

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan proses belajar mengajar pada era saat ini telah banyak menggunakan berbagai rancangan metode, strategi, media dan lain sebagainya demi untuk memenuhi tujuan dari proses pembelajaran yang telah disajikan di RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran). Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang melibatkan seorang pendidik dan peserta didik. Kegiatan dalam pembelajaran yaitu melakukan proses penyampaian atau mentransfer ilmu pengetahuan dari pendidik terhadap peserta didik dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan terjadinya perubahan yang lebih baik pada setiap peserta didik. Cara penyampaian sebuah materi pembelajaran bisa menggunakan berbagai macam media atau metode agar dapat membangkitkan suasana kelas.

Sekolah Dasar Negeri Dlemer 1 Bangkalan khususnya dikelas IV pada proses pembelajaran pendidik atau guru selalu menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Kegiatan belajar peserta didik kelas IV didalam kelas yaitu mendengarkan dengan teliti dan mencatat pokok pokok penting yang dikemukakan oleh guru. Proses belajar akan sangat membosankan bagi siswa apabila dilaksanakan dalam durasi yang cukup lama. Metode ceramah dianggap metode yang kurang efektif karena bersifat monolog non partisipatif. Metode ceramah dari aspek istilah, menurut Armai Arif (2002 : 135-136), adalah

Universitas Trunojoyo Madura

cara menyampaikan sebuah materi pelajaran dengan cara penuturan lisan kepada peserta didik atau khalayak ramai. Pengertian ini mengarahkan bahwa metode ceramah menekankan pada sebuah pemberian materi pembelajaran dengan cara penuturan lisan. Adapun menurut (M. Basyiruddin Usman 2002 : 34) yang dimaksud dengan metode ceramah adalah teknik penyampaian pesan pengajaran yang sudah lazim disampaikan oleh para guru di sekolah. Ceramah diartikan sebagai suatu cara penyampaian bahan secara lisan oleh guru. Peserta didik dalam proses belajar hal yang diharapkan yaitu mengalami perubahan yang lebih baik atau mendapatkan hal positif dari belajar.

Belajar merupakan suatu proses perilaku yang dimana dalam diri seseorang mengalami perubahan yang lebih baik jika belajar, namun begitupun sebaliknya. Seseorang ketika terlibat langsung dalam proses pembelajaran perlu untuk melibatkan refleksi dan penggunaan memori atau ingatan untuk mengidentifikasi apa saja yang harus ia serap, disimpan dalam ingatan, dan bagaimana menilai informasi yang telah ia peroleh (Glass dan Holyak, 1986). Belajar melatih seseorang untuk mengembangkan potensi, kecerdasan, melatih kemampuan berpikir serta meningkatkan kemampuan mengolah informasi menjadi lebih baik, begitu pula dengan membaca dapat meningkatkan memori atau ingatan berdasarkan informasi yang ditelaah. Proses belajar mengajar bisa dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam penyampaian materi.

Era saat ini sudah banyak jenis media – media yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik. Media

tersebut mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan efektif. Adapun penggunaan media berbasis non cetak, contohnya video pembelajaran, multimedia, audio dan lain – lain, sedangkan contoh untuk media cetak yaitu buku, poster, gambar, alat peraga, dan lain – lain. Media pembelajaran yang salah satunya tergolong visual merupakan jembatan dari pesan – pesan materi yang akan disampaikan terhadap peserta didik, media visual tersebut berupa alat bantu materi yang berbasis cetak.

Kelebihan media visual ini dapat dilihat berkali – kali, menangkap penglihatan dengan seksama terhadap media, dapat disentuh dan diamati dengan baik. Sederhana tetapi memiliki daya tarik dan daya guna terhadap peserta didik dengan maksimal. Salah satu media yang akan saya gunakan yaitu media berbasis visual. Karakteristik media *pop – up book* tersebut berupa buku yang dimana terdapat beberapa ilustrasi timbul yang menarik dari beberapa halaman ketika dibuka, selain itu juga dipadukan dengan warna – warna cerah yang dapat membangkitkan semangat peserta didik sehingga peserta didik memiliki daya keingintahuan akan media yang digunakan. *Story pop – up Book* merupakan salah satu media pembelajaran, karena *Story pop – up Book* ini sebagai salah satu alat atau sarana dalam menyampaikan materi atau pesan yang akan disampaikan, berbeda dengan bahan ajar yang merupakan materi atau pesan yang secara

langsung disampaikan tanpa menggunakan sarana dalam penyampaian. *Story pop – up Book* dapat dikatakan bisa memecahkan masalah, dikarenakan media ini dibuat untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang disebabkan, didalam pop - up book ini terdapat beberapa penugasan dari materi yang mencakup jenis indikator dari keterampilan berpikir kreatif.

