

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pembelajaran pada masa kini sangat pesat, diantaranya itu adalah di dalam bidang Pendidikan dan teknologi (IPTEK). Dampaknya timbul bermacam tantangan, tidak terkecuali dalam dunia Pendidikan. Proses belajar anak pada tingkat pertama diharapkan dapat membawa siswa berintraksi dengan dan berpikir kritis guna menyelesaikan persoalan-persoalan. Tentunya kondisi ini akan mendorong siswa untuk maju dan menunjukkan keahliannya.

Proses belajar anak SD memberikan gambaran bagaimana seorang siswa dibentuk menjadi seseorang yang mampu berpendapat, bersosial, mengarahkan bekerjasama serta membangun pola pikir yang mampu memecahkan masalah dan menumbuhkan dalam diri siswa yang memiliki ide maju serta memiliki kemajuan dalam mengambil keputusan (Safwandi, 2021). Proses belajar menunjukkan hubungan antara item pendidikan dengan sasaran ketercapaian tujuan. Proses belajar yang dilakukan perlu dikaji bagaimana keberhasilannya menyakut efektif dan efisiensi. Keberhasilan belajar siswa ditunjukkan dari kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan pembelajaran (Anisa dkk., 2019).

Kegiatan pembelajaran mencakup semua proses disekolah, dimana langkah langkah kegiatan tersebut yang ditentukan pada keberhasilan belajar yang dikur dari sistem pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tujuan pembelajaran yang disampaikan harus tercapai sehingga untuk menunjang hal tersebut diperlukan perangkat pembelajaran yang inovatif diataranya adalah penggunaan perangkat belajar yang menyesuaikan dengan kondisi area pembelajaran (Andrasari dkk., 2022)

Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tingkat pertama membentuk kemampuan siswa dalam bersosial dan berinteraksi. Kemampuan berbahasa menunjukkan kemampuan dalam berkomunikasi, belajar Bahasa berarti belajar berkomunikasi. Setiap mata pelajaran memiliki tujuan yang sama, begitu juga mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diharapkan mampu membangun pengetahuan, keterampilan siswa. Kemampuan dalam pengetahuan bahasa ditunjukkan dari 4 kajian, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan menyimak (*speaking skills*) keterampilan membaca (*reading skills*) keterampilan menulis (*writing skills*). (Mubin dkk., 2023)

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar agar siswa mampu memanfaatkan karya sastra dan membaca agar dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan, kemampuan berbahasa dan budi pekerti. Dalam proses pembelajaran harus ada strategi agar tercapainya kegiatan pembelajaran yang baik. Matri Bahasa Indonesia memberikan kesempatan kepada siswa untuk mampu berkomunikasi yang benar, kemampuan ini akan menjadikan siswa yang terampil dalam berbahasa serta komunikatif. Dongeng merupakan karya yang di tulis berdasarkan khayalan atau imajinasi penulis, yang sering dianggap sebagai bentuk informasi yang bersifat fiktif (Tri dkk., 2025)

Dongeng sangat banyak beredar baik secara tulisan yang di publikasiakn secara cetak maupun dalam bentuk digital, isinya tidak bergantung pada daerah sendiri melainkan termasuk juga daerah lain maupun negara lain. Bahkan dijelaskan setiap negara tentunya memiliki cerita dongeng (Puspitoningrum & Pd, n.d.). keberadaan media pembelajaran disekolah sangat menentukan bagaimana alur pembelajaran, media ini akan memberikan sistematika belajar yang terorganisir, baik dari waktu

maupun hasil belajar. Kemampuan guru dan siswa dalam berinteraksi dalam pembelajaran menuntut bagaimana guru bercitra dalam

Pengamatan awal di SDN 064033 Medan peneliti lakukan sebanyak 2 kali yaitu 04 November 2024 dan di kelas IV. Proses pembelajaran yang dilakukan cenderung konvensional dimana hal ini menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dan antusias. Penggunaan media yang kurang terlihat dari keterfokusan pada buku belajar yang menciptakan suasana kurang inovatif. Pembelajaran yang diterima siswa pada saat kunjungan tergolong lambat, dimana mengandalkan pembelajaran membaca dan berpedoman pada buku, tentunya hasilnya kurang memajukan. Temuan yang diperoleh saat melakukan observasi memperlihatkan kurang tertariknya siswa dengan proses belajar yang memfokuskan pada konsep ceramah, selain itu siswa cenderung susah menemukan pokok pembelajaran terutama pada bagian belakang kelas yang menimbulkan siswa terlihat tidak sungguh-sungguh dan bermain saat pembelajaran berlangsung, gambaran lain yang terlihat yaitu siswa cenderung bermain atau tanpa memperhatikan pembelajaran, beberapa diantaranya melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran seperti menggambar, bercanda bahkan saling tertawa. Kondisi ini menunjukkan bahwa lemahnya atau kurangnya rasa ingin tahu siswa tentang pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, karena pembelajaran terasa monoton, banyak siswa mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Tabel 1.1 Nilai Harian Siswa

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	< 70	Belum Lulus	10 Siswa	66,6%
2	≥ 70	Lulus	5 Siswa	33,3 %
	Jumlah		15 Siswa	100 %

Berdasarkan daftar table nilai diatas, kemampuan siswa dalam membaca menunjukkan bahwa siswa masih banyak mendapatkan nilai dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) di SDN 064033 Medan. Dari tabel diatas dapat dilihat jumlah seluruh siswa hanya 5 siswa yang lulus KKM, dengan nilai lebih besar dari 70 yang memiliki jumlah presentase 66,6% Sedangkan, 10 siswa lagi tidak lulus KKM, dengan nilai kurang dari 70 yang memiliki jumlah presentase 33,3%.

