

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara etimologi pembelajaran berasal dari dua kata kerja yaitu belajar dan ajar. Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh dua subjek yang terdiri dari guru dan peserta didik di sekolah sedangkan, ajar adalah kegiatan pemberian sesuatu kepada orang lain berupa ilmu pengetahuan (Dimiyati, 2013: 17). Dari pengertian di atas pembelajaran adalah proses kegiatan belajar dan mengajar yang didalamnya terdapat pengajar dan pebelajar. Pebelajar dapat diartikan sebagai peserta didik, dimana peserta didik adalah sebagai subjek yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran sedangkan pengajar diartikan sebagai guru, dimana guru sebagai subjek yang memberikan kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Tiga pokok penting dalam sebuah pembelajaran yaitu peran peserta didik sebagai penerima ilmu pengetahuan, peran pendidik sebagai orang yang memberikan ilmu pengetahuan dan peran dari sumber belajar yang digunakan sebagai jembatan antara pendidik dengan peserta didik. Keterkaitan antara ketiganya yang berlangsung dalam lingkungan belajar diharapkan mampu untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Pencapaian tujuan dari pendidikan yang terealisasi melalui kegiatan pembelajaran bukan merupakan suatu hal yang mudah dilakukan oleh pendidik. Perlu adanya kerjasama antara ketiga komponen tersebut yaitu pendidik, peserta didik dan sumber belajar yang tentunya untuk mencapai hasil sebuah tujuan dari pembelajaran yang diinginkan bukan

merupakan hal yang mudah khususnya yaitu merupakan tugas sebagai seorang pendidik yang merancang pembelajaran seperti apa yang diinginkan (Anitah, 2009: 1.24).

Hasil dari tujuan pembelajaran tidak terjadi secara cepat melainkan, melalui proses yang panjang dengan berbagai bentuk tahapan yang terjadi secara berkesinambungan dan berkelanjutan. Perencanaan kegiatan pembelajaran tersebut disusun secara sistematis mulai dari tahapan rancangan pelaksanaan awal kegiatan pembelajaran sampai dengan evaluasi yang tentunya sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan dari pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik. Menurut Dasopang (2017: 338) Pembelajaran dikatakan berhasil dan bermakna jika di dalamnya terdapat sebuah interaksi baik yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik sehingga dapat menciptakan sebuah bentuk komunikasi dua arah tapi tetap memiliki tujuan yang sama pada kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang baik adalah yang mampu menciptakan kondisi belajar peserta didik yang aktif dan juga dalam bentuk rasa ingin tahu yang nantinya peserta didik mampu menciptakan dan menemukan pengetahuannya sendiri secara mandiri. Bentuk dari sikap konstruktivisme peserta didik adalah dimana peserta didik mampu menciptakan pengetahuannya sendiri dalam bentuk rasa ingin tahu yang tercipta melalui pengalamannya sehingga, peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seorang pendidik mampu untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang konstruktif ketika aktivitas yang diberikan oleh guru mengharuskan siswa untuk aktif dalam menyelesaikan konsep dan ide baru melalui pengalaman yang telah dimiliki sehingga, nantinya hasil yang didapatkan

adalah pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang mampu memberikan kesan berharga bagi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran seperti halnya model pembelajaran yang bervariasi, metode yang digunakan tepat serta penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik untuk aktif dalam kegiatan proses pembelajaran.

Proses belajar dan mengajar dapat dipengaruhi dari faktor lingkungan baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam seperti karakteristik masing-masing peserta didik yang berbeda, latar belakang keluarga masing-masing peserta didik sedangkan, faktor eksternal yaitu dapat berupa sarana dan prasarana, kualifikasi guru, kompetensi guru, lingkungan sekitar sekolah serta fasilitas yang ada (Daryanto, 2010: 37-49). Kedua faktor tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi terhadap program pembelajaran yang nantinya dirancang oleh guru karena berdampak pada perkembangan peserta didik. Menurut Susanto (2013: 22-23) terdapat dua model pembelajaran yaitu *Pertama*, mengajar sebagai kegiatan penyampaian ilmu pengetahuan atau informasi yang sering dikatakan sebagai proses mentransfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. *Kedua*, mengajar sebagai orang yang hanya memfasilitasi dalam membantu berkembangnya peserta didik sehingga, jika dikaitkan dengan konsep mengajar dua model pembelajaran di atas adalah berbeda.

Pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna jika kaitannya dengan konsep mengajar menggunakan yang kedua karena, target yang ditekankan bukan pada banyaknya materi pelajaran atau lamanya waktu belajar dalam satu hari

pembelajaran melainkan, kebermaknaan dalam proses belajar dan mengajar sehingga peserta didik dapat menyimpan ilmu pengetahuan dalam jangka waktu yang lama sekalipun sudah naik ke jenjang berikutnya yaitu misalkan dari kelas I ke kelas II maka, jika pembelajaran itu bermakna maka peserta didik tidak akan lupa bagaimana cara menjumlahkan dan mengurangi dalam materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II.

Penerapan yang terjadi di lapangan tidak banyak dari guru yang menekankan pada pembelajaran yang bermakna. Guru yang seharusnya menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran menjadi satu-satunya sumber dalam kegiatan pembelajaran sehingga, mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dalam belajar dan pembelajaran menjadi kurang bermakna. Pembelajaran pada kurikulum terpadu yaitu, antara beberapa mata pelajaran yang dikaitkan sehingga menjadi satu tema. Mengandalkan kompetensi guru sehingga menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Penerapan kurikulum terpadu di seluruh sekolah di Indonesia diartikan sebagai pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada kemampuan kognitif tetapi juga pada kemampuan afektif dan psikomotor. Pada masing-masing sekolah tentunya memiliki kendala dan hambatan dalam menerapkan model pembelajaran tematik. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi sekolah dalam menerapkan model pembelajaran tematik. Menurut Daryanto (2010: 36-41) beberapa hal yang dapat mempengaruhi pembelajaran adalah mulai dari karakteristik peserta didik, latar belakang kehidupan peserta didik, kompetensi guru, kualifikasi guru, fasilitas

sekolah, serta sarana dan prasarana sekolah yang menjadi sorotan utama dalam penunjang ketercapaian tujuan dari pendidikan yang diinginkan.

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di UPTD SD Negeri Socah 3 pada tanggal 28 September 2019, bertempat di Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan. Sekolah dengan jumlah peserta didik kelas II yaitu berjumlah 25 orang siswa. Beberapa dari peserta didiknya memiliki kendala dalam pembelajaran. Guru telah menggunakan model serta metode pembelajaran yang bervariasi hanya saja fasilitas yaitu berupa ketersediaan media pembelajaran yang kurang sehingga, siswa cenderung pasif dalam belajar dan guru lebih banyak berperan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di kelas II adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Media yang terdapat di kelas II pada sekolah tersebut adalah hanya berupa gambar/foto/poster saja sehingga, siswa cenderung mudah bosan, tidak aktif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tentunya.

Selain itu, dari hasil analisis angket kebutuhan siswa yang diperoleh pada saat sebelum penelitian pada siswa kelas II UPTD SD Negeri Socah 3 bahwa 88% siswa menyukai pembelajaran tematik yang saat ini sedang dilakukan hanya saja pembelajaran dengan menggunakan model tematik 84% siswa jadi sulit mengerti terhadap materi yang diberikan oleh guru sehingga, bagi 68% siswa pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak menarik. Siswa dengan jumlah presentase 60% menyukai pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan 60% siswa tidak dapat membedakan setiap pelajaran yang mereka pelajari. Guru sering tidak

menggunakan media pembelajaran sehingga 100% siswa memberikan jawaban tidak. Ketika siswa diberikan pilihan apakah siswa menyukai media berupa gambar maka 88% siswa menyukai dan 100% siswa menyukai media yang berbasis audio. Dengan jumlah presentase sebanyak 88% siswa bersemangat jika belajar dengan menggunakan media sehingga, 100% siswa menjawab bahwa mereka paham dengan materi yang diberikan jika dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Hasnida (2015: 33-34) media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh manusia dimana di dalamnya terdapat materi yang memberikan informasi demi terwujudnya tujuan dari pembelajaran yaitu memperoleh nilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang digunakan sebagai medium atau perantara harus menyajikan pesan atau informasi yang mendukung ketercapaian belajar dari peserta didik. Sehingga, penggunaan media pembelajaran yang tidak dapat menyampaikan sebuah informasi serta tidak dapat membuat siswa aktif dan semangat dalam belajar menjadi salah satu faktor penghambat dalam proses belajar mengajar dimana seperti yang diketahui bahwasannya pembelajaran yang saat ini diterapkan adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah dimana pembelajaran yang menggabungkan beberapa dari materi pelajaran yang dikemas menjadi sebuah tema. Tentunya guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengolah dan mengemas sebuah kegiatan pembelajaran dengan menjadikan siswa sebagai pusat dari proses belajar dan guru yang menjadi fasilitator saja. Minimnya ketersediaan dari media pembelajaran sehingga, media yang terdapat di

dalam UPTD SD Negeri Socah 3 khususnya pada kelas II yaitu hanya berupa gambar.

