

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sumber Daya Manusia (SDM) unggul perlu dipersiapkan sebagai persiapan bonus demografi, persiapan dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan berperan penting untuk menyiapkan SDM unggul yang mampu bersaing di masa depan. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik untuk dapat menjadikan peserta didik mengerti, memahami dan menjadi lebih dewasa serta mampu menjadikan peserta didik berpikir kritis yang berguna bagi dirinya dan masyarakat (Munandar, dkk., 2022, h. 1-2). Untuk menjawab persoalan demikian, pendidikan membutuhkan sebuah kurikulum yang mampu membentuk peserta didik untuk menjadi manusia unggul.

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi mengusung Kurikulum dengan pembelajaran dalam kurikulum yang beragam, dimana kontennya lebih dioptimalkan untuk memberikan siswa cukup waktu untuk mengeksplorasi konsep dan memperkuat keterampilan. Kurikulum merdeka dimuat dalam Surat Edaran No. 0574/H.H3/SK.02.01/2023, yakni “Menindaklanjuti Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri

Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran”. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi menyatakan bahwa sejak tahun ajaran 2022 setidaknya sudah lebih dari 140.000 sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka. Untuk jenjang Sekolah Dasar, Kurikulum Merdeka diterapkan pada kelas I dan Kelas IV.

Di era Revolusi Industri 4.0, kurikulum Merdeka Belajar dianggap sebagai solusi untuk memenuhi tuntutan sistem Pendidikan (Siregar, 2023, h. 2). Kurikulum Merdeka telah diterapkan di sekolah, tetapi belum optimal karena perangkat pembelajaran belum mencukupi, menyebabkan pembelajaran monoton. Media pembelajaran, khususnya visual, memiliki fungsi kognitif yang penting dalam memudahkan pemahaman siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual mempermudah pemahaman dan ingatan (Jannah, 2009, h.21.) Meskipun bersifat konkrit, media pembelajaran dapat di-*upgrade* menjadi digital untuk mengikuti perkembangan teknologi dan mencegah siswa menjadi gagap teknologi di masa depan.

Hal ini sejalan dengan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru siswa kelas IV di SD N 064037, dimana pembelajaran tidak sepenuhnya menerapkan teknologi dan berdampak pada hasil belajar siswa yang tergolong masih rendah. Setidaknya lebih dari 50% siswa masih belum tuntas untuk mencapai nilai yang ditetapkan.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 064037

No	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa
1	>70	Tuntas	10
2	<70	Belum Tuntas	17
Jumlah			27

Ketiadaan media pembelajaran elektronik menjadi fokus utama dalam penelitian kali ini. Pembelajaran yang tidak menggunakan media terasa cukup monoton untuk siswa. Media hanya digunakan beberapa kali saat proses pembelajaran. Atas dasar itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital berupa *e-pop up book*. *E-pop up book* merupakan sebuah buku *pop up* yang menampilkan gambar-gambar 3D pada setiap halamannya. Safri (Nabila 2021, h. 3930) mengatakan bahwa Buku *pop-up* dinilai memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena dapat disajikan secara visual dengan bentuk-bentuk yang 3d untuk memberikan kekaguman siswa ketika membuka tiap halamannya.

Penelitian-penelitian relevan membuktikan bahwa penggunaan media *pop up book* dapat berdampak pada keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dewanti, dkk. (2018) melakukan penelitian pengembangan di kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji coba pada siswa mendapat persentase sebesar 95%. Al-Fathan (2022) mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book* pada materi bangun ruang, efektivitas dari media tersebut mendapat persentase sebesar 88%. Samsidar (2022) melakukan penelitian pengembangan *Pop Up Book Digital* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi dongeng. Produk akhir yang dihasilkan mendapat persentase kelayakan sebesar 94%.

Dalam pembuatan *e-pop up book* ini, peneliti membutuhkan aplikasi digital berupa *Microsoft Power Point* sebagai dasar pembuatan buku digital dan *Canva* sebagai aplikasi pendukung untuk tempat mencari atau membuat ilustrasi yang terbatas pada *Microsoft Power Point*.

