

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pancasila berkedudukan sebagai identitas nasional, sebagai kepribadian bangsa dan sebagai jiwa bangsa (Resmana & Dewi, 2021). Namun di zaman sekarang karakter pancasila sudah mulai terlupakan, penurunan tersebut karena kurangnya kesadaran masyarakat yang masih rendah dalam mengamalkan nilai-nilai pancasila serta adanya globalisasi (Amalia & Najicha, 2023), sehingga perlu penguatan atau pembelajaran khusus mengenai nilai-nilai dari pancasila agar tetap dijadikan sebagai pedoman hidup dalam berbangsa bernegara maupun bermasyarakat. Pendidikan pancasila tentunya sangat penting untuk dilaksanakan karena melalui pendidikan pancasila kita mendapatkan pengetahuan akan pentingnya nilai-nilai pancasila untuk diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat dan juga untuk mempersiapkan warga negara yang berbudi pekerti luhur dan selalu menjunjung tinggi nilai-nilai pancasila untuk menghadapi tantangan-tantangan dunia (Yunianti *et al.*, 2021). Pengajaran pendidikan pancasila idealnya ditanamkan sejak dini, hal ini dikarenakan usia muda merupakan usia emas dimana perkembangan otak anak berkembang sangat pesat pada saat ini dan anak usia dini pada dasarnya bahkan lebih lancar dan mudah ditangani dibandingkan dengan anak remaja. Anak-anak berada dalam fase meniru apa yang mereka lihat (Nafisah *et al.*, 2022). Oleh karena itu, untuk kepentingan masa depannya, anak harus distimulasi secara maksimal untuk perkembangannya.

Perlunya pendukung dari pembelajaran tersebut yakni media pembelajaran yang mampu memudahkan peserta didik mudah paham terhadap materi pembelajarannya. Penggunaan media bisa membantu proses pembelajaran efektif dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajarinya (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari sehingga penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dapat menjadi strategi yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar mereka.

Media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik apalagi untuk kelas rendah yakni kelas II, pada dasarnya peserta didik kelas rendah sudah bisa berfikir secara konkret (Shoimah & Syafi'aturrosyidah, 2021). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Bujuri (2018:40) media pembelajaran visual lebih banyak digunakan pada anak-anak yang berusia 7-13 tahun atau pada anak-anak sekolah dasar, dibandingkan pada anak-anak sekolah menengah ke atas, sebab anak-anak pada usia ini belum mampu berpikir abstrak sehingga materi yang diajarkan perlu divisualisasikan dalam bentuk yang nyata. Hal itu dapat membantu anak-anak dalam proses internalisasi berbagai pengetahuan yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Peneliti melakukan penelitian pada SDN Sidomulyo. Hasil pra penelitian yang dilakukan senin 23 Oktober 2023, peneliti dengan wali kelas yakni Bu Nana Yuniawati, SPd. melakukan wawancara dan observasi terkait proses pembelajaran

pada kelas II SDN Sidomulyo. Berkaitan dengan mata pembelajaran pendidikan Pancasila, peserta didik banyak mengalami kesulitan untuk menyerap materi yang disampaikan oleh guru, terbukti pada saat wawancara guru menyatakan bahwa pemahaman materi peserta didik rendah terutama pada pembelajaran Pancasila, peserta didik kurang kesadaran belajar mengenai dasar negaranya, banyak dari mereka tidak tertarik terhadap pembelajaran tersebut karena buku paket pembelajaran pendidikan pancasila yang mayoritas berisi bacaan. Dalam proses observasi peneliti pada pembelajaran di SDN Sidomulyo ditemui bahwa guru jarang melibatkan peserta didik secara langsung dan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, peserta didik hanya diberi materi yang dibacakan dari buku paket yang sudah ada di kelas, dijelaskan kemudian diberi suatu tugas agar dikerjakan. Hal tersebut memiliki kesamaan dengan (Apriliani & Radia, 2020) menyatakan pembelajaran yang dilakukan cenderung berpusat pada guru yang hanya menggunakan kemampuan berbicara guru dalam menerangkan, tanpa disertai media pembelajaran, dapat menimbulkan rasa malas dan bosan pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila, guru hanya menggunakan media buku paket sehingga menimbulkan kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Oleh karena itu penggunaan media sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Cahyadi (2019:19) menyatakan bahwa media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media mampu

membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik.

Berdasarkan angket kebutuhan peserta didik pada tanggal 23 Oktober 2023 kelas II SDN Sidomulyo yang telah dibagikan terhadap 16 peserta didik diperoleh 87% menyukai buku cerita. Sebanyak 94% peserta didik menyukai media pembelajaran yang memiliki gambar dan berwarna-warni. Peneliti juga memperoleh kesimpulan dari lembar wawancara guru bahwa faktor media pembelajaran yang minim pada SDN Sidomulyo. Pembelajaran yang sering dipakai hanya buku paket dan gambar tempelan dinding, kelemahan dari kedua media yang ada di kelas tersebut yakni buku paket yang berisi mayoritas bacaan dan soal pertanyaan membuat peserta didik kurang minat ketika belajar sedangkan gambar tempelan dinding kelemahannya terbatas materi pembelajaran hanya gambar mengenai perkalian dan pembagian.

