

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri individu dengan adanya interaksi dengan lingkungan agar mampu berinteraksi dengan lingkungannya Burton (dalam Susanto, 2013:3). Pendapat lain mengatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses berubah perilaku yang menghasilkan sebuah pengalaman Gagne (dalam Dahar, 2011:2). Seperti halnya yang disampaikan oleh para ahli di atas, dapat diketahui bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang menghasilkan sebuah pengalaman. Pengalaman tersebut berguna untuk memperoleh pengetahuan, kebiasaan, dan tingkah laku. Agar tercapainya suatu belajar pada pendidikan, diperlukan adanya suatu interaksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Guru merupakan salah satu komponen terpenting dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai fasilitator dan bertugas mendidik serta menyalurkan informasi kepada peserta didik. Hal ini sama dengan hal yang diungkapkan oleh Mudlofir (2013:119-120) guru merupakan seorang pendidik yang profesional dengan tugas mendidik, membimbing, dan mengajar. Kegiatan pembelajaran saat ini yaitu menggunakan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 atau pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan usaha untuk mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dengan pengetahuan, nilai, keterampilan, dan sikap pembelajaran, serta pemikiran kreatif dengan menggunakan buku tema Sutirjo (2005:6) Pembelajaran

tematik dilakukan sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran tematik akan memberikan peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek kurikulum, belajar mengajar dan waktu. Pembelajaran tematik yang efektif dalam pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Cara memilih media harus lebih kreatif dan inovatif untuk siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dan membantu siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran berguna untuk menyampaikan suatu pembelajaran, yang terdiri dari buku, gambar, video dan komputer. Dengan kata lain, media merupakan suatu komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional pada lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2014:4). Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu guru untuk proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta mudah dimengerti siswa. Media pembelajaran ini juga harus bisa membangkitkan motivasi anak dalam belajar.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Lebbek 1 Pakong Pamekasan pada tanggal 04 Desember 2020 yaitu jumlah siswa pada kelas IV SDN Lebbek 1 Pakong Pamekasan berjumlah 17 siswa. Respon siswa terhadap pembelajaran sebagian kurang aktif dikarenakan metode yang digunakan guru dalam mengajar lebih sering kepada metode ceramah, terkadang guru juga menggunakan metode tanya jawab, demonstrasi, dan diskusi. Penggunaan media dalam pembelajaran jarang sekali karena kurang tersedianya hanya beberapa saja yang tersedia. Media yang

digunakan guru yaitu buku guru, beberapa media seperti peta, bola dunia dan memanfaatkan gambar yang terdapat di dalam buku guru maupun buku siswa. Respon siswa saat menggunakan media dan tidak menggunakan berbeda. Pada saat melakukan wawancara, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk Pop Up Book diharapkan agar motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar lebih meningkat.

Data observasi dan angket analisis kebutuhan siswa yang diambil pada tanggal 11 Desember 2020 diperoleh hasil pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV SDN Lebbek 1 Pakong Pamekasan kurang optimal dan kurang efektif, terutama pada penggunaan media pembelajaran. Peneliti melakukan observasi pada saat pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, untuk media guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Kurangnya penggunaan media yang digunakan menyebabkan semangat belajar siswa menurun. Selain observasi, guru juga memberikan angket kebutuhan siswa, data dengan diberikannya angket kebutuhan siswa menunjukkan guru jarang menggunakan media, dan semangat belajar siswa masih kurang, media yang digunakan guru kurang menarik, dan siswa tertarik pada media pembelajaran Pop Up Book.

Kendala yang dihadapi pada penggunaan media pada saat proses pembelajaran yaitu guru hanya menggunakan media yang ada di buku. Media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi. Keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki di SD juga harus diperhatikan, guru tidak mau mengembangkan media pembelajaran tersebut. Permasalahan yang ditemukan di atas dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan media pembelajaran yang tidak membosankan dalam pembelajaran tematik.

