

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan sebagai elemen kunci dalam upaya peningkatan kualitas SDM . Kualitas sumber daya manusia tersebut, pada gilirannya, memastikan keberhasilan pembangunan suatu negara. Oleh sebab itu, meningkatnya kualitas SDM mempunyai keterkaitan yang erat dengan tersedianya pendidikan yang berkualitas. Sejak awal kehidupan, orang tua sudah mulai memberikan pendidikan dasar kepada anak-anak mereka. Pendidikan itu sendiri adalah sebuah proses perkembangan manusia secara menyeluruh , yang meliputi penguasaan ilmu pengetahuan, cara pandang, dan keterampilan. Pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan ataupun proses yang dilakukan sistematis dan bertujuan menciptakan lingkungan dan proses belajar. Dalam konteks ini, murid berperan aktif mengembangkan potensi mereka, melalui proses ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan esensial, nilai etika, dan spiritual keagamaan. Keterampilan semacam ini diperlukan untuk kesejahteraan individu, komunitas, bangsa, dan negara.

Sesuai dengan pendapat Sadulloh (2021,hl.5), pendidikan merupakan sebuah proses pertumbuhan dan kemajuan yang muncul dari hubungan antara individu dengan lingkungan sosial serta fisik , yang terus berlanjut sepanjang hidup manusia sejak ia dilahirkan. Salah satu elemen dari lingkungan sosial adalah ruang sekolah. Di dalam sekolah , pendidikan dapat berlangsung pada berbagai tingkat, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Sekolah berfungsi sebagai tempat pengajaran bagi anak- anak untuk menjadi generasi yang

mampu mendorong kemajuan bangsa. Pembelajaran di sekolah saat ini perlu bervariasi agar mendapat fokus murid untuk terlibat di pembelajaran. Pada saat berlangsungnya pembelajaran, media pembelajaran sangat penting sebagai alat untuk mendukung keberhasilan dan meningkatkan motivasi siswa. Pada kondisi sekarang, ilmu dan teknologi perkembangannya tinggi seiring berjalannya waktu. Hal ini, memicu persaingan di semua aspek kehidupan. Di antara berbagai bentuk persaingan tersebut, salah satu fokus utama adalah persaingan di bidang pendidikan. Oleh karena itu, meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia penting sekali guna meningkatkan kapabilitas sdm. Dalam konteks ini, pencapaian pendidikan dipengaruhi oleh tenaga pendidik. Sejalan dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama teknologi informasi, hal tersebut mempunyai dampak yang signifikan terhadap pengembangan dan implementasi strategi pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dapat memaksimalkan berbagai sarana sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pendidikan mereka. Penggunaan sarana yang disebutkan di atas tidak hanya meningkatkan efektivitas pelajaran, tetapi juga berpotensi menghasilkan pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Pendidikan dapat mengaitkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk menjadi alat yang berfungsi dalam proses pengajaran. Di samping itu, sangat penting untuk memaksimalkan pengetahuan dan teknologi guna mencapai hasil pendidikan yang optimal. Oleh karena itu, kemajuan pengetahuan dan teknologi memungkinkan siswa untuk menggunakannya sebagai alat dalam proses belajar mereka. Aktivitas belajar adalah proses pengembangan diri melalui berbagai kegiatan, dengan pendidik berperan sebagai pengarah. Sesuai dengan pandangan

yang telah disebutkan di atas, Rousseau menegaskan bahwa kegiatan belajar mencakup seluruh informasi dimana siswa memperoleh pengetahuan melalui observasi, eksperimen, dan penelitian yang didukung oleh sarana atau alat yang mereka rancang dan buat sendiri.

Sejalan dengan pentingnya Pendidikan tersebut pembelajaran IPAS dapat memanfaatkan berbagai sumber atau media edukasi dan bahkan dapat membuat media pembelajaran yang dirancang khusus berdasarkan materi dan karakteristik siswa. Media pendidikan yang efektif yakni yang selaras dengan target pembelajaran, materi yang diajarkan, dan karakteristik siswa. Penting untuk memiliki alat untuk menyampaikan informasi selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh pentingnya media pembelajaran. Dengan kata lain, jenis media ini membantu pendidik menciptakan bahan pembelajaran tiga dimensi berbentuk *Pop-up book*.

Sarana pembelajaran adalah segala jenis media yang dipakai untuk menyediakan informasi pendidikan kepada siswa. Melalui media tersebut, proses pembelajaran dapat merangsang pemikiran, emosi, minat, dan perhatian peserta didik, sehingga peserta didik menjadi antusias mengambil bagian secara aktif dalam kegiatan belajar. Fokus utama media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih jelas, ringkas, dan efektif, yang nantinya berkontribusi pada peningkatan kualitas perolehan belajar. Dikarenakan itu, pendidik harus memiliki kemampuan untuk menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran inovatif dan kreatif agar siswa dapat memahami materi yang disajikan dengan cara terbaik.