Keadaan ini membuat peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran agar terdapat solusi terhadap masalah tersebut. Materi yang disampaikan menggunakan media lebih efektif daripada tanpa media, dengan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat tertarik mempelajari pokok pembahasan materi yang disampaikan, sehingga peneliti perlu merancang pengembangan media pembelajaran sesuai dengan prapenelitian. Dengan angket kebutuhan peserta didik yang menyukai media pembelajaran, bergambar dan berwarna maka pemilihan ini cocok pada media pembelajaran yang tidak ada di SDN Sidomulyo yakni media pembelajaran 3 dimensi salah satunya yakni media pembelajaran *pop up book*.

Beberapa alasan *pop up book* untuk pembelajaran pendidikan pancasila ialah *pop up book* dapat membantu memvisualisasikan struktur gambar nilai pancasila dengan elemen 3D struktur nilai seperti sila-sila pancasila dapat diwakili secara lebih jelas dan mudah diingat oleh peserta didik, sependapat dengan (Nabila *et al.*, 2021) yang menyatakan bahwa media *pop up book* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka halamannya. Kemudian *pop up book* menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif (Ariyanti & Setyowati, 2021) , sehingga antar peserta didik dapat melakukan tanya jawab apa maksud simbol pancasila dalam *pop up book*. Peserta didik dapat terlibat secara langsung dengan elemen *pop up book* meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran materi pancasila serta *pop up book* dapat menambah aspek kesenangan dalam pembelajaran. Karakteristik pembelajaran pendidikan pancasila bisa dikaitkan dengan *pop up book* misalnya penerapan nilai sila pertama dapat divisualisasikan secara 3D dengan kegiatan sholat berjamaah sehingga peserta didik mudah mengingat contoh penerapan pada setiap sila pancasila. Oleh karena itu *pop up book* cocok untuk pembelajaran pendidikan pancasila dan media tersebut diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Sidomulyo.

Penelitian terkait dengan media *pop up book* telah dilakukan oleh Merlindra (2023). Dalam penelitian ini terdapat permasalahan beberapa anak yang kesulitan dalam membaca dan menulisnya, hal ini dikarenakan faktor lingkungan dan juga kurangnya alat interaksi yang digunakan untuk menyampaikan materi karena hanya

ada buku. Pengembangan media interaktif ini bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca untuk peserta didik. Hasil penelitian yaitu validasi yang dilakukan oleh para validator bahwa media *pop up book* efektif dan menarik perhatian peserta didik sehingga ketika pembelajaran berlangsung peserta didik lebih antusias dan bersemangat. Kekurangan penelitian ini jumlah peserta didik yang terlalu banyak dan tertarik terhadap media *pop up book* sehingga membuat peserta didik memperebutkan ketika menggunakan media *pop up book* yang membuat media ini mudah lepas dikarenakan lem nya kurang tahan lama.

Penelitian serupa yang dilakukan Sukma (2023). Peneliti menemukan permasalahan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan bahan ajar hanya bahan cetak dan belum ada media matematika berbasis *pop up book*. Berdasarkan hasil analisis data maka diperoleh bahwa produk media pembelajaran Matematika berbasis *pop up book* materi bangun ruang sudah efektif untuk pembelajaran. Akan tetapi penelitian ini memiliki kekurangan bahan yang digunakan *pop up book* kardus menyebabkan media yang dibuat kurang tahan lama serta kertas yang digunakan mudah robek dan basah jika kena air.

Penelitian oleh Nurhasanah (2021) yang mengembangkan *pop up book* karena penggunaan buku paket dan media dalam proses pembelajaran membuat peserta didik kurang kreatif dan tertarik selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan media tentang pelestarian hewan dan tumbuhan di Sulawesi. Media *pop up book* dikategori valid sehingga media tersebut efektif untuk digunakan dalam pembelajaran terbukti meningkatkan hasil belajar peserta