Hal yang dapat dilakukan untuk membantu mengatasi kendala dan permasalahan yaitu dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik berupa media pembelajaran tiga dimensi. Media tiga dimensi ini digunakan pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV memuat 3 mata pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS menjelaskan keberagaman di Indonesia. Pada subtema ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang berbentuk seperti buku, namun didalamnya terdapat gambar yang bisa muncul mengenai materi keragaman ekonomi di Indonesia. Materi Bahasa Indonesia “ Tekas keragaman Aktivitas Ekonomi” Indonesia yang memiliki berbagai keragaman ekonomi dan ciri khas masing – masing dari dalam daerah. Keragaman ekonomi dibedakan menjadi 4 jenis aktifitas ekonomi dan bidang ekonimi yang terkait yaitu aktivitas ekonomi di bidang pertanian, aktivitas ekonomi di bidang peternakan, aktivitas ekonomi di bidang perikanan, dan aktivitas ekonomi di bidang kehutanan. Aktivitas ekonomi di bidang pertanian dibedakan menjadi dua yaitu lahan kering dan lahan basah. Aktivitas ekonomi di bidang peternakan dibedakan menjadi tiga, yaitu peternakan unggas, peternakan hewan kecil, dan peternakan hewan besar. Aktivitas ekonomi di bidang perikanan dibedakan menjadi dua, yaitu perikanan tangkap dan perikanan budi daya, dan aktivitas ekonomi di bidang kehutanan terkait potensi yang dihasilkan oleh hutan dan kawasan hutan Indonesia yang mengandung keberagaman sumber daya hayati. Materi PPKn teks “ Arti Penting Memahami Keragaman di Masyarakat”. Siswa yang biasanya melihat dengan bentuk gambar dan hanya mendengarkan penjelasan guru, sekarang dapat melihat dengan nyata keragaman ekonomi di Indonesia. Tujuan pembelajaran pada tema 7 indahya

keragaman di negeriku tersebut yaitu untuk mengidentifikasi aktivitas keberagaman sosial yang ada di lingkungan sekitar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Qori (2019), mengembangkan media buku *pop up* pada kelas III SD tema menyayangi tumbuhan dan hewan di sekitar menggunakan media buku *pop up* dari pengujian validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dengan rata – rata persentase 90.00% dalam kategori baik sekali, dari penguji validasi yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran dengan rata – rata presentase 95.99% dalam kategori baik sekali, dan hasil evaluasi 25 siswa memperoleh nilai rata – rata pretest 68.22 dan nilai rata – rata posttest 86.36, N gain menunjukkan 0.57 dalam kategori sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa media buku *pop up* sesuai dan layak digunakan. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Khoiriyah (2018) pada pengembangan media pembelajaran *pop up book* pada materi pembelajaran IPA kelas SDN 3 Junjung kabupaten tulungagung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan produk oleh ahli materi dan media termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan namun perlu direvisi. Dari hasil data menunjukkan bahwa hasil media pembelajaran *pop-up book* valid dan layak diterapkan pada pembelajaran IPA.

Pembelajaran ini lebih efektif dan optimal jika menggunakan media. Tujuan dari media pembelajaran ini yaitu agar siswa tertarik pada pembelajaran seperti yang dinyatakan Daryanto (2010:29) Media tiga dimensi merupakan sekelompok media yang dapat berwujud sebagai benda tiruan dengan miniatur dan juga dapat berwujud benda asli atau mati. Media tiga dimensi memiliki media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi

panjang, lebar/tebal yang dapat memberikan pengalaman secara langsung dan penyajian secara konkrit. Pada penerapan penggunaan untuk siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran tiga dimensi yang didalamnya terdapat bentuk – bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran ini pada kelas IV, dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) di Indonesia Siswa Kelas IV Pada Tema 7 Subtema 3 PB 3” Pengembangan media ini digunakan untuk mempelajari tentang keragaman ekonomi di Indonesia. Media ini membentuk objek tiga dimensi. Media harus dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa dan motivasi belajar siswa dalam pemahaman materi.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana pengembangan media *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 di Kelas IV SDN Lebbek 1 Pakong Pamekasan yang valid ditinjau dari validasi para ahli?
- 2) Bagaimana pengembangan media *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 di kelas IV SDN Lebbek 1 Pakong Pamekasan yang menarik ditinjau dari respon siswa?
- 3) Bagaimana pengembangan media *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 di kelas IV SDN Lebbek 1 Pakong

