

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia dapat berupa banyak hal, salah satunya yaitu dengan pendidikan. Peran guru sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan, seperti yang tertulis dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 1 tentang guru serta dosen, guru serta dosen merupakan pendidik profesional dengan tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta mengevaluasi pada pendidikan anak usia dini pada pendidikan formal seperti pendidikan dasar, serta pendidikan menengah. Keprofesionalan guru sangat diperlukan dalam melaksanakan tugasnya sebagai salah satu komponen kompetensi guru. Menurut Idzahar (2016) dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan perlu adanya rasa tanggung jawab serta pengabdian guru dalam melaksanakan tugasnya karena guru dituntut untuk mengajar serta mendidik.

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru serta Dosen, kompetensi guru mencakup kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, serta kompetensi kepribadian yang diperoleh dari pendidikan profesi. Keempat kompetensi tersebut merupakan pondasi sebagai seorang guru untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 28 Ayat (3), kompetensi pedagogik merupakan kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang mencakup pemahaman terhadap peserta didik, perancangan, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, serta pengembangan peserta didik untuk

mengaktualisasikan berbagai kemampuan yang dimiliki peserta didik. Salah satu sub kompetensi dalam kompetensi pedagogik yaitu mempersiapkan pembelajaran mulai dari memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran yang mencakup mengartikan landasan pendidikan, mengaplikasikan teori belajar serta pembelajaran, menetapkan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai, materi ajar, hingga menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih.

Guru dituntut kreatif serta inovatif dalam menentukan strategi pembelajaran agar dapat menciptakan inovasi-inovasi baru. Salah satu strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik dapat berupa ketersediaan fasilitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Fasilitas pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mendukung terhadap proses pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Kelengkapan fasilitas belajar berupa media pembelajaran memiliki peran serta pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik serta keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Arsyad (2016) media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau media fisik yang memuat materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat membangkitkan peserta didik untuk belajar. Sedangkan menurut Fleming (dalam Audie, 2019) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Dari berbagai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh pengajar atau guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik.

Ketersediaan media pembelajaran ini sangat diperlukan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga diharapkan kemampuan serta sikap peserta didik dapat dicapai secara maksimal. Dalam proses pembelajaran seharusnya interaksi guru serta peserta didik dapat berjalan secara maksimal. Hal ini bisa terjadi apabila keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran serta ketersediaan sumber belajar yang memadai sangat diperlukan termasuk didalamnya ketersediaan media pembelajaran sesuai dengan topik bahasan pada muatan pelajaran di sekolah dasar, salah satunya pada muatan pelajaran PPKn. Menurut Djahiri (2006) PPKn atau *Civic Education* adalah program pendidikan pembelajaran yang secara progmantik-prosedural berupaya memanusiakan (*humanizing*), membudayakan (*civilizing*), serta memberdayakan (*empowering*) manusia atau peserta didik sehingga menjadi warga negara yang baik sesuai dengan peraturan-peraturan yang berlaku di bangsa atau negara yang bersangkutan. PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang cenderung bersifat hafalan serta lebih banyak menggunakan strategi guru berupa ceramah dalam pembelajaran serta pembelajaran dominan berpatokan pada buku ajar.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendikbud) No. 22 Tahun 2006 mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar serta menengah, pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berpusat dalam membentuk warga negara agar lebih memahami serta dapat melaksanakan segala hak serta kewajiban sebagai seorang warga negara. Warga negara yang berkarakter merupakan seseorang yang memiliki kecerdasan, keterampilan, serta sikap yang berpedoman pada Pancasila sebagai dasar negara serta pansertagan hidup. Dalam mata pelajaran PPKn pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, seorang pendidik dapat mengaitkan materi pelajaran dengan implementasi

pada kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami mata pelajaran PPKn serta peserta didik tidak mudah bosan saat proses pembelajaran di dalam kelas. Media yang menarik juga dapat mengatasi rasa bosan serta jenuh pada peserta didik saat proses pembelajaran di dalam kelas. Adanya media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn akan menunjang kegiatan akademik peserta didik serta dapat mendukung tercapainya proses belajar mengajar yang kondusif.

