

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu hal mendasar yang menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia, pendidikan mengambil bagian dalam menyiapkan SDM berkualitas yang mampu bersaing menghadapi kemajuan teknologi yang semakin meningkat. Pendidikan merupakan proses untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, cerdas, terampil, kreatif dan juga bermartabat. Pendidikan diperoleh melalui lembaga formal dan non formal, lembaga formal salah satunya yaitu di Sekolah Dasar. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar melibatkan pengajar sebagai guru dan siswa sebagai peserta didik, diakui dengan adanya komunikasi belajar-mengajar atau siklus belajar. Sebagai interaksi, pembelajaran harus dikoordinasikan, diawasi, dan diselesaikan dengan cara yang sah, efisien, terorganisir dan terukur untuk memiliki pilihan untuk menilai hasil yang mungkin berbeda termasuk siklus dan hasil yang akan dicapai dari proses pembelajaran yang dilakukan (Margunayasa, dkk. 2018:23). Mengerjakan sifat pengajaran dicerminkan oleh hasil belajar siswa, sedangkan prestasi atau hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kualitas pelatihan yang dapat diterima. Program pendidikan saat ini menuntut kemajuan sekolah yang lebih berkualitas dan lebih maju. Kurikulum pendidikan 2013

mewajibkan pembelajaran yang dinamis terjadi dan mengeksplorasi dan dipercaya bahwa pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran dapat merencanakan pembelajaran sehingga siswa dapat menangani masalah yang berorientasi konteks dan nyata (Sinambela, 2013;19).

Di sekolah dasar siswa ditunjukkan beberapa mata pelajaran yang masuk ke dalam tematik salah satunya yaitu mata pelajaran IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran penting karena melalui pembelajaran IPA siswa dapat bersikap logis dalam mengatasi masalah yang dihadapinya, Rusnadi, 2013 (dalam Widiana, 2016:150). Proses pembelajaran IPA memberikan wawasan langsung untuk menumbuhkan keterampilan sehingga siswa dapat menyelidiki dan memahami faktor-faktor lingkungan biasa melalui proses penyelidikan (*enquiry skills*). Oleh karena itu hal utama dalam belajar IPA adalah bagaimana gagasan-gagasan tersebut dapat dirasakan oleh siswa dan diinterpretasikan serta direfleksi dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 masih jauh dari apa yang diharapkan secara umum. Dalam proses pembelajaran IPA masih memiliki kelemahan dan kendala yang dihadapi sehingga mempengaruhi penguasaan kompetensi pengetahuan siswa, terutama penguasaan kompetensi pengetahuan. Sejalan dengan pendapat Hayat & Yusuf (dalam Mustofa & Rohmatus, 2018: 31) terungkap bahwa hasil belajar IPA yang dicapai oleh siswa di Indonesia yang saat ini tergolong rendah dipengaruhi oleh berbagai unsur, khususnya kualitas siswa dan keluarga, kapasitas pemahaman, inspirasi belajar, minat dan gagasan diri, metode pembelajaran, partisipasi dan rasa memiliki. Ada beberapa hal yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar IPA siswa, khususnya pada siklus pembelajaran belum adanya variasi strategi dan desain

pembelajaran. Selain itu, pengelompokan siswa saat mengambil minat belajar tidak berlangsung lama, karena siswa pada umumnya akan asyik sendiri dan bercanda dengan teman sekolahnya saat guru menjelaskan materi.

Seorang pengajar berhasil dalam pembelajaran sains jika pendidik dapat mengubah cara yang sulit menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa, yang terpaksa keterpaksaan untuk belajar dan dapat menjadikan pembelajaran yang dinamis, inventif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Untuk mewujudkannya guru harus mampu memberikan inovasi baru dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk membantu pengajar dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Menurut Gagne (dalam Mustofa & Rohmatus, 2018: 32) “Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar”. Media pembelajaran harus dibuat menarik dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Melalui media pembelajaran dipercaya dapat membantu dan mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi kepada siswa dan dengan adanya media pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk menarik minat, pusat dan semangat siswa dalam belajar. Rendahnya nilai IPA siswa disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: 1). tidak adanya minat siswa dalam belajar, 2). tidak adanya pemahaman siswa pada materi pembelajaran, 3). kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, dan 4). siswa cepat merasa jenuh, bosan dan hilang fokus dengan pembelajaran yang monoton dan kurang inovasi baru.