Dari pengamatan yang terlaksana di SDN 10843 Bandar Baru terhadap siswa kelas III, pada proses pembelajaran, guru sering sekali kali menjadikan buku sebagai alat bantu mengajar. Situasi ini menyebabkan banyak siswa acuh pada pengajar, utamanya di barisan belakang. Selain itu, terlihat bahwa banyak siswa terlibat dalam aktivitas di luar kegiatan belajar, seperti menggambar di buku, melamun, kebingungan, berbincang dengan teman sebangku, dan bahkan mengganggu teman lainnya selama pembelajaran berkelanjutan. Situasi ini berdampak pada hasil belajar siswa, terutama di bidang pendidikan ilmu sosial. Salah satu faktor yang menghambat pencapaian nilai ketuntasan maksimal adalah penggunaan metode pengajaran yang kurang variatif. Padahal, pemahaman yang mendalam mengenai pembelajaran IPAS khususnya pada materi tradisi keluarga dan masyarakat atau keberagaman budaya dapat memberikan pengaruh positif yang penting, seperti meningkatkan rasa toleransi, saling pengertian antar-etnis, serta rasa nasionalisme di kalangan pelajar. Para siswa perlu memiliki wawasan yang kokoh mengenai berbagai elemen budaya dan tradisi Indonesia agar mereka dapat melestarikan warisan budaya, menghargai perbedaan, menghormati adat istiadat dan tradisi, serta berkontribusi aktif dalam membangun identitas nasional yang kokoh.

Di sisi lain, media pendidikan yang digunakan masih cukup dasar dan kurang bervariasi, terutama dalam kategori media visual. Dalam praktiknya, kegiatan pengajaran sering kali berfokus pada penyampaian informasi secara verbal oleh pengajar tanpa menggunakan media yang memadai. Sebagai contoh, media yang digunakan umumnya terdiri dari gambar yang menggambarkan tarian dan keberagaman kebudayaan, yang diambil dari buku teks IPAS. Namun, media

gambar yang dimaksud memiliki dua dimensi, sehingga hanya dapat dilihat dari satu sisi. Selain itu, ukuran gambar yang relatif kecil seringkali menghambat kemampuan siswa untuk memahami bentuk objek yang dijelaskan, serta membuat materi kurang menarik dan kurang interaktif. Selain itu, kegiatan belajar siswa seringkali hanya berfokus pada penyampaian penjelasan guru, pemahaman, dan penerapan rencana pelajaran. Situasi ini sangat mengkhawatirkan karena alat bantu mengajar berfungsi sebagai alat fisik yang bisa menolong pengajar menyalurkan pengetahuan atau materi ke murid. Oleh karena itu, pemakaian alat bantu mengajar yang efektif juga sangat penting untuk mendorong siswa agar aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran berdampak negatif terhadap motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya menyebabkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan guru menjadi sangat lemah. Masalah ini diakibatkan sejumlah faktor, seperti kurangnya variasi dan inovasi pengajar di pembelajaran, terutama dalam pemakaian dan pengembangan media ajar selama kegiatan belajar. Dikarenakan itu, ketersediaan media pembelajaran krusial dalam membantu pengajar menciptakan interaksi yang efektif dengan murid hingga aktivitas pembelajaran berlangsung lancar dan efektif.

Berpegang pada masalah yang telah diidentifikasi dan kondisi yang terjadi di SDN 101843 Bandar Baru, khususnya terkait dengan siswa kelas tiga, diperlukan solusi untuk meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa.

Pemakaian media pembelajaran visual dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk menaikkan kemauan dan partisipasi murid dalam proses belajar.

Pop-up belajar yakni media pembelajaran tiga dimensi (3D) yang menyajikan gambar timbul saat dibuka. Ini selaras dengan teori yang menyatakan bahwasanya “*Pop-up book* adalah buku yang menampilkan gambar dengan efek tiga dimensi yang muncul saat buku dibuka dan memberikan efek tampilan unik saat digambar dalam beberapa bagian.” Dengan kata lain, *Pop-up book* yakni media media bisa menampilkan gambar tiga dimensi saat halaman dibuka dan memberikan tampilan unik pada bagian-bagian yang relevan. Diharapkan penggunaan media *Pop-up book* bisa menolong murid lebih fokus dalam belajar. Dikarenakan itu, peneliti bermaksud mengembangkan dan mengevaluasi *Pop-up book* sebagai media ajar efektif untuk menaikman motivasi belajar murid di bidang studi IPAS di kelas III SD Negeri 101843 Bandar Baru.