Menurut Arsyad (2016) media pembelajaran tiga dimensi memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran tiga dimensi dapat mempercepat pemahaman serta memperkuat ingatan. Media tiga dimensi dapat pula menumbuhkan motivasi peserta didik serta dapat memberikan relasi antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, untuk meyakinkan terjadinya proses informasi, peserta didik harus berinteraksi langsung dengan media itu sendiri serta sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna. Pemilihan media haruslah sesuai, melalui penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan, akan mempermudah tercapainya suatu pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh William H. Allen (dalam Bashoirul, 2018) mengatakan bahwa pemilihan media pada pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan serta pengelompokan materi pembelajaran. Karena setiap jenis media mempunyai kemampuan yang berbeda pula. Media tiga dimensi yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan peserta didik sekolah dasar salah satunya yaitu *Pop-Up Book*.

Kenyataannya ketersediaan media pembelajaran terutama di kelas V masing sangat kurang, khususnya media pembelajaran tiga dimensi yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan peserta didik sekolah dasar, serta media yang tersedia sangat kurang kreatif serta tidak bervariasi. Sehingga media pembelajaran

di kelas V dapat dikatakan monoton serta tidak menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut menyebabkan salah satu faktor proses pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal serta peserta didik sulit dalam memahami materi pelajaran sehingga diharapkan kemampuan serta sikap peserta didik dapat dicapai secara maksimal

Berdasarkan studi awal di sekolah tempat dilakukan penelitian pada tanggal 10 September 2020, peneliti melakukan observasi lapangan serta mewawancarai salah satu guru kelas V yang bernama Ni Putu Mia Astiti, S.Pd. Dalam kegiatan pembelajaran secara luring beliau kurang menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, meningkatkan motivasi serta semangat peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran PPKn. Media pembelajaran yang biasa digunakan hanya berupa poster rangka manusia, model sistem peredaran darah manusia, model rangka manusia tiruan, globe. Jumlah ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut kurang lebih berjumlah 10 buah yang meliputi 1 buah poster rangka manusia, 1 buah model peredaran darah manusia, 1 model sistem pencernaan manusia, 1 buah model rangka manusia tiruan, 2 buah globe, 1 buah peta Indonesia interaktif, 1 buah jenis-jenis bangun ruang, 1 buah media pembelajaran tentang pecahan, persen, serta desimal, dan beberapa *slide powerpoint*. Dari hasil observasi di atas ternyata ditemukan beberapa kendala. Pertama, belum semua mata pelajaran tersedia media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun kelompok, termasuk pada muatan pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari belum tersedianya media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam menjelaskan tentang konsep, nilai serta moral (prilaku) kepada peserta didik. Kedua, sumber belajar peserta didik dominan hanya

berpatakan pada buku ajar serta LKS khususnya pada muatan pelajaran PPKn sehingga siswa mudah bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung. Ketiga, peserta didik sulit memahami materi dengan jelas karena guru menerangkan materi tanpa didukung sumber belajar yang beragam, khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila. Keempat, guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran tiga dimensi yang kreatif dan inovatif.

Sebagai solusi untuk mengatasi kondisi tersebut sangat diperlukan usaha dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dapat memahami materi dengan jelas, serta media yang menarik agar peserta didik tidak mudah bosan serta jenuh dalam proses pembelajaran pada muatan pelajaran PPKn mengenai materi nilai-nilai Pancasila pada kehidupan sehari-hari. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media tiga dimensi yaitu media *Pop-Up Book*.