Hal tersebut juga didukung dari hasil penyebaran kuesioner yang diberikan langsung kepada guru kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Bangli selama 2 hari yaitu

tanggal 3 dan 4 Desember 2020, menunjukkan bahwa sebanyak 83,3% guru menggunakan media dalam pembelajaran IPA dan sebanyak 16,67% guru belum berbantuan media dalam pembelajaran IPA. Dari 6 responden yang ada, 4 responden menggunakan lingkungan dan 2 lainnya menggunakan KIT IPA sebagai media dalam pembelajaran IPA, penggunaan media menyesuaikan dengan materi yang diajarkan, dan dari hasil penyebaran kuesioner belum terdapat guru yang *pop-up book* dalam mengajar IPA. Dalam pembelajaran IPA 50 % guru membuat media pembelajaran sendiri dan 50 % lainnya tidak membuat media sendiri ketika mengajar, kurangnya pemahaman, tenaga, waktu dan materi dalam membuat media menyebabkan para guru tidak membuat media sendiri dalam mengajar. Sebanyak 66,67 % guru mengatakan media pembelajaran di sekolah terbatas, khususnya media yang menyangkut materi IPA. Guru mengatakan bahwa media dalam pembelajaran menyebabkan siswa lebih semangat belajar. Dalam pembelajaran IPA sebanyak 100% guru menyatakan tidak menggunakan media *pop-up book* dalam mengajar, sebagian guru juga masih sangat asing dengan media *pop-up book* ini. Pengembangan media *pop-up book* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, penyampaian materi juga menjadi lebih menarik dengan berbagai gambar bila dikemas ke dalam bentuk media *pop-up book*.

Berdasarkan pada permasalahan yang ada maka penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa karena mempermudah siswa dalam menerima informasi. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *Pop-up Book* pada muatan IPA kelas IV dengan topik bagian- bagian Tubuh Hewan dan fungsinya. *Pop-up book* adalah media cetakan buku yang memiliki komponen tiga dimensi.

Penelitian tentang pengembangan berbagai media sudah banyak dilakukan oleh beberapa ahli seperti penelitian tentang media komik yang dilakukan oleh oleh (Irwandani & Siti, 2016; Wahyuningsih, 2012; Ambaryani, Gamaliel & Airlanda, 2017; dan Purwanto & Yuliani, 2013). Dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan memberikan respon positif kepada siswa. Penelitian tentang pengembangan media monopoli dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya yaitu (Ulfaeni, Husni & Henry 2017; Widodo & Hanifah, 2020; Isnaini & Diana, 2016; Parsianti, Hastri & Rahmita, 2020; Ramadhani, Sri & Rif'ati, 2016; Fitriani, Chumi & Fajar, 2019; Deviana & Erlina, 2018; Ulfa & Lia, 2019; Agustin, Silviana & Ummu, 2020; Risma & Rosalina, 2019; dan Syahbarina, 2017). Dari beberapa penelitian tentang pengembangan media monopoli yang dilakukan menunjukkan bahwa media monopoli memiliki kriteria layak menjadi media pembelajaran dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Penelitian tentang pengembangan video pembelajaran dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya yaitu (Rahmaibu, Farid & Fitria, 2016; Aththibby, 2015; Hasanah & Lukman, 2015; Fadhli, 2016; Hidayati, Eka & Henry, 2019; Adkhar, 2015; Silmi & Putri, 2018; Wuryanti & Badrun, 2016; Wulandari, Yayat & Lukman, 2020; Wisada, Sudarma, 2019; Arif, Henry & Eka, 2019; Kurniawan, Dedi & Arafah, 2018; Yuanta, Friendha, 2020; Melinda, Sudana & Dedi, 2018; Putra, Dewa & Suwatra, 2014; Haking & Yerry, 2019; Fadhli, Muibuddin, 2016; Wirasmita & Yupi, 2018; Mardhatillah & Esi, 2018; dan Wulandari, 2016). Dari beberapa pengujian terhadap peningkatan rekaman informatif, terlihat bahwa media video pendidikan dapat dilakukan dan ampuh untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan

