

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Pendidikan di Indonesia telah memasuki babak baru melalui berbagai teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia haruslah di mulai dari meningkatkan mutu pendidikan dasar. Pendidikan adalah upaya yang terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan merupakan salah satu fondasi penting dalam kehidupan manusia, dan bukan hanya sekedar proses pemberian pengetahuan. Pembelajaran adalah aktivitas untuk memperoleh, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif yang melibatkan dua pihak, siswa sebagai pelajar dan guru sebagai fasilitator

Menurut Ki Hajar Dewantara, mendidik adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak supaya mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pada zaman sekarang, siswa tidak selalu menjadi pihak yang menerima informasi dari pendidik saja.

Upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar para siswa di setiap jenjang pendidikan perlu diwujudkan untuk memperoleh kualitas sumber daya manusia Indonesia. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Media yang dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari siswa dan tujuan pembelajaran dengan harapan dapat membantu penyampaian pesan yang berisi materi pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan secara efektif dan efisien. Dapat juga digunakan untuk membangun komunikasi antara guru dan siswa, siswa dan siswa, siswa dan media.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kelas IV di SD Negeri 060938 Medan ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas guru, media

pembelajaran IPA masih kurang dan sangat jarang digunakan media yang digunakan masih dalam bentuk gambar yang di print dalam kertas HVS, selama proses pembelajaran berlangsung dan peserta didik menjadi tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya prestasi akademik mata pelajaran IPA terlihat jelas dari hasil ulangan harian yang menunjukkan 45% tuntas atau 12 siswa tidak tuntas dari total jumlah siswa 22 siswa.

Menurut hasil observasi cara mengatasi permasalahan di atas, maka untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan sebuah inovasi dalam pembuatan media *pop-up book*. Agar dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan semangat belajar, serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik untuk mengundang perhatian siswa. Kemampuan guru dalam merancang ataupun menggunakan media yang menarik untuk mengurangi permasalahan yang terjadi agar siswa tidak mengalami kesulitan lagi selama proses pembelajaran berlangsung dan mempermudah guru dalam menyampaikan pesan maupun materi pembelajaran. Dengan menginovasi media pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan bersemangat serta antusias ketika belajar dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Peningkatan kualitas pembelajaran di kelas bisa dilakukan dengan berbagai cara dan guru memiliki peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kelas sehingga siswa merasa nyaman dan ilmu yang mereka peroleh akan mudah mereka terima. Salah satu cara guru dalam meningkatkan minat siswa dalam kelas bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya sekolah dasar, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk nyata/konkret. Secara ilmu Psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Penggunaan media dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Penggunaan media pada peserta didik dalam proses pembelajaran dapat berimplikasi pada tiga hal, antara lain pada diri guru, pada diri siswa, dan pada proses pembelajaran di ruang kelas.

Media *pop-up book* merupakan jenis buku yang menampilkan halaman buku yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang di potong dan muncul membentuk lapisan tiga dimensi ketika halaman tersebut di buka. Media *pop-up book* saat di gunakan dalam pembelajaran juga memiliki banyak kelebihan. Belajar menggunakan *pop-up book* memiliki dampak bagi siswa yaitu bisa berinteraksi terhadap materi ataupun cerita yang terdapat dalam *pop-up book* selain itu siswa dapat menjadi aktif sebagai pelaku lewat pengamatan atau sentuhan, sehingga siswa tidak sekedar membaca cerita atau materi yang disajikan dalam *pop-up book*. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di Kelas IV SD Negeri 060938 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat dan hasil belajar nilai peserta didik
2. Media pembelajaran di kelas belum maksimal.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran untuk mendukung sarana belajar siswa seperti penggunaan *Pop-up book*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah penelitian ini adalah pengembangan media *pop-up book* materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas IV SD Negeri 060938 Medan T.P 2024/2025

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka di rumuskan beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat kevalidan media *pop-up book* materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas IV SD Negeri 060938 Medan?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media *pop-up book* materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas IV SD Negeri 060938 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan media yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media *pop-up book* materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas IV SD Negeri 060938 Medan.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *pop-up book* materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas IV SD Negeri 060938 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharap dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan peneliti dan pembaca mengenai media *pop-up book*.
2. Manfaat praktis:
 - a. Bagi peserta didik, dapat menambah pengetahuan dan memotivasi pembelajaran IPA yang menyenangkan.
 - b. Bagi Guru, untuk meningkatkan wawasan guru tentang pengembangan media pembelajaran berupa media *pop-up book* dan dapat mengaplikasikan media ini ke semua mata pelajaran.
 - c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini memberikan referensi untuk menambah kualitas sekolah.

Bagi penulis, menjadi landasan awal untuk menindaklanjuti penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas serta memberikan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan kepada penulis mengenai media pembelajaran yang bisa dijadikan bekal untuk mengajar kemudian hari.

