

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberhasilan pembangunan suatu bangsa, maka dari itu pendidikan memiliki peran paling penting dan sangat besar dalam memajukan suatu bangsa dan negara. Melalui sebuah pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat meningkat sehingga mampu berpartisipasi membangun bangsa dan negara, serta mampu bersaing secara global. Hasil proses belajar yang baik dapat dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain, salah satunya faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah menggunakan variasi media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar, menurut Hamalik dalam Arsyad (2013:19) pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik, penerapan media pembelajaran dapat memicu suasana belajar mengajar yang lebih menyenangkan. Sedangkan menurut Asyhar (2012:8) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan isi pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima pesan dapat melakukan proses belajar secara efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari suatu sumber dalam materi pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi yang akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Media pembelajaran dapat dijadikan alat membantu pendidik untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat dipakai untuk merangsang pikiran dan menarik

Perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media yang sering digunakan oleh pendidik adalah media gambar sederhana. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dapat menyebabkan peserta didik yang pasif atau kurangnya semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, serta hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan. Maka perlu pemilihan media pembelajaran yang baik disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik supaya dapat mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar yang menyenangkan.

Berdasarkan data pra peneliti di UPT SDN 34 Gresik (yang dulu bernama SDN IV Sidomoro Gresik) ditemukan permasalahan dalam media pembelajaran IPS kelas IV yakni minimnya materi muatan IPS penggunaan media pembelajaran terbatas pada gambar-gambar sederhana yang disebabkan sarana prasarana masih kurang mendukung maka dari itu belum bisa menjangkau ke seluruh kelas, serta kurangnya ketersediaan buku yang menunjang sumber belajar yang berdampak pada hasil belajar peserta didik dan pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi. Hasil belajar peserta didik kelas IV tergolong masih rendah. Berdasarkan hasil evaluasi Ulangan Tengah Semester Genap muatan IPS tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Subtema 1 pembelajaran 3 dan Subtema 2 pembelajaran 3 tahun ajar 2017/2018 diperoleh data dari 25 peserta didik, dan juga peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV UPT SDN 34 Gresik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV UPT SDN 34 Gresik, media yang digunakan pendidik berupa media gambar sederhana, karena sarana prasarana masih belum mencukupi, seperti masih belum adanya LCD, sehingga pembelajaran yang terjadi cenderung pendidik menjelaskan dan peserta didik mendengarkan. Masih aspek kognitif saja yang berkembang dari pembelajaran muatan IPS. Hal-hal tersebut menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik, dan juga mengakibatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah dan cepat lupa, mengakibatkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Guna untuk mempermudah kegiatan pembelajaran, pendidik membutuhkan pengembangan media untuk menunjang minimnya materi muatan IPS. Hal tersebut membuat peneliti menawarkan pengembangan media berupa

*Popscrap Book* yakni buku yang memadukan konsep *pop up* dan *scrapbook*. *Pop up* merupakan teknik memunculkan objek gambar timbul pada buku yang akan di buka secara otomatis ketika lembaran buku dibentangkan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Sedangkan *scrapbook* merupakan jenis buku tempel yang menggunakan dari bahan bekas sebagai bahannya seperti pita, flannel dan kancing. Media pembelajaran ini sengaja menjadi bahan penelitian agar guru tidak hanya memakai dan menggunakan media gambar saja dalam menyampaikan pembelajaran muatan IPS.

Pertimbangan peneliti untuk menawarkan media *Popscrap Book* berdasarkan pendapat dari Bluemel dan Taylor (2012:4) bahwa penggunaan media *pop up* dapat bermanfaat, (1) menumbuhkan minat membaca, (2) memberikan Peserta didik gambaran situasi kehidupan nyata, (3) membantu Peserta didik mengembangkan kemampuan berfikir, dan (4) membantu Peserta didik memahami apa yang ditampilkan.