Berdasarkan data diatas upaya dalam mengembangkan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah media pengembangan berupa *pop up book* berbasis audio. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *pop up book* tersebut dikarenakan karakteristik peserta didik kelas II di UPTD SD Negeri Socah 3 yang cenderung menyukai gambar. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya berupa gambar melainkan, perpaduan antara audio dan visual yaitu berupa *pop up book* berbasis audio (PUBA) dimana belum terdapat media pembelajaran berupa *pop up book*. Salah satu contoh dari media pembelajaran audio-visual yang lain adalah berupa video. Jika menggunakan media pembelajaran berupa video maka, tidak akan sesuai dengan karakteristik dari peserta didik kelas II di UPTD SD Negeri Socah 3 yang masih kategori dalam kelas rendah dikarenakan di dalam video, gambar yang dihasilkan adalah gambar bergerak yang cepat dan dilengkapi dengan suara sehingga, peserta didik tidak dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *pop up book* yang dilengkapi dengan audio karena jika dengan menggunakan buku, peserta didik tidak harus melihat gambar dengan cepat sehingga, peserta didik mampu menerima materi pembelajaran dengan baik.

Inovasi pengadaan media pembelajaran yang baru tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar walaupun model dan strategi yang digunakan oleh guru sudah tepat. Peserta didik nantinya akan dapat belajar

secara aktif, kreatif dan menyenangkan. Sehingga peran guru tidak hanya menyalurkan ilmu melainkan membuat peserta didik belajar secara mandiri dengan berinovasi menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran agar peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri. Guru sudah bukan lagi menjadi pusat pembelajaran atau *teacher center learning* melainkan hanya sebagai fasilitator peserta didik dapat menjadikan sesuatu hal yang berbeda bahwa bukan guru satu-satunya sumber belajar melainkan banyak hal dan salah satunya adalah media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Dewanti, 2018) penelitian yang dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *pop up book* pada peserta didik kelas IV SD di SDN Pakunden Ponorogo. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa peserta didik yang umumnya hanya sekedar mendapatkan informasi berupa gambaran tentang lingkungan tempat tinggalnya hanya berdasarkan buku Tematik saja, dengan diberikannya media *pop up book* tersebut, tingkat pemahaman peserta didik bertambah sekaligus terjadi peningkatan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Hasil yang dicapai dalam penelitian tersebut terjadi kenaikan yang signifikan dengan penggunaan media pembelajaran *pop up book*.

Pada hasil penelitian lain yang telah dilakukan oleh (Sholikhah, 2017) pengembangan media pembelajaran *pop up book* juga dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Rowoharjo materi pada pelajaran B. Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis kreatif yang pada umumnya guru mengalami kesulitan dalam hal penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan

keterampilan peserta didik. Adanya media pembelajaran *pop up book* ini peserta didik lebih antusias dan kreatif dalam menuliskan ide imajinasi anak. Ketercapaian tujuan dari pembelajaran tersebut dalam penggunaan media hasilnya sangat signifikan.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka salah satu upaya untuk mengatasi masalah di SDN Socah 3 adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa **Pengembangan Media Pembelajaran *Pop up Book* Berbasis Audio (PUBA) Pada Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran Ke-1 di Kelas II** dengan berbasis audio untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan audio yang belum dilakukan oleh peneliti sebelumnya menjadikan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *pop up book* dilengkapi dengan audio. Sehingga nantinya peserta didik tidak hanya berdasarkan gambar dua dan tiga dimensi maupun bergerak saja.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *pop up book* berbasis audio (PUBA) tema 7 subtema 3 pembelajaran ke 1 bagi siswa kelas II yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *pop up book* berbasis audio (PUBA) tema 7 subtema 3 pembelajaran ke 1 bagi siswa kelas II yang efektif ditinjau dari aktivitas guru, siswa dan juga tes hasil belajar.

3. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *pop up book* berbasis audio (PUBA) tema 7 subtema 3 pembelajaran ke 1 bagi siswa kelas II yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *pop up book* berbasis audio PUBA merupakan media yang memvisualisasikan antara gambar dan juga suara dari cerita dongeng binatang, ilustrasi gambar dua dimensi dan tiga dimensi serta, ilustrasi pecahan beserta papan uji kemampuan dalam bentuk buku.
2. Jenis media pembelajaran *pop up book* berbasis audio PUBA tergolong kedalam jenis media audio visual dalam buku yang dapat memberikan ilustrasi berupa gambar dua dimensi dan tiga dimensi sehingga, seolah-olah nyata dan dapat digerakkan seolah-olah bergerak dengan perpaduan audio sebagai penjelas dari sebuah gambar.
3. Terbuat dari bahan yang mudah ditemukan serta desain yang dirancang sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh peneliti.
4. Media pembelajaran *pop up book* berbasis audio PUBA mencakup materi yang terdapat di Kelas II Tema 7 Subtema 3 pada pembelajaran ke 1 yaitu terdapat beberapa muatan pelajaran seperti B. Indonesia, Matematika, dan SBDP.

5. Gambar yang terdapat di dalam media PUBA tanpa pengambilan gambar dari internet. Seluruh gambar yang termuat di dalam *pop up book* berbasis audio (PUBA) didesain dan dirancang sesuai dengan tujuan dan keinginan peneliti.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan dari permasalahan yang dikemukakan adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, dengan adanya media pembelajaran *pop up book* berbasis audio PUBA ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, mengasah tiga kemampuan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Membantu peserta didik dalam mempelajari materi yang berhubungan dengan dongeng dan kalimat sapaan yang terdapat di dalam cerita, gambar imajinatif dua dimensi dan tiga dimensi serta pecahan.
2. Bagi guru dengan adanya media pembelajaran *pop up book* berbasis audio PUBA ini diharapkan dapat membantu mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran pada materi lain nantinya.
3. Bagi sekolah dengan adanya media pembelajaran *pop up book* berbasis audio PUBA ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan bagi lembaga sekolah dalam meningkatkan fasilitas berupa sarana dan prasarana dalam membantu kegiatan proses belajar mengajar sehingga hal tersebut akan berpengaruh terhadap peningkatan kualitas guru dan juga peserta didik.
4. Bagi peneliti atau pengembang dengan adanya media pembelajaran *pop up book* berbasis audio PUBA ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana

untuk menambah wawasan atau dapat digunakan sebagai referensi tambahan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mengimplementasikan media-media yang menarik dan membuat siswa termotivasi dalam belajar.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi merupakan sebuah pernyataan yang berasal dari dugaan atau hasil pemikiran seseorang sehingga, dianggap benar dan hanya bersifat sementara (Sugiyono, 2017: 108). Maka, dapat diasumsikan dari penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbasis audio (PUBA) yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *pop up book* berbasis audio (PUBA) mempermudah peserta didik dalam memahami tema 7 “Kebersamaan” subtema 3 “Kebersamaan di tempat bermain” pada pembelajaran ke 1.
2. Melalui media pembelajaran *pop up book* berbasis audio (PUBA) membuat pembelajaran berpusat kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran *pop up book* berbasis audio (PUBA) menjadi media pembelajaran yang layak untuk digunakan oleh peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbasis audio (PUBA) memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran hanya terbatas pada satu subtema saja dan satu pembelajaran akan tetapi, media PUBA juga dapat digunakan untuk beberapa pembelajaran jika nanti diinginkan atau digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

2. Media pembelajaran *pop up book* berbasis audio (PUBA) hanya dapat digunakan oleh peserta didik kelas II.
3. Dikarenakan dengan adanya pandemi covid 19, maka penelitian yang dilakukan peneliti hanya sampai pada uji skala terbatas atau uji coba produk.

1.6 Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2017: 173) definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada variabel yang akan diteliti. Variabel-variabel yang perlu dijelaskan di dalam pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbasis audio (PUBA) yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah suatu alat yang di dalamnya terdapat informasi berupa ilmu pengetahuan sehingga, mampu menyampaikan sebuah pesan atau tujuan.
2. Media pembelajaran *pop up book* berbasis audio (PUBA) adalah media yang berisikan beberapa materi dalam 1 pembelajaran yaitu terdapat materi berupa pecahan, mengenal karya dua dimensi dan tiga dimensi dan dongeng binatang. Pada media ini nantinya selain gambar berupa *pop up* juga terdapat audio yang berfungsi untuk menjelaskan apa yang terdapat di dalam gambar tetapi hanya pada bagian materi tentang dongeng binatang. Serta juga terdapat *whiteboard* yang nantinya dapat digunakan oleh peserta didik untuk mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru.
3. Tema adalah pokok bahasan yang menjadi inti dari guru untuk tujuan yang akan diperoleh oleh peserta didik sehingga, pembelajaran akan lebih bermakna

karena tema yang diambil dari contoh kehidupan sehari-hari. Buku tema yang digunakan adalah buku tema 7 “Kebersamaan” kelas II SD/MI.