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media visual pop up. Penelitian pertama, Pengembangan media *Pop-Up Book* untuk pembelajaran lingkungan tempat tinggal kelas IV SDN 1 Pakuden Kabupaten Ponorogo (HandaruniDewanti, Anselmus J E Toenlio, Yerry Soepriyanto : 2018), pada penelitian tersebut menyatakan bahwa kajian produk berdasarkan hasil validasi media kepada validator, diperoleh persentase 97.79% dari validasi ahli media, 94.93% dari ahli materi, 95.17% dari ahli pengguna (guru), dan 95% dari uji coba pengguna (siswa). Hasil validasi secara keseluruhan yaitu 95.72% dengan kriteria "Sangat Valid", maka media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Tematik pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.

Penelitian kedua, Pengembangan media pembelajaran buku pop up wayang tokoh pandhawa pada mata pelajaran bahasa jawa kelas V SD (Anggit Shita Dewi dan Siti Maisaroh : 2017). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media pop up tersebut dapat diterima siswa dengan baik serta memperoleh nilai persentase peserta didik berdasarkan respon sebesar 93,33%. Prestasi belajar menggunakan media pop up wayang tokoh pandhawa mengalami peningkatan dengan nilai persentase sebesar 81,81% dari 45,45%, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pop up wayang tersebut memberikan perubahan

terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ketiga yaitu, Pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* pada mata pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar (Elisa Diah Masturah dan Luh Putu Putrini Mahadewi : 2018). Hasil penelitian tersebut menyatakan media *Pop-up Book* pada mata pelajaran IPA kelas III dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk peserta didik dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas III A Sd Mutiara Singraja, hal tersebut dibuktikan dengan hasil dari uji ahli dan uji coba. Skor rata – rata posttest sebesar 88,21 lebih besar dari skor rata –rata pretest yaitu 53,33.

Penelitian keempat yaitu, Keefektifan model pembelajaran jigsaw berbantuan media *Pop – up Book* terhadap pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal (Earline Tiana Dewi : 2020). Hasil penelitian tersebut menyatakan model pembelajaran Jigsaw berbantuan media *Pop-up Book* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia siswa kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja. Hal itu dibuktikan dengan rata-rata postes kelas eksperimen sebesar 74,89 dan rata-rata postes kelas kontrol sebesar 62,79. Hasil uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} (3,656) $> t_{tabel}$ (1,99254) dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw efektif dalam memecahkan masalah. Dengan demikian disimpulkan bahwa media *Pop-up Book* pada mata pelajaran IPA kelas III terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian kelima yaitu pengembangan media pembelajaran pop – up book untuk peserta didik tunarungu SMP-LB pada materi gerak dan gaya (Giyanti : 2018). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media dengan model penelitian R&D respon peserta didik terhadap media pembelajaran pop-up book yang dilakukan dengan uji coba lapangan di SLB PKK Provinsi Lampung memperoleh persentase rata-rata sebesar 100%, dan uji coba lapangan di SLB Dharma Bhakti Dharma Pertiwi memperoleh persentase sebesar 96%, serta respon pendidik dari kedua sekolah memperoleh persentase skor sebesar 91%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran pop-up book mendapatkan respon baik dari peserta didik dan tenaga pendidik.

Berdasarkan penelitian terdahulu perlu adanya pra penelitian sebagai langkah awal dalam penyusunan proposal skripsi. Sekolah Dasar Negeri Dlemer 1 Bangkalan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket diperoleh informasi bahwa sekolah telah menerapkan pembelajaran tematik. Proses pembelajaran pada kelas IV belum pernah menggunakan media visual *Pop-up Book*. Guru atau pendidik sekedar menggunakan media visual seperti gambar. Media yang digunakan di SDN Dlemer 1 Bangkalan ini dapat dikatakan terbatas, tidak ada LCD atau layar proyektor sebagai pendukung media berbasis audio visual (video), jika menggunakan handphone berdasarkan angket kebutuhan siswa, siswa jarang yang memiliki handphone android. Penggunaan media visual gambar oleh guru kelas IV juga tidak diterapkan pada semua pada materi pembelajaran, namun hanya pada materi tertentu yang membutuhkan media.