mengenai *mind mapping* dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya Qondias, Erna & Irama, 2016; Ali, Kurniana & Umar, 2019; Cobena, Dwi & Basori, 2019; Sari, Maya, 2016; serta Masita & Desi, 2018). Penelitian tentang *mind mapping* menunjukkan bahwa penggunaan media *mind mapping* layak dan efektif, serta menyenangkan digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media mengenai permainan ular tangga juga dilakukan oleh beberapa ahli yaitu Guterres, Sudarti & Pramudya, 2018; Afandi, Rifki, 2015; dan Nugroho, Trustho & Daru, 2013). Penelitian tentang media permainan ular tangga menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi siswa agar hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan pada permasalahan diatas maka media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *Pop-Up Book* IPA kelas IV dengan topik bagian – bagian tubuh hewan dan fungsinya. *Pop-up book* adalah media berbentuk buku yang mempunyai unsur tiga dimensi. Menurut Bluemel dan Taylor (dalam Mustofa 2018: 32) Pop up book adalah buku yang menunjukkan kemungkinan untuk menggerakkan kerjasamanya dengan menggunakan kertas sebagai bahan untuk lipatann, melihat ke atas, bentuk, roda atau putaran. Materi ditampilkan dalam gambar yang menarik dan memuat cerita atau materi yang disampaikan. *Pop-Up Book* dibuat dengan memberikan kejutan pada setiap halamannya sehingga dapat menimbulkan rasa takjub untuk pembacanya saat membuka setiap halamannya. Kejutan pada setiap halaman juga akan menyebabkan pembaca merasa penasaran untuk meninggalkan satu halaman buku ke halaman berikutnya. Khoirotun (dalam sentarik & kusmariyatni 2020:212). Dengan menggunakan buku *pop-up book* dipercaya dapat membantu para pendidik dalam

menyampaikan materi yang dikemas sedemikian rupa dan dilengkapi dengan gambar-gambar yang berbeda serta dilengkapi berbagai gambar hewan berdasarkan jenis makanannya sehingga siswa akan lebih tergugah dan terpacu untuk mempelajari materi IPA. Adanya media *pop-up book* ini siswa akan belajar dengan nuansa yang baru, dalam *pop-up book* ini juga terdapat beberapa misi yang harus dijawab oleh siswa, sehingga membuat siswa tidak mudah bosan.

Penelitian oleh (Masturah, dkk, 2018) yang menyimpulkan pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* efektif meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III A SD Mutiara Singaraja. Penelitian lain dilakukan oleh beberapa ahli yaitu Ramadhanti, Indhira & Trian, 2020; Fitri & Karlimah, 2018; Ayu Periwi & Lamijan, 2020; Nafisa, Khairal, 2020; Anisa & Moh Aniq, 2018; Septiansyah A, 2019; Rosalina & Risma, 2019; Hadiyah, Rizka & Anton, 2020; Oktaviarini, Nourma, 2017; Putera & Yeny, 2018; Karisma, Marguna & Pinkan, 2020; Marlina, Mery, 2018; Budiargo, Elizabeth & Titiek, 2017; Safitri & Suparkun, 2013; Rahmawati, Diyah, 2018; Rahmi & Fenny, 2018; Devi & Siti, 2017; serta Safri, Sri & Marlina, 2017). Dari beberapa penelitian yang diarahkan, belum ada penelitian lanjutan pada media Pop-Up Book pada materi IPA kelas 6 dengan pokok bahasan bagian-bagian tubuh makhluk dan kemampuannya sehingga perlu dilakukan eksplorasi sedemikian rupa sehingga media yang dikembangkan dikatakan layak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran masih kurang.
- 2) Siswa kurang aktif dalam proses belajar.
- 3) Siswa cepat merasa bosan dalam belajar
- 4) Penggunaan Media Pembelajaran dalam muatan IPA terbatas pada beberapa materi saja
- 5) Topik bagian – bagian tubuh hewan dan fungsinya kurang mendalam

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi agar lebih terarah dan tidak meluas, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu terbatas pada pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* pada muatan IPA Kelas IV dengan Topik Bagian – bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya yang kurang mendalam pada buku siswa, serta keberadaan media pembelajaran di sekolah belum optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, masalah dirinci permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah prototype media pembelajaran *pop-up book* pada muatan IPA kelas IV dengan topik bagian- bagian tubuh hewan dan fungsinya?

- 2) Bagaimanakah keberterimaan media pembelajaran *pop-up book* pada muatan IPA kelas IV dengan topik bagian- bagian tubuh hewan dan fungsinya?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui prototype media pembelajara *pop-up book* pada muatan IPA kelas IV dengan topik bagian – bagian tubuh hewan dan fungsinya
- 2) Untuk pengembangan media pembelajaran *pop-up book* pada muatan IPA kelas IV dengan topik bagian- bagian tubuh hewan dan fungsinya.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat dalam Pengembangan Media Pembelajaran sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai rujukan penelitian yang sejenis di masa yang akan datang tentang media *pop-up book* serta memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dan memberikan sumbangan mengenai pentingnya pembuatan media untuk digunakan dalam pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa

Media *pop-up book* mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan semangat belajar.

2) Bagi Guru

Melalui pengembangan media *pop-up book* ini dapat menginspirasi dan memotivasi guru untuk menciptakan media untuk mendukung proses pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian bermanfaat dalam mengambil kebijakan yang paling tepat tentang pengembangan dan penggunaan media pembelajaran di sekolah.

4) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam bacaan untuk penelitian lain dalam mengembangkan penelitian sejenis di masa depan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Hasil dari penelitian ini berupa media *pop-up book* dengan topik Bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya. Media *pop-up book* merupakan berupa buku-buku dengan gambar-gambar yang tampak ketika dibuka yang dibuat penasaran untuk merangsang minat siswa belajar. Menurut Dzuanda (dalam Sholeh, 2019: 139-140) *Pop-Up Book* adalah buku yang memiliki bagian portabel atau memiliki komponen 2 atau 3 ukuran dan 3 ukuran sebagai persepsi cerita yang menarik, dimulai dari adanya gambar-gambar yang memikat dan dapat bergerak ketika halaman dibuka.

Kemajuan media ini diharapkan memiliki pilihan untuk melengkapi materi yang hilang pada pokok bahasan bagian tubuh makhluk dan fungsinya. Media *pop-up book* ini memiliki ukuran 17 x 25 cm. Media ini menggunakan kertas *glossy*, kertas stiker dan perekat. Setiap halaman buku pegas berisi gambar-gambar yang dapat digabungkan

dengan penggambaran menarik yang akan membantu pengguna memahami materi yang diperiksa. Media ini juga dilengkapi dengan pedoman penggunaan, dan menjelang akhri dari media *pop-up book* terdapat misi atau latihan yang sesuai dengan materi yang terdapat dalam media.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh siswa untuk memahami materi bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya berpedoman pada hasil penyebaran kuesioner pada tanggal 30 November 2020 kepada guru kelas IV di SD Gugus IV Kecamatan Bangli tahun pelajaran 2020/2021, menunjukkan, sebanyak 83,3% guru sudah berbantuan media dalam pembelajaran IPA dan sebanyak 16,67% guru belum memanfaatkan media. Dari 6 responden yang ada, 4 responden menggunakan lingkungan dan 2 lainnya menggunakan KIT IPA sebagai media dalam pembelajaran IPA, pemanfaatan media disesuaikan dengan materi yang diajarkan oleh guru, dan belum terdapat guru yang memanfaatkan media *pop-up book*. Dalam pembelajaran IPA 50 % guru membuat media pembelajaran sendiri dan 50 % lainnya tidak membuat media sendiri dalam mengajar, media *pop-up book* dapat menuntun guru agar tidak membuat media sendiri. Sebanyak 66,67 % guru berpendapat bahwa keberadaan media di sekolah masih sangat terbatas. Guru mengungkapkan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih bersemangat. Dalam pembelajaran IPA 100% guru belum memanfaatkan media *pop-up book* dalam mengajar dan konsep dalam IPA perlu dikembangkan atau ditampilkan dalam media

pop-up book. Kemajuan media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi teori, meningkatkan pendapatan siswa dalam belajar, dan memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Media *pop-up book* penting dikembangkan karena memiliki beberapa manfaat, yaitu: (1) membiasakan anak untuk menghargai dan merawat buku dengan baik, (2) meningkatkan keunggulan anak-anak dalam buku dan meningkatkan minat membaca, (3) meningkatkan informasi anak-anak, (4) bekerja dengan penggambaran suatu item melalui setiap halaman buku pegas, dan (5) menumbuhkan daya cipta dan pikiran kreatif anak-anak (Hanifah, 2014).

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* kelas IV SD pada topik bagian – bagian tubuh hewan dan fungsinya, sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media mampu memberikan kontribusi daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.
- 2) Siswa kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Bangli tahun pelajaran 2020/2021 telah menguasai keterampilan membaca sehingga sudah mampu memahami materi yang disajikan dalam media *pop-up book* berupa tulisan dan bentuk gambar yang timbul
- 3) Media membantu guru dalam melaksanakan dan menyelenggarakan pembelajaran.
- 4) Media *pop-up book* membantu menambah minat dan semangat siswa dalam belajar.

Keterbatasan pengembangan media pada topik bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya, yaitu sebagai berikut.

Penelitian ini dilakukan saat masa pandemi covid 19 sedang berlangsung yang menyebabkan pengumpulan data di lapangan tidak dapat dilakukan, maka tahap *implementation* dan *evaluasi* pada model ADDIE tidak dapat dilaksanakan.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Adapun istilah yang digunakan sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran untuk mengatasi masalah yang terdapat di lapangan.
- 2) Media merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi suatu pembelajaran kepada siswa.
- 3) *Pop-Up Book* merupakan media berbentuk buku dengan gambar timbul yang dibuat secara menarik untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar
- 4) Model ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design Development, Implementation, Evaluation* merupakan salah satu model penelitian pengembangan