Mengenai penelitian media *pop up* dan *scrapbook* sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian mengenai media *pop up* sudah tidak asing sama media yang satu ini, sudah banyak sekali peneliti yang menggunakan media *pop up*. Seperti yang dilakukan oleh Rachmad Fitra Fauzi (2018) dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Media *Pop Up* Pada Siswa Kelas IV SDN Gamping Sleman Yogyakarta”. jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS yang berkaitan dengan kebudayaan milik Indonesia kelas IV. Penelitian menggunakan dua siklus, dengan subyek penelitian sebanyak 17 peserta didik. Pada pra siklus jumlah peserta didik dengan klasifikasi motivasi belajar skor paling tinggi hanya 60%, lalu pada siklus I motivasi belajar peserta didik mencapai kriteria keberhasilan meningkat menjadi 73%, dan pada siklus II motivasi belajar peserta didik mencapai kriteria keberhasilan penelitian ini adalah  $\geq 75\%$  jumlah peserta didik mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi. Menurut peneliti, kekurangan dari media pembelajaran di penelitian tersebut adalah dalam penelitian tidak dicantumkan contoh desain media penelitiannya hanya mencantumkan ringkasan materi saja.

Adapun peneliti mengenai media *Pop Up Book* pernah dilakukan oleh Maria Rikaria Andung (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

Konvensional *Pop Up Book* Materi Pokok Daur Hidup Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Kalasan 1” tujuan dari peneliti ini adalah untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan dan mengetahui kualitas media pembelajaran konvensional *pop up book* dalam materi daur hidup tema peduli terhadap makhluk hidup. Peneliti ini telah memenuhi uji kelayakan oleh para validasi ahli, hasil validasi yang diperoleh dari pakar media pembelajaran konvensional dan dua orang guru kelas IV Sekolah Dasar.

Skor rata-rata yang diperoleh dari dua pakar media pembelajaran konvensional *pop up book* yaitu Bapak PP adalah 4,62 dengan kategori ”Sangat Baik” dan Bapak GK memberikan skor rata-rata 4,75 dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan skor rata-rata dari dua guru kelas yaitu Ibu CD memebrikan skor rata-rata 3,50 dengan kategori “Baik” dan Ibu MG memberikan skor rata-rata 4,75 dengan kategori “Sangat Baik”. Rata-rata skor akhir yang diperoleh dari keempat validator tersebut yaitu 4,40 dan masuk kategori “Sangat Baik”. Menurut peneliti, kekurangan dari media pembelajaran di penelitian tersebut adalah tidak ada, karena peneliti telah melakukan revisi yang diberikan saran dari validasi ahli materi dan gambar, dan juga terkait isi materi dan gambar sudah seimbang tidak terlalu dominan di materi maupun di gambar, tetapi media yang berupa buku ini menjadikan peserta didik kurang terfasilitasi karena peserta didik harus menunggu giliran sehingga membutuhkan waktu yang lumayan lama.

Selain itu, peneliti mengenai media *Scrapbook* pernah dilakukan oleh Karisma Novitasari (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Al Hayatul Islamiyah malang” penelitian ini telah memenuhi uji kelayakan oleh para validasi ahli, dari hasil validasi oleh ahli materi mencapai tingkat presentase 82%, hasil validasi oleh ahli desain media 82%, dan hasil validasi oleh ahli pembelajaran SKI mencapai tingkat presentase 90%, sedangkan dari analisis angket Peserta didik mencapai tingkat presentase 95,7%. Selain itu, efektifitas media *scrapbook* dapat dilihat dari perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* Peserta didik. Menunjukkan nili rata-rata *pre-test* mencapai 53,7 dan rata-rata nilai *post-test* mencapai 83,4 kemudian dihitung dengan menggunakan uji t-test dengan perolehan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $17,05 > 2,09$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Menurut peneliti, kekurangan dari media pembelajaran di

penelitian tersebut adalah lebih dominan ke gambarnya dari pada penjelasan materinya.

Penelitian tentang pengembangan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Popscrap Book* sudah pernah diterapkan melalui penelitian dari Novita Fapriyani di Universitas Negeri Semarang pada Tahun 2017 dengan judul “Pengembangan media *Popscrap Book* pada muatan IPS tema Indahnya Kebersamaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar”. Dari hasil penelitian tersebut di dapatkan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 25,333 serta didukung dengan rata-rata nilai keterampilan 78,5 atau Baik. Adanya penelitian tersebut membuat peneliti yakin untuk menerapkannya di materi pembelajaran UPT 34 Gresik pada kelas IV Sekolah Dasar.

