

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang dengan semakin pesat. Perkembangan ini mendorong kelahiran berbagai inovasi baru, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan memberikan suasana agar siswa dapat secara aktif membangun pengetahuan dan keterampilan yang seharusnya dimiliki oleh dirinya sendiri maupun masyarakat dan bangsanya serta upaya sadar untuk menciptakan suatu proses (Handayani & Subakti, 2020). Di era pendidikan 4.0 guru menghadapi tantangan besar karena harus dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, sebuah usaha supaya mutu pendidikan di Indonesia dapat meningkat yaitu melalui pemanfaatan teknologi pendidikan dan penetapan standar kompetensi pendidikan (Sabaruddin, 2022). Pentingnya memanfaatkan teknologi digital dalam pendidikan salah satunya pada materi IPA.

IPA adalah studi tentang fenomena alam, termasuk benda hidup dan tak hidup, atau ilmu mengenai dunia fisik. Pembelajaran IPA menekankan siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung agar siswa dapat memperoleh keterampilan melalui eksplorasi dan memperoleh pemahaman tentang lingkungan alam melalui cara ilmiah. (Sutrisna & Gusnidar, 2022). Dalam pembelajaran IPA, terdapat konsep materi abstrak dan sulit dipahami. Menurut (Umami, 2022), hambatan siswa dalam mencapai hasil belajar dapat berupa ketidak mampuan belajar siswa dan mungkin tidak disadari oleh siswa (Niswatul Khair & Syazali, 2022). Sebagian besar siswa sulit memahami materi IPA sehingga hasil belajar siswa sangat rendah.

Hal ini dibuktikan dengan nilai beberapa siswa yang masih di bawah kriteria capaian tujuan pembelajaran (KCTP) Rendahnya hasil belajar IPA siswa dikarenakan masih berbasis ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran (Rohaima & Tegeh, 2022).

Faktor yang dapat mempengaruhi ketercapaian hasil belajar yang optimal salah satunya adalah siswa yaitu motivasi belajar. Motivasi hal ini merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan dari sebuah kegiatan (Yuliani, 2018). IPA dalam pembelajarannya dibutuhkan motivasi yang tinggi sebab motivasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Motivasi dapat membuat siswa semangat untuk melakukan kegiatan belajar karena pada dasarnya, motivasi dapat menjadi kekuatan pendorong pencapaian prestasi. Motivasi belajar yang tinggi dapat membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Oleh karena itu, semakin termotivasi siswa dalam belajar, maka hasil belajarnya akan semakin baik.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di salah satu SMP Negeri Labang hari senin tanggal 18 September 2023, peneliti mengetahui bahwa guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan presentasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran, guru menilai hal tersebut masih belum cukup untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pada materi Bumi dan Tata Surya. Maka, alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan penggunaan sebuah media yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Media yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media yang mudah dipahami siswa dengan memuat gambar-gambar tiga dimensi yang menarik, sehingga bisa menarik motivasi siswa dan juga meningkatkan hasil belajar.

Salah satu media yang menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu media *pop-up book* (Suherman *et al.*, 2021). *Pop-up book* merupakan media berbentuk buku yang memuat gambar dengan tiga dimensi dengan munculnya lipatan, gulungan, dan putaran sehingga menimbulkan kesan yang menarik (Umam *et al.*, 2019). Menurut Aulia & Wuryandani (2019), media yang berisi gambar dapat menarik perhatian siswa. Sehingga semakin banyak gambar akan semakin menarik dan mudah dipahami siswa, serta dengan adanya gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Nanda & Miftakhul, (2019). *Pop-up book* merupakan media visual yang menampilkan unsur tiga dimensi dan memiliki tampilan unik, menarik, dan bermakna. Oleh karena itu pemanfaatan media *pop-up book* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya materi Bumi dan Tata Surya. Berdasarkan penelitian Gudiño León. *et al* (2021), menyatakan bahwa media *pop-up book* dapat membantu penjelasan materi dengan lebih mudah.

Mengikuti perkembangan teknologi, *pop-up book* yang dikembangkan dapat dilengkapi dengan *qr code* yang termasuk dalam teknologi yang dapat mengubah data tertulis menjadi kode dua dimensi. Berdasarkan penelitian Hiranmayena *et al* (2022), media *pop-up book* berbantuan *qr code* dapat dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi siswa karena media tersebut dapat membangkitkan aktivitas siswa yang cenderung pasif.

Dari pemaparan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbantuan *QR Code* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”. Dengan mengembangkan media *pop-up book* berbantuan *qr code* dapat meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa terhadap materi Bumi dan Tata Surya. Selain itu, dengan adanya media ini dapat memudahkan siswa melakukan proses belajar sehingga dapat tercapai dengan optimal.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ada dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA masih rendah.
2. Hasil belajar siswa pada materi IPA masih rendah.
3. Kurangnya media pembelajaran pada materi bumi dan tata surya.

C. Rumusan Masalah

Dirumuskan beberapa masalah diantaranya yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media *pop-up book* berbantuan *qr code* yang dikembangkan?
2. Bagaimana keterbacaan media *pop-up book* berbantuan *qr code*?
3. Bagaimana respons siswa terhadap media *pop-up book* berbantuan *qr code*?
4. Bagaimana peningkatan motivasi siswa melalui penggunaan media *pop-up book* berbantuan *qr code*?
5. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *pop-up book* berbantuan *qr code*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini dirumuskan yaitu untuk:

1. Mengetahui kelayakan media *pop-up book* berbantuan *qr code* yang dikembangkan.

2. Mengetahui keterbacaan pembelajaran menggunakan media *pop-up book* berbantuan *qr code*.
3. Mengetahui respons siswa melalui penggunaan media *pop-up book* berbantuan *qr code*.
4. Mengetahui motivasi belajar siswa melalui penggunaan media *pop-up book* berbantuan *qr code*.
5. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *pop-up book* berbantuan *qr code*.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Membantu siswa memahami konsep materi IPA, khususnya materi Bumi dan Tata Surya.
2. Membantu meningkatkan motivasi siswa.
3. Menjadi referensi guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *pop-up book* berbantuan *qr code*.
4. Menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam penelitian selanjutnya.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa media *pop-up book* dengan spesifikasi:

1. Produk bersifat cetak dengan ukuran A4 21 cm × 29,7 cm.
2. Materi yang disajikan memuat tentang Bumi dan Tata Surya.
3. Dilengkapi dengan *qr code* yang berisi video materi.
4. Didesain dengan aplikasi canva.
5. *Qr code* dibuat menggunakan aplikasi canva.

G. Definisi Istilah

1. *Pop-Up Book*

Media *pop-up book* adalah bahan ajar berbentuk buku yang memiliki bagian yang bisa bergerak dan potongan gambar yang berbentuk tiga dimensi saat halamannya dibuka (Fajria, 2021).

2. *QR Code*

Qr code adalah sebuah teknologi berupa simbol dalam bentuk persegi yang terdapat *function patterns* dan *encoding region* (Priyambodo *et al.*, 2020).

3. Motivasi

Motivasi adalah keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dengan lebih baik (Aurora & Effendi, 2019).

4. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah suatu hasil dari proses belajar siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Tasya & Abadi, 2019).