 14 orang siswa yang nilainya tidak tuntas dan 6 orang siswa yang nilainya tuntas dari KKTP yang ditetapkan oleh sekolah dalam penilaian harian yang dilaksanakan oleh guru. Hal ini menunjukkan perlunya adanya pendekatan yang lebih inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan dan penggunaan *E-Pop Up Book* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta dapat diakses dengan mudah tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Salah satu solusi yang efektif adalah dengan mengembangkan media *E-Pop Up Book*. Media ini tidak hanya menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, tetapi juga dapat mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam. Dengan adanya elemen visual, audio, dan animasi, *E-Pop Up Book* mampu memperjelas konsep-konsep yang sulit dipahami, seperti materi IPS Kerajaan Hindu-Buddha. Selain itu, media ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, baik di rumah maupun di sekolah. Dengan demikian, media *E-Pop Up Book* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang fleksibel dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan.

Mengingat permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, terutama pada materi yang dianggap kompleks seperti Kerajaan Hindu-Buddha, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, solusi yang diusulkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, khususnya melalui *E-Pop Up Book*. *E-Pop Up Book* ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengatasi berbagai permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu solusi yang telah terbukti efektif adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Penelitian oleh Werang et al., (2023) penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti *E-Pop Up Book*, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sebelumnya dianggap sulit dan abstrak. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengaitkan konsep-konsep sejarah dengan kehidupan sehari-hari mereka melalui pembelajaran yang menggunakan gambar, suara, animasi, dan fitur interaktif. Dengan adanya elemen-elemen tersebut, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, yang membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan.

Penelitian Niriavidya & Werang, (2023) juga menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam bentuk *E-Pop Up Book* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. *E-Pop Up Book* memungkinkan siswa untuk menjelajahi dan memahami peristiwa sejarah dalam bentuk yang lebih menarik dan dapat membangkitkan imajinasi mereka. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi melalui

elemen multimedia yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyeluruh dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa siswa yang menggunakan *E-Pop Up Book* dalam pembelajaran IPS mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajarnya, dibandingkan dengan siswa yang menggunakan buku teks konvensional (Niriavidya & Werang, 2023).

Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Parwati et al. (2024) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif dan efektif. Dengan menggunakan *E-Pop Up Book*, guru dapat menyampaikan materi yang sebelumnya sulit dipahami melalui cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa, serta mendorong interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga dapat mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi.

Penerapan *E-Pop Up Book* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS, khususnya materi sejarah, juga sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berbasis siswa, berorientasi pada pengembangan karakter dan kompetensi. Dalam hal ini, *E-Pop Up Book* memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dalam belajar, memberi mereka kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mendalam sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. *E-Pop Up Book* juga dapat digunakan untuk mendorong kolaborasi antar siswa, misalnya melalui diskusi kelompok tentang tokoh-tokoh sejarah atau peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah yang dibahas dalam *E-Pop Up Book* (Anindya et al., 2022).

Keunggulan *E-Pop Up Book* terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi yang dapat menarik perhatian siswa, sekaligus mendukung mereka dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan kompleks, seperti sejarah kerajaan Hindu-Buddha yang diajarkan dalam mata pelajaran IPS (Asriningrum et al., 2024). *E-Pop Up Book* juga memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui interaktivitas dan fitur multimedia yang tidak dimiliki oleh media konvensional seperti buku teks.

Selain itu, siswa pada umumnya memiliki karakteristik belajar yang lebih tertarik pada penggunaan teknologi dan media visual dalam pembelajaran (Hidayat et al., 2020). Oleh karena itu, *E-Pop Up Book* dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan mereka akan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi IPS yang lebih abstrak dan dapat mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata mereka.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan *E-Pop Up Book* Cerita Materi Kerajaan Hindu-Buddha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 9 Karangasem”. Bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang sudah ditemukan maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *E-Pop Up Book* bermuatan IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi Kerajaan Hindu-Buddha.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang dipaparkan, teridentifikasi permasalahan yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Kualitas pembelajaran IPS khususnya muatan IPS di sekolah dasar masih rendah.
2. Kurangnya media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran IPS.
3. Siswa masih pasif atau kurang interaksi dalam pembelajaran dan kurang antusias.
4. Pada proses pembelajaran belum memanfaatkan media digital sesuai dengan perkembangan zaman.
5. Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran Kerajaan Hindu-Buddha.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan poin utama yang akan dibahas agar nantinya tidak melenceng dari pokok bahasan yang akan diteliti. Mengingat masalah yang tercakup dalam penelitian ini sangat luas, maka tidak memungkinkan setiap masalah yang ada akan dipaparkan, sehingga diperlukan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini, pembatasan masalah adalah penggunaan media pembelajaran di kelas yang belum optimal dan proses pembelajaran belum menggunakan media digital serta kurangnya eksplorasi yang dilakukan guru terkait penggunaan media pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *E-Pop Up Book* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu-Buddha siswa kelas 4 SD Negeri 9 Karangasem?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *E-Pop Up Book* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu-Buddha siswa kelas 4 SD Negeri 9 Karangasem?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *E-Pop Up Book* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu-Buddha siswa kelas 4 SD Negeri 9 Karangasem?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *E-Pop Up Book* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu-Buddha siswa kelas 4 SD Negeri 9 Karangasem?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan, dapat diajukan tujuan penelitian, sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *E-Pop Up Book* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu-Buddha siswa kelas 4 SD Negeri 9 Karangasem.

2. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran *E-Pop Up Book* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu-Buddha siswa kelas 4 SD Negeri 9 Karangasem.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *E-Pop Up Book* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu-Buddha siswa kelas 4 SD Negeri 9 Karangasem.
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran *E-Pop Up Book* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu-Buddha siswa kelas 4 SD Negeri 9 Karangasem.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pada penelitian ini berupa media *E-Pop Up Book* pada materi Kerajaan Hindu-Buddha untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri 9 Karangasem. Adapun spesifikasi produknya adalah sebagai berikut.

1. Media *E-Pop Up Book* dengan materi “Kerajaan Hindu-Buddha” buku ini sebanyak 15-20 halaman.
2. Media ini menyajikan konten yang relevan dengan materi Kerajaan Hindu-Buddha, seperti sejarah, tokoh-tokoh penting, dan perkembangan kerajaan tersebut. Konten harus disajikan secara naratif dengan elemen cerita yang menarik, dilengkapi dengan ilustrasi dan animasi yang mendukung pemahaman.
3. Media ini menggunakan berbagai format multimedia seperti teks yang jelas, gambar ilustrasi yang menarik yang memberikan visualisasi lebih jelas tentang topik yang dipelajari, seperti bangunan bersejarah atau cara hidup masyarakat pada zaman kerajaan.

4. *E-Pop Up Book* harus memiliki elemen interaktif seperti kuis, teka-teki, atau permainan edukatif yang memungkinkan siswa menguji pemahaman mereka tentang materi yang telah dipelajari. Fitur gamifikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat beberapa asumsi yang meyakinkan untuk mengembangkan suatu produk yaitu.

- a. Peserta didik kelas 4 SD Negeri 9 Karangasem telah menguasai keterampilan membaca, sehingga peserta didik mampu menggunakan media ini dengan baik.
- b. Guru dan siswa di SD Negeri 9 Karangasem sudah bisa menggunakan teknologi.
- c. Di SD Negeri 9 Karangasem sudah tersedia listrik dan jaringan internet untuk mendukung media pembelajaran digital ini dapat digunakan.
- d. Fasilitas di SD Negeri 9 Karangasem sudah tersedia Laptop/computer dan LCD yang mendukung media pembelajaran digital ini dapat digunakan.
- e. Media pembelajaran *E-Pop Up Book* dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
- f. Media pembelajaran *E-Pop Up Book* dapat membantu guru dalam menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan.
- g. Media pembelajaran *E-Pop Up Book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian media pembelajaran *E-Pop Up Book* memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran *E-Pop Up Book* ini hanya memuat pembelajaran IPS Kerajaan Hindu-Buddha.
- b. Pengembangan media pembelajaran *E-Pop Up Book* ini hanya dirancang untuk kelas 4 SD Negeri 9 Karangasem. Untuk sekolah-sekolah lain yang memiliki karakteristik yang sama dengan SD Negeri 9 Karangasem juga dapat menggunakan media digital ini.
- c. Media pembelajaran *E-Pop Up Book* harus menggunakan LCD/Projektor sebagai alat bantu dalam penerapan media ini, serta sinyal yang digunakan harus bagus.

1.8 Definisi Istilah

Menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Pengembangan merujuk pada proses atau tahapan merancang, membuat, dan memperbaiki media atau alat bantu pembelajaran, yang dalam hal ini adalah *E-Pop Up Book*. Proses pengembangan mencakup perencanaan, desain, pembuatan, uji coba, serta evaluasi untuk memastikan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan ini juga melibatkan pemanfaatan teknologi terbaru dalam pembuatan konten yang menarik dan relevan dengan kurikulum

- b. Media *E-Pop Up Book* adalah buku yang disajikan dalam format digital dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Buku cerita ini dapat berisi teks, gambar, audio, video, serta elemen interaktif lainnya yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone. *E-Pop Up Book* dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif, menarik, dan mudah diakses, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif
- c. Hasil belajar siswa adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui penilaian. Hasil belajar ini mencakup tiga domain utama: kognitif (pengetahuan atau pemahaman konsep), afektif (perubahan sikap atau minat), dan psikomotor (kemampuan atau keterampilan dalam menerapkan konsep). Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dapat dinilai melalui tes, observasi, atau penilaian praktis lainnya.
- d. Pembelajaran IPS adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bidang ilmu pengetahuan alam dan sosial. IPS mencakup berbagai topik seperti kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, sejarah, ekonomi, dan kebudayaan yang mengajarkan siswa tentang fenomena sosial dan prinsip-prinsip ilmiah yang mengatur dunia sekitar mereka. Dalam pembelajaran IPS, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah berdasarkan konsep-konsep ilmiah.