

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang membantu peserta didik menguasai keterampilan berbahasa. Keterampilan ini mencakup kemampuan berbicara yang sangat penting dalam membentuk generasi masa depan yang kreatif, cerdas, dan kritis. Dengan kemampuan berbicara, siswa dapat menghasilkan berbagai ide, baik secara lisan maupun tertulis, serta mampu menyampaikan pikiran dan perasaan mereka secara efektif dan terampil. Hermansyah et al., (2017) Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, pesan, dan materi yang digunakan dalam proses pendidikan. Media ini memiliki peran krusial, karena selain membantu menarik minat siswa selama pembelajaran berlangsung, juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang ingin disampaikan.

Jika dikaitkan dengan teori yang ditemukan yaitu Teori *Use and Gratification* (UGT) adalah pendekatan yang digunakan untuk memahami bagaimana seseorang memanfaatkan media sesuai dengan kebutuhannya, sekaligus mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat memberikan kepuasan kepada penggunanya. (Blumler dan Katz dalam Isnaini, 2023). Dengan adanya teori ini peneliti menemukan sebuah solusi yaitu dengan menggunakan media *Pop-up Book* berbasis permainan untuk melatih keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Hal ini sama seperti yang dikatakan saat peneliti mewawancarai Gatot Sukarno, S.Pd.SD selaku wali kelas IV di UPT SDN 18 Gresik. Dimana Media pembelajaran di kelas IV UPT SDN 18 GRESIK masih terbatas dan membutuhkan media yang bisa menarik perhatian dan fokus peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi wawancara. Oleh karena itu peneliti memilih *Pop-up Book*, dikarenakan dapat digunakan sebagai mengisi kekosongan dari media yang

terbatas serta media ini cukup menarik perhatian dan fokus peserta didik yang dapat digunakan saat pembelajaran di dalam kelas

Media pembelajaran berupa *Pop-up Book* sebelumnya sudah pernah dibuat dalam proses kegiatan belajar di dalam kelas, tetapi media *Pop-up Book* ini hanya sebatas pengenalan keanekaragaman di Indonesia dengan menampilkan *Pop-up* baju-baju adat dari setiap daerah. Di pembaruan yang peneliti gunakan adalah dengan mengembangkan media *Pop-up Book* berbasis permainan untuk di materi wawancara. Dimana di dalam *Pop-up Book* ini tidak hanya mengulas materi tentang wawancara saja akan tetapi ada permainan yang dapat menarik perhatian dan fokus peserta didik dalam memahami isi materi wawancara. karena biasanya materi wawancara hanya dijelaskan dan di praktikkan di kelas. dari media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, media ini lebih kompleks dan efisien serta dapat dapat digunakan sebagai mengisi kekosongan dari media yang terbatas, Dan juga diharapkan peserta didik dapat merasakan suasana baru didalam media pembelajaran *Pop-up Book* yang dikembangan peneliti.

Hal ini sejalan dengan penelitian berikut bahwa Salah satu media yang dapat digunakan pendidik untuk keterampilan berbicara siswanya adalah media pembelajaran *Pop-up Book*. Media pembelajaran dalam format *Pop-up Book* merupakan media yang menyusun desain gambar yang cerdas dan bagus menjadi buku. Selama proses pembelajaran banyak anak yang menggunakan media *Pop-up Book* untuk pembelajarannya karena isi media berupa *Pop-up Book* disajikan dalam bentuk permukaan yang di cetak mononjol atau timbul yang realistik dan menarik (Rahmatilah et al., 2017).

Dari uraian di atas, maka peneliti akan mengembangkan judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis Permain untuk Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar” di UPT SD Negeri 18 Gresik.

## **B. Rumusan Masalah**

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah, diperlukan dengan adanya rumusan masalah, Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Pop-up Book* berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil validitas media *Pop-up Book* berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media *Pop-up Book* berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media *Pop-up Book* berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil validitas media *Pop-up Book* berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan hasil respon peserta didik terhadap media *Pop-up Book* berbasis permainan untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang penggunaan media

pembelajaran untuk keterampilan berbicara siswa melalui pembelajaran *Pop-up Book* berbasis permainan.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

### a. Bagi pendidik dan calon pendidik

Hal ini diharapkan dapat memberikan wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran serta memotivasi guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran *Pop-up Book*.

### b. Bagi peserta didik

Diharapkan dapat merangsang minat siswa dan memberikan alternatif media pembelajaran dengan *Pop-up Book* berbasis permainan untuk membantu siswa belajar dengan konsep-konsep baru.

### c. Bagi sekolah

Sebagai Pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa.

## E. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan dimaksudkan, maka skripsi ini membataskan ruang lingkup penelitian antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 18 Gresik, Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik pada kelas IV dengan jumlah 24 peserta didik tahun ajaran 2024/2025.
2. Media *Pop-up Book* berbasis permainan ini mengandung materi “Wawancara” didalamnya.
3. Pengembangan media *Pop-up Book* berbasis permainan ini memuat pengertian wawancara, langkah-langkah wawancara, hingga isi laporan

wawancara yang dilengkapi dengan permainan yang berupa spin di halaman terakhir *Pop-up Book*.

4. Media *Pop-up Book* berbasis permainan hanya diukur dari segi kevalidan dan respon peserta didik saja.
5. Pengembangan media *Pop-up Book* berbasis permainan menggunakan model penelitian 4D.

#### **F. Definisi Oprasional**

1. Pengembangan pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, baik dari segi materi maupun metode serta penerapannya. Dari sisi materi, pengembangan ini berfokus pada penyesuaian bahan ajar agar selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Sementara itu, secara metodologis dan substansial, pengembangan mencakup perbaikan strategi pembelajaran, baik dalam ranah teori maupun praktik (Dr. Hamdani Hamid, 2013).
2. *Pop-up Book* Ini adalah buku dengan ilustrasi menarik dan indah yang ketika dibuka halamannya, gambar-gambarnya berdiri dan bergerak, meninggalkan kesan yang menakjubkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Joko Muktiono dalam Rahmawati (2014:4). *Pop-up Book* adalah buku yang memiliki bagian atau unsur tiga dimensi yang bergerak, sehingga visualisasi cerita menjadi lebih menarik Menurut pendapat di atas, *Pop-up Book* adalah buku yang memvisualisasikan sebuah cerita dengan indah melalui gambar tiga dimensi, bergerak atau berdiri ketika halamannya dibuka. (Umam et al., 2019)
3. Keterampilan berbicara merupakan hasil dari proses pembelajaran. Secara umum, setiap individu yang memiliki kondisi fisik dan psikologis normal dapat berbicara. Namun, kemampuan berbicara saja tidak selalu berarti seseorang memiliki keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara melibatkan kemampuan untuk menyusun dan mengorganisasi gagasan secara logis dan sistematis, menyampaikannya menggunakan bahasa yang sesuai dengan aturan dan konteks

komunikasi, serta mengucapkannya dengan lancar dan jelas. Keterampilan ini sangat penting untuk dikuasai oleh siswa dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah (Harianto, 2020).

4. Wawancara adalah salah satu bentuk komunikasi interpersonal, yaitu komunikasi langsung antara individu tanpa atau menggunakan media perantara. Dalam wawancara, peran sebagai pembicara dan pendengar bergantian, bahkan sering kali menyatu. Proses ini merupakan komunikasi *dyadik* yang bertujuan untuk pertukaran perilaku melalui tanya jawab, yang dilakukan dengan maksud dan tujuan yang serius. Proses dalam wawancara bersifat dinamis dan bergantian, dengan beberapa variabel yang terlibat dan struktur yang fleksibel.(Ummah, 2019)