Menurut Dzuanda (dalam Dewanti, 2018) mengemukakan *Pop-Up Book* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur tiga dimensi atau memiliki bagian yang dapat bergerak serta penggambaran cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halaman buku dibuka. Kelebihan dari media pembelajaran ini yaitu dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik, merangsang imajinasi peserta didik, serta peserta didik dapat belajar secara mandiri serta kelompok. Penggunaan media *Pop-Up Book* (buku timbul) pada muatan pelajaran PPKn khususnya materi nilai-nilai Pancasila dapat membantu pemahaman peserta didik akan materi yang terkait nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, karena media ini mampu menghadirkan kesan kongkret dalam proses pembelajaran. Peserta didik seakan dapat melihat lambang-lambang serta implementasi sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin mengembangkan media *Pop-Up Book* dengan menggunakan model *Dick and Carrey*. Model pengembangan *Dick and Carrey* merupakan model yang dikembangkan melalui pendekatan sistem (*System Approach*) terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi (Nugroho, 2016). Dengan adanya pengembangan *Pop-Up Book* ini peserta didik akan lebih tertarik untuk mempelajari pokok bahasan PPKn yang saling mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Dengan demikian peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Pop-Up Book* Model *Dick & Carrey* Pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar PPKn peserta didik. Faktor-faktor tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Belum semua mata pelajaran tersedia media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun kelompok, serta dapat memotivasi belajar peserta didik salah satunya pada muatan pelajaran PPKn.
2. Sumber belajar peserta didik yang dominan serta hanya berpatokan pada buku peserta didik serta LKS, hal tersebut kurang membantu peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa bimbingan guru.
3. Peserta didik sulit memahami materi dengan jelas karena guru menerangkan materi tanpa didukung sumber belajar yang beragam, khususnya pada kelas

V muatan pelajaran PPKn pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Tema 1 (Organ Gerak Hewan & Manusia) serta Subtema 1 (Organ Gerak Hewan).

4. Guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran tiga dimensi yang kreatif serta inovatif sehingga peserta didik mudah jenuh saat proses pembelajaran khususnya pada peserta didik kelas V muatan pelajaran PPKn pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Tema 1 (Organ Gerak Hewan & Manusia) serta Subtema 1 (Organ Gerak Hewan).

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalah pada penelitian ini hanya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Pertama, penelitian ini hanya berfokus pada pembuatan media *Pop-Up Book* pada muatan PPKn materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari Tema 1 (Organ Gerak Hewan & Manusia) Subtema 1 (Organ Gerak Hewan). Kedua, penelitian diujicobakan pada peserta didik kelas V di SD No. 2 Abianbase dengan menggunakan model pengembangan *Dick & Carrey* yang terdiri dari 8 tahap yaitu 1) analisis kebutuhan serta tujuan, 2) analisis pembelajaran, 3) merumuskan tujuan performansi, 4) mengembangkan instrumen, 5) mengembangkan strategi pembelajaran, 6) mengembangkan produk, 7) melakukan evaluasi formatif, serta 8) melakukan revisi. Ketiga, desain media pembelajaran *Pop-Up Book* diproduksi dalam jumlah terbatas karena keterbatasan waktu serta biaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun Media *Pop-Up Book* Model *Dick & Carrey* pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung?
2. Bagaimanakah kualitas Media *Pop-Up Book* Model *Dick & Carrey* pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun Media *Pop-Up Book* Model *Dick & Carrey* pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung.
2. Untuk mengetahui kualitas Media *Pop-Up Book* Model *Dick & Carrey* pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu secara teoritis serta praktis.

1. Manfaat secara Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sarana pengembangan teori serta ilmu pengetahuan secara teoretis terkait pengembangan media pembelajaran berupa *Pop-Up Book* model *Dick and Carrey*. Adanya pengembangan media *Pop-Up Book* model *Dick and Carrey* ini, diharapkan dapat

memberikan sumbangan pikiran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut.

a) Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik dapat menambah motivasi peserta didik untuk lebih giat belajar, dapat meningkatkan atensi peserta didik dalam pembelajaran di kelas, serta peserta didik dapat lebih memahami materi nilai-nilai Pancasila beserta implementasi sila Pancasila dalam kehidupan.

b) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif dengan memperhatikan kebutuhan, karakteristik, serta tahap perkembangan peserta didik.

c) Bagi Peneliti lain

Dapat dijadikan bahan referensi dalam pengembangan media *Pop-Up Book* pada muatan PPKn materi nilai-nilai Pancasila, agar peneliti lain dapat mengembangkan media serupa dalam materi-materi yang lainnya untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Pop-Up Book* model *Dick & Carrey*. Spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut.