Dapat dilihat dari riset sebelumnya bahwasanya pemakaian media pembelajaran, khususnya *Pop-up book*, merupakan pilihan yang tepat dan relevan untuk diterapkan di lingkungan sekolah. Hal ini disebabkan oleh karakteristik *Pop-up book* yang memenuhi kriteria jadi media ajar yang baik, yakni bisa mengambil fokus murid, memudahkan pemahaman terhadap materi, serta menciptakan kondisi belajar interaktif dan mengasikkan, contohnya dari segi materi maupun respon siswa. Dengan nilai akhir sebesar 92,2% hasil penelitian ini dikategorikan “Sangat Baik”. Penilaian terhadap media *Pop-up Book* mencakup evaluasi tentang kelayakan,kepraktisan,dan ke efektifan media yang dikembangkan. Jika media tersebut di nilai layak, praktis untuk digunakan , dan efektif bagi siswa, maka dapat di rekomendasikan untuk di terapkan di kegiatan pembelajaran.

Tampak dari persoalan yang telah dipaparkan di atas , diperlukan penyesuaian dan modifikasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. sebuah pendekatan yang bisa diterapkan yakni pengembangan media ajar inovatif yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik murid. Keberadaan media ajar punya peran yang krusial dalam menyampaikan materi agar murid dapat memahaminya dengan lebih mudah. Dikarenakan itu, murid butuh media ajar yang bisa menaikkan motivasi mereka untuk belajar secara aktif dan antusias. memungkinkan mereka terlibat secara aktif dalam penggunaannya, dan memberikan pemahaman tentang keberagaman budaya yang terdapat di daerah mereka, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dan siswa menjadi lebih sadar akan tradisi budaya di sekitar mereka. Karena sudah sepatutnya peserta didik dapat melestarikan dan menjaga tradisi budaya yang ada di lingkungan mereka..

Sejalan dengan pemaparan permasalahan diatas , peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran Pop-up Book dengan tujuan pemecahan masalah yang ada di SDN 101843 Bandar Baru , dengan judul penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK PADA PELAJARAN IPAS KELAS III DI SDN 101843 BANDAR BARU”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diidentifikasi, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam studi ini adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa masih rendah, sehingga mereka berpartisipasi secara pasif dalam proses belajar.

2. Kreativitas guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan bahan pembelajaran yang efektif masih terbatas, sehingga memudahkan siswa untuk belajar.
3. Sebagian besar waktu, guru menggunakan metode ceramah dan penugasan, yang menyebabkan siswa menjadi teralihkan atau tidak peduli selama kegiatan kelas, sehingga menghasilkan hasil belajar yang kurang memuaskan.
4. Proses pembelajaran tidak dapat meningkatkan motivasi siswa karena guru hanya menggunakan alat bantu visual dari buku teks daripada menciptakan bahan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
5. Tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah akibat kurangnya interaksi antara guru dan siswa, yang membuat perhatian siswa terhadap aktivitas pembelajaran menjadi kurang optimal.

1.3 Batasan Masalah

Melalui identifikasi persoalan yang telah dipaparkan di atas, dibutuhkan penelitian untuk membuat analisis menjadi lebih jelas, ringkas, dan selaras dengan target utama yang perlu dicapai. Dikarenakan itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Pop-up book* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan tema Cerita dari Kampung Halaman, khususnya pada sub-tema 1: “Tradisi Keluarga dan Masyarakat Sekitar,” yang diaplikasikan pada murid kelas III SD Negeri 101843 Bandar Baru.

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah diidentifikasi, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran Pop-up book pada mata pelajaran IPAS dengan materi “Tradisi Keluarga dan Masyarakat Sekitar” di kelas III SDN 101843 Bandar Baru?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran Pop-up book bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas III SDN 101843 Bandar Baru?
3. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran Pop-up book dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas III SDN 101843 Bandar Baru?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Pop-up Book pada mata pelajaran IPAS dengan materi “Tradisi Keluarga dan Masyarakat Sekitar” di kelas III SDN 101843 Bandar Baru.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran Pop-up Book dalam pembelajaran IPAS di kelas III SDN 101843 Bandar Baru.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran Pop-up Book dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di kelas III SDN 101843 Bandar Baru. Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi positif kepada semua pihak yang terlibat, dengan manfaat yang dibedakan menjadi dua kategori, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Pemakaian media Pop-up book dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diharapkan bisa menaikkan mutu pengajaran di sekolah dasar, utamanya dalam hal motivasi siswa dan perolehan belajar. Selain itu, pengembangan media ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa selama proses belajar, membantu pengajar dalam menyajikan materi lebih menarik dan interaktif, serta berkontribusi pada pengembangan media pendidikan inovatif di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini tentang pengembangan media dapat menghasilkan bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Melalui penggunaan media *Pop-up book* diharapkan siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dipertujukan untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran dengan mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Diharapkan penggunaan media Pop-up Book dapat menciptakan lingkungan belajar yang semakin dinamis, kreatif, dan menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai pentingnya penggunaan bahan pembelajaran kreatif dalam proses pendidikan. Selain itu, temuan penelitian ini dapat membantu sekolah mengembangkan dan menerapkan media pengajaran inovatif yang mendukung peningkatan hasil belajar.