Pamekasan yang efektif ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kevalidan media *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 di kelas IV SDN Lebbek 1 Pakong Pamekasan ditinjau dari validasi para ahli.
- 2) Untuk mengetahui kemenarikan media *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 di kelas IV SDN Lebbek 1 Pakong Pamekasan ditinjau dari respon siswa.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 di kelas IV SDN Lebbek 1 Pakong Pamekasan ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *Pop UP Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) ini dikhususkan untuk materi keberagaman ekonomi tersebut pada tema 7 Subtema 3 pembelajaran 3 kelas IV SD.

- 2) Bahan media pembelajaran yaitu terbuat dari , kertas ivory, art paper yang akan ditempelkan pada kertas – gambar – gambar dari setiap materi yang akan ditempelkan pada kertas – kertas tersebut kemudian digabung dan ditempel menggunakan lem.
- 3) Desain keragaman ekonomi memiliki ukuran yaitu 33 cm X 23 cm.

Media pembelajaran *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) tersebut terdapat gambar dari tiap keragaman ekonomi, yaitu pada bidang pertanian terdapat gambar lahan kering dan lahan basah, kemudian pada bidang peternakan terdapat peternakan kecil dan peternakan besar, bidang perikanan dan perhutanan. Pada setiap materi terdapat gambar yang bisa ditarik ke samping atau ke bawah, untuk gambarnya tiap materi atau setiap lembar terdapat gambar yang timbul.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian padaproduk yang dihasilkan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas IV di SDN LEBBEK 1 Kecamatan Pakong Kabupaten Pamekasan dengan menggunakan media pembelajaran.
- b. Media pembelajaran *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) ini dibuat terbatas pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 pada materi pembelajaran IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn.
- c. Produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran berbentuk *Pop Up Book* yang nanti ada gambar yang muncul pada halaman tertentu.
- d. Menggunakan model Borg and Gall (dalam Sugiono,2016:37)
- e. Penelitian ini tidak melakukan tahap produksi massal.

- f. Media pembelajaran *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) diproduksi 1 media .

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) untuk siswa kelas IV dapat dijabarkan dalam beberapa mamfaat berikut:

1. Bagi Sisiwa

Membuat siswa lebih mudah dalam mempelajari materi, tertarik untuk mempelajari sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Memotivasi dan melatih guru untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan semenarik mungkin untuk mempermudah dalam penyampaian materi.

3. Bagi Pengembang

Dapat dijadikan sebagai sarana mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru. Sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, kompetensi, dan meningkatkan kualitas di bidang pengembangan pembelajaran..

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan definisi dari suatu variabel yang digunakan dalam peneliti. Definisi operasioanl berfungsi untuk menghindari kesalahan dalam

penafsiran, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah – istilah yang digunakan pada penelitian yaitu sebagai berikut:

1) Media pembelajaran yaitu suatu perangkat sebagai unsur penting yang berguna untuk menyajikan materi, menyampaikan pesan pada peserta didik yang terdiri dari berbagai jenis. Ada yang berupa tiga dimensi dan ada juga yang dua dimensi. Media disebut juga sebagai jembatan dalam pembelajaran dan membatasi keterbatasan waktu dan ruang.

Media pembelajaran juga disebut sebagai suatu perangkat penunjang yang berguna sebagai alternatif sumber belajar bagi peserta didik agar dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran dan mempermudah menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan. Salah satu media pembelajaran yaitu media pembelajaran tiga dimensi. Media tiga dimensi ini berguna untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik agar pembelajaran menarik.

2) Media pembelajaran *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk seperti buku namun terdapat gambar yang bisa timbul dan berisi materi tentang keberagaman ekonomi yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam mengidentifikasi jenis – jenis keberagaman ekonomi. Media pembelajaran *Pop Up Book* KENOMI (Keragaman Ekonomi) bertujuan untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini juga dapat digunakan sebagai teknik penilaian dalam satu pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini dapat menentukan arah yang ingin dicapai oleh media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga para siswa dapat menangkap materi dengan mudah.