Buku Gambar *Pop-Up* Digital ialah bahan belajar berbentuk buku yang memiliki fitur bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. “Buku Gambar *Pop-Up* Digital” ialah bahan belajar dengan berbagai bentuk lipatan kertas yang memiliki unsur kreasi atau peraturannya”. Berbeda dengan buku pada umumnya, Buku Gambar *Pop-Up* Digital ini memiliki kelebihan pada visualnya yaitu banyaknya gambar yang terlihat lebih realistis. Selain terdapat gambar- gambar Buku Gambar *Pop-Up* Digital ini juga memuat informasi dengan tampilan yang menarik, sehingga media Buku Gambar *Pop-Up* Digital ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng.

Pop-up Digital memiliki keunikan dibandingkan buku konvensional, karena selain menyajikan informasi dengan cara yang informatif, buku ini juga dilengkapi dengan gambar timbul atau elemen tiga dimensi yang membuat informasi lebih mudah dipahami.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, peneliti mempunyai ketertarikan melaksanakan penelitian berjudul, **“Pengembangan Media Buku Gambar *Pop-Up* Berbasis Digital Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 064033 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Proses pembelajaran masih cenderung menjalankan pembelajaran monoton yaitu guru menerangkan disertai pemberian tugas.
2. Kurang inovasi pada media pembelajaran berbasis digital selama belajar menyebabkan siswa mengalami masalah dalam mengikuti dan mendalami dan menyerap pengetahuan.
3. Tidak tersedianya media buku gambar *Pop-Up* berbasis digital yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 064033 Medan.
4. Proses pembelajaran belum mengembangkan media pembelajaran bersifat IT.
5. Perlunya model perangkat belajar digital yang mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap dongeng sehingga menumbuhkan keaktifan dan prestasi belajar siswa yang meningkat dan berkemajuan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada temuan permasalahan, diperlukan pembatasan terhadap permasalahan yang dilakukan. Pembatasan ini supaya hasil penelitian mampu diuraikan dengan sistematis serta sangat spesifik. Adapun pada penelitian berikut, Batasan masalah adalah **“Pengembangan Media Buku Gambar Berbasis Digital Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 064033 Medan”** Penelitian ini

dibatasi pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi dongeng di kelas IV SD Negeri 064033 Medan. Fokus pengembangan media dalam penelitian ini terbatas pada pembuatan buku gambar *Pop-Up* berbasis digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat mendukung proses belajar mengajar secara lebih interaktif dan menarik.

1.4 Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan permasalahan yang didiskusikan pada penelitian ini:

1. Bagaimana validitas Media Buku Gambar *Pop-Up* Berbasis Digital Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas IV SDN 064033 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan guru dalam menggunakan Media Buku Gambar Berbasis Digital Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 064033 Medan?
3. Bagaimana Keefektifan Media Buku Gambar Berbasis Digital Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 064033 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan media buku gambar *Pop-Up* berbasis digital pada materi dongeng untuk siswa kelas IV SDN 064033 Medan..
2. Mengetahui kepraktisan penggunaan Pengembangan Media Buku Gambar Berbasis Digital Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri

064033 Medan.

3. Mengetahui keefektifan Media Buku Gambar Berbasis Digital Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 064033 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap karya tulis tentunya diharapkan memberikan sumbangsi ilmu atau sering disebut sebagai manfaat. Manfaat yang diberikan tentunya menyangkut terhadap berbagai aspek/pihak, dalam penelitian manfaat tertuju pada 2 pihak yaitu:

1.6.1. Manfaat Teoretis

Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar *Pop-Up* Digital guna menjalankan materi Bahasa Indonesia diharapkan mampu mengubah konsep yang lebih menarik dalam proses belajar, sehingga tercipta hubungan yang selaras dan saling mendukung antara siswa maupun guru. Keterberhasilnya akan ditandai dengan kemampuan mengembangkan Media Pembelajaran Buku Gambar *Pop-Up* Digital dalam menjalankan proses belajar bidang studi Bahasa Indonesia.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Kepada siswa, dengan adanya pengembangan ini akan membangun pemahaman serta semangat belajar siswa dalam menerima pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Kepada Guru, adanya ide pengembangan tentunya memberikan kesempatan dalam mengembangkan model yang lebih mendukung kolaborasi dan semangat siswa yang disertai dengan kreatifitas.
3. Kepada Sekolah, adanya penelitian ini akan memberikan terobosan terbaru, bukan saja pada materi bahasa indonesia akan tetapi terhadap

materi yang lain sehingga akan menciptakan peserta didik yang lebih paham dan berwawasan.

4. Kepada Peneliti, menjadi terobosan terbaru yang dapat diaplikasikan dan diteliti lebih lanjut guna menciptakan suasana belajar yang lebih efisien serta kolaboratif dan saling mendukung antara siswa dengan guru melalui penggunaan Media Buku Gambar *Pop-Up* Digital dalam proses pembelajaran.