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran, memberikan dampak negatif bagi siswa yaitu siswa mengalami kesulitan memahami materi yang dipelajari pada buku tematik. Menurut guru kelas IV peserta didik di kelas IV cenderung lebih aktif dalam pembelajaran ketika materi dalam pembelajaran diselingi dengan media, selain itu juga memudahkan peserta didik dalam belajar atau memahami materi.

Berbeda dengan tidak menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi, siswa lebih cepat merasa jenuh atau bosan ketika hanya sekedar memahami materi pada buku tematik dengan metode ceramah. Hasil belajar peserta didik juga cenderung rendah dikarenakan kurangnya variasi dalam pembelajaran, seperti kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak aktif, dan ditinjau dari hasil angket kebutuhan peserta didik. Proses pembelajaran di kelas IV tentunya pernah melaksanakan pembelajaran dengan metode berkelompok, namun tidak ada strategi yang menarik dalam kelompok hanya sekedar diskusi mengerjakan kuis atau penugasan dari guru yang kemudian dikumpulkan. Pengerjaan kuis tersebut terkadang hanya anak yang aktif atau ambis dalam kelompok yang lebih dominan dalam pengerjaan penugasan atau kuis, maka dari itu peneliti ingin menggunakan metode kooperatif tipe jigsaw. Metode kooperatif tipe jigsaw ini peserta didik tidak hanya diskusi antar anggota kelompok tetapi juga membuat laporan atau kesimpulan dari hasil diskusi

serta melaksanakan kuis individu, maka semua peserta didik memiliki tanggung jawab, baik untuk kelompok dan diri sendiri dalam penugasan. Adapun kesulitan atau hambatan selama pembelajaran di kelas yang dialami oleh pendidik baik dari segi media maupun strategi dalam pembelajaran.

Guru atau pendidik merasa kesulitan ketika akan menyampaikan materi SBdP khususnya pada tema 7 subtema 2 yang membahas gerak tari kreasi daerah pada pola lantai. Melalui pengamatan terhadap peserta didik, peserta didik sering berkunjung ke perpustakaan dan buku yang banyak diminati yaitu buku cerita, maka dari itu peneliti ingin mengembangkan buku cerita dengan beberapa ilustrasi timbul yang ketika halamannya dibuka. Buku yang akan dikembangkan yaitu *Story Pop – up Book*, dan di SDN Dlemer 1 Bangkalan belum pernah menggunakan media *Pop – up Book* tersebut. Berdasarkan angket kebutuhan siswa, siswa kelas IV sebanyak 30 peserta didik, yang terdiri dari 15 peserta didik laki – laki dan 15 peserta didik perempuan. rata – rata memilih setuju untuk menggunakan media pembelajaran *Story Pop – up Book*. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan media *Story Pop-up Book* Pada Tema 7 Kelas IV di SDN Dlemer 1 Bangkalan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan pada latar belakang, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kevalidan media *Story Pop-up Book* berdasarkan hasil validasi ahli ?
2. Bagaimanakah keefektifan media *Story Pop-up Book* berdasarkan hasil belajar, angket respon guru dan peserta didik ?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *Story Pop-up Book* berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dan aktivitas guru ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dapat ditarik berdasarakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media *Story Pop-up Book* berdasarkan hasil validasi ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan media *Story Pop-up Book* berdasarkan hasil belajar, angket respon guru dan peserta didik.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *Story Pop-up Book* berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dan aktivitas guru.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran *Story Pop – up Book* pada tema 7 subtema 2 kelas 4 merupakan media buku cetak visual yang di setiap halamannya terdapat beberapa ilustrasi 2D atau 3D yang akan di tampilkan ketika halamannya dibuka. dengan dipadukan dengan teks cerita serta terdapat beberapa ilustrasi yang dapat digerakkan dengan berbantuan magnet. Terdapat beberapa misi bagi peserta didik yang mencakup beberapa indikator dari keterampilan berpikir kreatif, khususnya kemampuan *Originality* dan *Fluency*. Media buku cetak *Story Pop – up Book* ini mudah digunakan karena dapat dibawa kemana saja dan mudah untuk digunakan atau diaplikasikan. Ukuran media *Story Pop – up Book* ini berukuran Panjang 30 cm dengan lebar 31 cm. Font yang dipakai yaitu menggunakan font Comic Sans Ms. Bahan kertas yang akan di gunakan yaitu kertas Art Carton. Ilustrasi yang terdapat pada buku berupa gambar kartun bertema keragaman budaya di Indonesia dan animasi pendukung yang diedit menggunakan aplikasi Canva. Media ini mencakup seluruh muatan pembelajaran pada subtema 2 yaitu Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku, tema 7 yaitu Indahnya Keragaman Di Negeriku kelas 4. Berikut rincian kompetensi dasar dari buku tematik kelas 4 tema 7 subtema 2 yang akan dijadikan acuan dalam penyusunan media *Story Pop – up Book* :

1. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia :

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri

2. Mata Pelajaran IPA :

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.

3. Mata Pelajaran PPKn :

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan.

4. Mata Pelajaran SBdP :

3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah

4.3 Memperagakan gerak tari kreasi daerah

5. Mata Pelajaran IPS :

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, sekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Dlemer 1 Bangkalan, yaitu :

1. Media yang akan dikembangkan hanya membahas materi pada tema 7 subtema 2 kelas 4
2. Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini terbatas pada peserta didik kelas IV di SDN Dlemer 1 Bangkalan.

F. Manfaat Penelitian Pengembangan

Pengembangan media *Story Pop – up Book* pada tema 7 subtema 2 di sekolah dasar, memiliki beberapa manfaat yang bagi peserta didik, sekolah, pendidik dan peneliti. Berikut rincian manfaat penelitian pengembangan :

1. Bagi peserta didik

Media pembelajaran *Story Pop – up Book* pada tema 7 subtema 2, bagi peserta didik dapat memberikan semangat baru dalam proses pembelajaran. Serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Bagi sekolah

Media pembelajaran *Story Pop – up Book* pada tema 7 subtema 2, bagi sekolah dapat memberikan inovasi baru atau dapat dijadikan acuan dalam pembuatan media pembelajaran untuk digunakan selama proses belajar mengajar.

3. Bagi pendidik

Media pembelajaran *Story Pop – up Book* pada tema 7 subtema 2, bagi pendidik dapat memberikan manfaat yaitu mempermudah penyampaian materi pembelajaran yang akan di bahas selama proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Media pembelajaran *Story Pop – up Book* pada tema 7 subtema 2, bagi peneliti dapat memberikan manfaat yaitu meningkatkan bentuk kreativitas dalam penyusunan media pembelajaran.

G. Definisi Oprasional

1. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam suatu tema / topic pembahasan (Sutirjo dan Sri Istuti mamik, 2004 : 6). Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan

Universitas Trunojoyo Madura

kesempatan yang sangat banyak terhadap peserta didik untuk memicu adanya dinamika pendidikan.

2. Media Pembelajaran

Menurut Wijaya dan Rusyan (1994), yang dimaksud dengan media pembelajaran merupakan alat peraga dalam pendidikan yang berperan sebagai perangsang belajar yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar ketika proses pembelajaran sedang berlangsung peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh dalam meraih tujuan –tujuan belajar. Menurut Nasution (1985), media pembelajaran merupakan alat atau benda dalam mengajar agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

3. *Story Pop – up Book*

Story Pop – up book merupakan sebuah buku cerita bergambar dengan ilustrasi – lailustrasi yang menarik karena dapat bergerak ketika halamannya dibuka (Yulia, 2003 : 53). *Pop – up book* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar atau ilustrasi yang bisa muncul serta membentuk obyek – obyek yang indah yang dapat membuat pembacanya merasa takjub (Rahmawati, 2014 :17). Dapat disimpulkan bahwa *Story Pop – up book* merupakan salah satu media cetak yang di beberapa halamannya terdapat ilustrasi 3D yang akan di tampilkan ketika halamannya dibuka.