didik. Kekurangan penelitian ini dalam pembuatan produk yakni pemakaian kertas HVS yang kurang tahan lama dan basah jika terkena air.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat dilakukan peneliti yakni dengan pengembangan media pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik dengan hasil pra penelitian yang ada dan mengetahui kekurangan penelitian terdahulu, Peneliti akan membuat desain yang menarik berbeda dengan *pop up book* yang terdahulu yang menyajikan hanya materi dan gambar 3D, Penelitian pengembangan saat ini memiliki keterbaruan dengan mengintegrasikan teknologi *scan barcode* video pembelajaran yang disajikan pada halaman terakhir dari media *pop up book* sehingga dapat diakses dengan mudah sehingga menambah penguatan pemahaman peserta didik terhadap materi pancasila sebagai negaraku pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas II serta bahan yang digunakan dalam produk kertas glossy sehingga dapat tahan lama. Berdasarkan paparan latar belakang diatas maka peneliti membuat penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *Fun Pop Up Book* Materi Pancasila Dasar Negaraku Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas II SDN Sidomulyo Kabupaten Jombang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka peneliti dapat menyimpulkan masalah yang ada di sekolah SDN Sidomulyo sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran *fun pop up book* materi pancasila dasar negaraku pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas II SDN Sidomulyo?
2. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *fun pop up book* materi pancasila dasar negaraku pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas II SDN Sidomulyo?
3. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran *fun pop up book* materi pancasila dasar negaraku pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas II SDN Sidomulyo?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berikut peneliti dapat merumuskan tujuan penelitian berdasarkan konteks yang disebutkan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *fun pop up book* materi pancasila dasar negaraku pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas II SDN Sidomulyo ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *fun pop up book* materi pancasila dasar negaraku pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas II SDN Sidomulyo ditinjau dari aktivitas guru, peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *fun pop up book* materi pancasila dasar negaraku pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas II SDN Sidomulyo.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Pop up book yang akan peneliti kembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi keefektifan dalam pembelajaran pada materi Pancasila Dasar Negaraku.

Berikut spesifikasi produk yang akan diharapkan :

1. Tampilan

- a. Media pembelajaran tersebut berbentuk *Pop up book*.
- b. *Pop up book* disajikan dengan gambar dan warna yang menarik agar peserta didik tidak mudah bosan.
- c. Memiliki 3 unsur dimensi yang dapat memberikan visualisasi gambaran yang menarik peserta didik
- d. Dihalaman terakhir ada *barcode* video pembelajaran serta pertanyaan tentang materi Pancasila Dasar Nengaraku.

2. Isi Materi

- a. Materi tentang Pancasila Dasar Negaraku.
- b. Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas II Sekolah Dasar.

3. Bahasa

- a. Menggunakan Bahasa Indonesia sehingga mudah dipahami.
- b. Bahasa yang digunakan sesuai Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

4. Bahan yang digunakan

- a. *Pop up book* dibuat menggunakan kertas glossly agar tidak mudah robek dengan warna merah, hitam, coklat tua, hijau, kuning dan coklat muda.

- b. Halaman materi timbul agar menarik peserta didik dengan ketebalan 0,5 cm.
- c. *Pop up book* menggunakan kertas A4 dengan ukuran 16 x 25 cm.
- d. *Cover pop up book* disertai gambar mengenai pendidikan pancasila.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *Fun pop up book* Pancasila Dasar Negaraku antara lain:

- 1. Media pembelajaran *Fun pop up book* Pancasila Dasar Neagaku hanya untuk sekolah dasar khususnya peserta didik kelas II
- 2. Media pembelajaran *Fun pop up book* Pancasila Dasar Negaraku hanya berisikan materi pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas II

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan dari permasalahan yang diperoleh peneliti ialah sebagai berikut:

- 1. Bagi Sekolah

Pengembangan media *pop up book* dapat disajikan sebagai bahan acuan untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, sebagai upaya perbaikan pembelajaran yang dapat menarik fokus peserta didik sehingga dapat lebih mudah memahami pembelajaran.

- 2. Bagi Guru

Pengembangan media *pop up book* mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan dengan kreatif dan menarik sehingga dapat memperbaiki pembelajaran sebelumnya.

3. Bagi Peserta didik

Pengembangan media *pop up book* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran materi Pancasila dasar negaraku serta dapat menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar pancasila mendapat nilai baik.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan media *pop up book* menambah pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti terhadap bidang pengembangan pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Berikut definisi dari beberapa istilah yang terkait dalam penelitian pengembangan yaitu:

1. *Pop up book*

Pop up book ialah media jenis cetak atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul dan dalamnya terdapat teks cerita atau gambar yang sesuai dengan materi yang akan ditampilkan dalam media *pop up book*. Media *pop up book* ini berbasis teknologi dengan penambahan barcode scan materi, hal ini menambah daya tarik tersendiri dengan melakukan pembaruan pengembangan agar peserta didik tertarik ingin belajar serta memperkuat pemahaman materinya.

2. Media pembelajaran *Fun pop up book* Pancasila Dasar Negaraku

Media pembelajaran *Fun pop up book* Pancasila Dasar Negaraku berisikan tentang materi pancasila dan penerapan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran *Fun Pop Book* Pancasila Dasar

Negaraku ialah media dengan bentuk 3 dimensi sehingga peserta didik lebih aktif dan dapat menganalisa dengan membayangkan bentuk gambar yang disajikan serta penambahan barcode video pembelajaran yang bisa di akses kapan saja dan dimana saja bisa membuat peserta didik lebih menguasai pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih seru dan interaktif mampu menarik perhatian fokus belajar peserta didik.