*Pop up book* sudah banyak sekali dikembangkan sebagai media pembelajaran, namun masih kurang ada inovasi dalam pengembangan media tersebut sehingga perlu untuk dikembangkan. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berupa buku dengan memadukan konsep gambar timbul *pop up book* dengan desain *layout* menyerupai *scrapbook*. Berdasarkan latar belakang diatas, maka diadakan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “**Pengembangan *Popscrap Book* Berbasis Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Di Pulau Jawa Untuk Kelas 4 Sekolah Dasar**”. *Popscrap Book* dapat digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 dan Subtema 2 Pembelajaran 3 untuk menunjang minimnya materi didalam buku Peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih berupa gambar-gambar sederhana yang membuat peserta didik rasa ingin tahunya kurang antusias.
2. Belum terdapat buku sumber belajar penunjang yang cukup untuk peserta didik.
3. Hasil belajar peserta didik pada muatan IPS masih rendah dapat dilihat dari semester genap yang lalu.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti merumuskan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media *Popscrap Book* berbasis keragaman suku dan budaya di Pulau Jawa untuk kelas IV sekolah dasar pada muatan IPS ?
2. Bagaimana kevalidan media *Popscrap Book* berbasis keragaman suku dan budaya di Pulau Jawa untuk kelas IV sekolah dasar pada muatan IPS ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah dapat diuraikan tujuan peneliti yaitu :

1. Untuk mengembangkan media *Popscrap Book* berbasis keragaman suku bangsa dan budaya di Pulau Jawa untuk kelas IV sekolah dasar pada muatans IPS.
2. Untuk mengetahui kevalidan media *Popscrap Book* berbasis keragaman suku bangsa dan budaya di Pulau Jawa untuk kelas IV sekolah dasar pada muatans IPS.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru

Memberikan alternatif dalam menggunakan media pembelajaran, terutama di kelas 4 dengan tema 7 Indahnya Keragaman Di Negriku.

#### 2. Bagi Peserta Didik

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menjadikan peserta lebih aktif dalam proses pembelajaran.

#### 3. Bagi Peneliti

Memberikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang serupa.

#### 4. Bagi Keilmuan IPS

Mengembangkan cara menyajikan materi IPS melalui media pembelajaran.

## F. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan peneliti membatasi masalah penelitian pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dikembangkan pada :
  - a. Kompetensi Inti :
    - 1) Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
    - 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
    - 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
    - 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
  - b. Kompetensi Dasar :
    - 1) 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
    - 2) 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
  - c. Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku.
  - d. Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Pembelajaran 3 dan Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Di Negeriku Pembelajaran 3.
  - e. Muatan IPS.
  - f. Materi pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya di Pulau Jawa.
2. Media pembelajaran dikembangkan pada ranah :
  - a. Kognitif : menyebutkan keragaman suku bangsa dan budaya di pulau jawa. (C1).

- b. Afektif : menjawab pertanyaan dengan jujur, tanggung jawab, dan percaya diri (A1).
3. Pengembangan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa *popscrap book* berbasis keragaman suku bangsa dan budaya di Pulau Jawa.
4. Media pembelajaran dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan model 4-D, yaitu : pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Akan tetapi, model ini hanya dilakukan tiga tahap, yaitu : pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*). Pada tahap pengembangan (*develop*) peneliti hanya melakukan validasi dan revisi saja, tanpa uji coba.
5. Teknik pengumpulan data hanya dilakukan peneliti dengan validasi, sehingga teknik analisis data yang diukur dari penelitian ini adalah dari segi kevalidan media.

#### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan yakni berupa media *Popscrap Book* yang memadukan konsep *pop up* (gambar timbul) dan *scrapbook* (kumpulan foto/gambar). Ukuran bukunya 27x34 cm dengan menggunakan kertas duplex, kertas karton dan desain cover media *popscrap book* sebagai media cetak, kertas duplex sebagai alas, dan jenis font yang digunakan yakni *comic sans ms*. Cakupan materi dalam media pembelajaran *Popscrap Book* dapat difokuskan pada materi muatan IPS yaitu menghargai keragaman suku dan budaya yang ada di Pulau Jawa. Media pembelajaran *Popscrap Book* yang memadukan *pop up* dan *scrapbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun sumber belajar bagi peserta didik untuk menambah pengetahuan mengenai keragaman suku dan budaya yang ada di Pulau Jawa.