1. Produk media yang dibuat oleh peneliti sendiri berupa media pembelajaran *Pop-Up Book* pada muatan pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada Tema 1 (Organ Gerak Hewan & Manusia) serta Subtema 1 (Organ Gerak Hewan) dapat mengarahkan peserta didik melihat

makna pada materi dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari.

2. Media pembelajaran *Pop-Up Book* model *Dick and Carrey* ini merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang dikemas untuk pembelajaran mandiri atau kelompok, serta dapat menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran *Pop-Up Book* model *Dick and Carrey* ini didesain dengan bentuk tiga dimensi yang dapat bergerak saat halaman buku dibuka.
4. Penyampaian materi pada *Pop-Up Book* ini berupa gambar animasi yang menarik dilengkapi dengan tulisan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan sebuah produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada serta dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran *Pop-Up Book*. Pentingnya pengembangan media *Pop-Up Book* model *Dick and Carrey* ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun kelompok serta dengan pengembangan ini juga diharapkan peserta didik dapat memahami materi dengan jelas karena guru dapat menerangkan materi yang didukung dengan media pembelajaran kreatif serta inovatif. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media tiga dimensi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* ini yaitu:

1. Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:
 - a. Tersedianya media pembelajaran pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pada muatan mata pelajaran PPKn pada materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. Tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
 - c. Tersedianya media pembelajaran tiga dimensi yang dapat melatih peserta didik dalam mengamati sesuatu serta belajar secara mandiri maupun kelompok.
2. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:
 - a. Produk yang dikembangkan berupa media *Pop-Up Book* ini terbatas yang hanya berisikan materi mengenai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. Media pembelajaran *Pop-Up Book* dibuat dengan jumlah terbatas karena biaya pembuatan cukup besar serta memerlukan waktu yang lama dalam proses pembuatan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci pada penelitian ini, maka dipandang perlu adanya batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016) mengatakan secara garis besar, media pembelajaran merupakan materi, manusia atau kejadian yang membuat peserta didik mampu

memperoleh pengetahuan serta keterampilannya. Menurut Audie (2019) menyatakan penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan gairah, minat, motivasi dalam belajar serta dapat merangsang kegiatan belajar hingga mampu membawa pengaruh psikologis yang baru terhadap peserta didik. Sedangkan menurut Fleming (dalam Audie, 2019) media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan atau menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Pada konteks ini media yang dimaksudkan adalah media pembelajaran tiga dimensi.

2. *Pop-Up Book*

Menurut Dzuanda (dalam Dewanti, 2018) *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Menurut Bluemel & Taylor (dalam Dewanti, 2018), *Pop-Up Book* memiliki pengertian sebagai berikut.

“Pop-Up Book is a book that offers the potential for motion and interaction through the use of paper mechanisms such as folds, scrolls, slides, tabs, or wheels”, artinya *“Pop-Up Book* merupakan sebuah buku yang menawarkan potensi gerakan serta interaksi dalam mekanisme atau teknik penggunaan kertas, seperti mekanisme melipat, menggulung, menggeser, menyentuh, atau memutar”.

3. Muatan Pelajaran PPKn

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendikbud) No. 22 Tahun 2006 mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar serta menengah, pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfokus dalam membentuk warga negara agar lebih memahami serta dapat melaksanakan segala hak serta kewajiban sebagai seorang warga negara. Demi menjadi seorang warga negara yang berkarakter dengan memiliki keterampilan, kecerdasan, sebagaimana berdasar pada kedudukan Pancasila yang merupakan dasar negara serta pansertagan hidup bangsa

Indonesia.

PPKn atau *Civic Education* adalah program pendidikan pembelajaran yang secara progmatic-prosedural berupaya memanusiakan (*humanizing*) serta membudayakan (*civilizing*) serta memberdayakan (*empowering*) manusia/anak didik (dari serta kehidupan) menjadi warga negara yang baik sebagaimana tuntutan keharusan atau yudiris konstitusional bangsa atau negara yang bersangkutan (Djahiri, 2006). Pada konteks ini PPKn yang dimaksudkan adalah muatan mata pelajaran untuk peserta didik SD kelas V, pada topik nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