Buku digital ini nantinya dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tidak lagi terasa monoton sekaligus dapat memperkenalkan siswa pada teknologi dalam dunia pendidikan. Buku digital ini juga dapat menarik perhatian siswa sehingga semangat siswa dalam belajar dapat bertambah. Dalam pembuatan *e-pop up book* didasarkan pada metode studi kasus atau *case method*. Pembelajaran berbasis kasus adalah pembelajaran dimana siswa diminta untuk menyelesaikan suatu masalah yang telah disajikan. Pembelajaran *Case Method* (CM) merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan situasi masa lalu dan masa kini untuk dijadikan sarana bagi siswa untuk bermain peran dengan tujuan agar siswa dapat memecahkan dan membebaskan diri dari permasalahan/situasi yang ditemuinya (Chen, Shang, & Harris, 2006). Bertitik tolak pada hal-hal di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-POP UP BOOK* MELALUI *CASE METHOD* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SD NEGERI 064037”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut

1. Penggunaan media pembelajaran tidak terlalu sering atau jarang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Proses pembelajaran di kelas masih mengandalkan buku paket yang bersifat konvensional dan belum adanya media pembelajaran yang mendukung digitalisasi.
3. Minimnya penggunaan inovasi dan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang rendah.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian tetap terfokus dan tidak mencakup area yang terlalu luas dari topik yang dimaksud, peneliti membatasi lingkup penelitian dengan rincian sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *e-pop up book* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila
2. Materi yang dipilih terdapat pada Pelajaran 4 dengan materi “Bangga sebagai Bangsa Indonesia” dan berfokus pada kearifan lokal
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 064037 Medan Tembung dengan jumlah siswa 27 orang

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini berasal dari konteks masalah dan batasan masalah yang disebutkan di atas, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas produk Media Pembelajaran *E-Pop Up Book* Melalui *Case Method* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sd Negeri 064037?

2. Bagaimana praktikalitas produk Media Pembelajaran *E-Pop Up Book* Melalui *Case Method* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sd Negeri 064037?
3. Bagaiman efektivitas produk Media Pembelajaran *E-Pop Up Book* Melalui *Case Method* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sd Negeri 064037?

1. 5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas kelayakan produk Media Pembelajaran *E-Pop Up Book* Melalui *Case Method* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 064037
2. Untuk mengetahui praktikalitas produk Media Pembelajaran *E-Pop Up Book* Melalui *Case Method* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 064037
3. Untuk mengetahui efektivitas produk Media Pembelajaran *E-Pop Up Book* Melalui *Case Method* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 064037

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Mampu berkontribusi dalam memecahkan masalah-masalah pendidikan yang memerlukan pemecahan melalui penelitian ini mempunyai keunggulan teoritis dan praktis, yaitu berdasarkan teori, masalah anak yang tidak memahami pelajaran di kelas IV SD Negeri 064037 dapat

diselesaikan. Hasil yang diperoleh antara lain kelayakan dan keefektifan pembelajaran menggunakan bahan pembelajaran *e-pop up book* melalui *Case Method* atau berdasarkan permasalahan yang ditemui siswa dalam kehidupan bermasyarakat.

Manfaat teoritis berkontribusi terhadap teori terkini dan paling relevan sehingga penelitian ini fokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Pelajaran 4 Negeraku Indonesiaku. Selain itu dapat memperkuat teori peneliti lain terkait Media Pembelajaran *e-pop up Book* Melalui *Case Method* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi pendidik, penelitian ini bisa dijadikan sebagai alat bantu untuk penyampaian materi pembelajaran dari pendidik kepada siswa dan menjadi pembelajaran yang baru.
2. Bagi siswa, pembelajaran ini dapat digunakan untuk memudahkan pemahaman materi pembelajaran.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini kami berharap dapat mendukung SD Negeri 064037 dalam pengembangan sekolah dan mewujudkan sekolah yang dinamis dan kreatif khususnya dalam bidang pemanfaatan media pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, membuka pengetahuan dan cara pandang kepada peneliti lain setelah menerima hasil penelitian dari perjalanan panjang proses penelitian ini dapat menjadi acuan dan pertimbangan untuk pengembangan sumber daya bahan ajar dalam skala yang lebih luas.