

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menentukan pembangunan bangsa dan Negara. Kemajuan dari suatu kebudayaan itu bergantung pada cara kebudayaannya dalam menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hak ini berkaitan erat kualitas pendidikan. Dalam Undang – Undang Pendidikan nasional yang harus digunakan dalam pengembangan Upaya Pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU sisdiknas menyebutkan “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan Pendidikan Nasional tersebut merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan Pendidikan.

Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan salah satu hal penting bagi manusia. Tentunya setiap manusia memiliki potensi yang mana potensi tersebut akan berkembang jika diasah, salah satu caranya adalah dengan belajar. Kemudian dijelaskan juga pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan kemandirian

sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan psikologis peserta didik. Untuk menciptakan proses pembelajaran tersebut.

Salah satu komponen dalam merencanakan pembelajaran adalah media pembelajaran, media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran (Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah). Hal ini juga sesuai dengan yang dijelaskan wahyuningsih bahwa pelaksanaan pembelajaran yang efektif menekankan adanya upaya penyelenggaraan yang mengoptimalkan segala bentuk unsur pendidikan yaitu pendidik, peserta didik, kurikulum, pendekatan, model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Wahyuningsih, 2014).

Menurut Wibawanto media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Wibawanto, 2017). Sedangkan menurut menurut Sukiman (2012) media pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bisa digunakan untuk dapat menyampaikan pelajaran sehingga merangsang pemikiran dan minat sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga mencapai proses dan tujuan yang efektif. Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau media kreatif yang dapat membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, pikiran, dan motivasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Edgar Dale (Arsyad 2019: hlm 13) adapun landasan teori yang dijadikan acuan dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar adalah *Dale,s Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kemudian dijelaskan oleh Arsyad (2019: hlm 13) hasil belajar seseorang didapat mulai dari pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang terjadi dilingkungan tempat tinggalnya, kemudian melalui benda-benda artifisial (buatan), hingga ke lambang verbal (abstrak). Sehingga semakin di atas puncak kerucut maka semakin abstrak media dalam menyampaikan pesannya.

Sesuai dengan teori perkembangan kognitif anak Sekolah Dasar berada dalam tahapan operasional konkret (usia 7-12 tahun). Pada tahapan itu anak sudah dapat berpikir secara logis tentang kejadian-kejadian yang bersifat konkret (Ahmadi dan Sholeh (Sutarto, 2017: hlm 5). Maka dari itu, penyampaian materi ajar akan lebih efektif jika dibantu dengan media pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang konkret secara langsung, reflika, ataupun berbentuk video, audio dan gambar sebagai upaya penyampaian materi ajar lebih efektif. Sebagaimana menurut Levie & Levie (Arsyad, 2019: hlm 12) membaca ulang hasil penelitian pembelajaran melalui gambar atau rangsangan visual dan verbal, menyimpulkan bahwa rangsangan visual menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dalam tugas menghafal, mengenali, mengingat dan mengaitkan fakta dan konsep.

Perkembangan zaman saat ini memang semakin maju dan modern. Dimana ditandai dengan berkembangnya inovasi, teknologi serta berbagai trend yang berkembang dimasyarakat. Perkembangan ini sangat mudah sekali masuk kedalam kehidupan masyarakat diberbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Namun dengan adanya kemajuan zaman dan modernisasi di Indonesia tentunya banyak juga memberikan dampak positif maupun negative. Pengaruh positif tentunya sangat menguntungkan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, tetapi tidak dapat kita pungkiri bahwa fenomena ini juga membawa dampak negatif bagi hidup masyarakat Indonesia salah satunya adalah fenomena krisis budaya pada masyarakat Indonesia. Dimana dengan masuk dan berkembangnya zaman menyebabkan masyarakat terkadang tidak membatasi dirinya untuk larut mengikuti arus perkembangan zaman dan membuat individu tersebut lupa akan jati dirinya sebagai masyarakat lebih tertarik dan menyukai budaya, trend, dan gaya hidup dari Negara lain dibandingkan dengan budayanya sendiri. Contoh kasusnya yaitu budaya korea yang masuk di Indonesia sangat lah marak dan dominan yang menggemari itu merupakan anak muda yang dimana anak muda merupakan generasi penerus bangsa, tetapi dengan adanya budaya asing ini membuat mereka mengikuti gaya dan hidupnya menyerupai dengan idol yang mereka sukai,

sedangkan mereka melupakan budayanya sendiri. Bahkan di Indonesia sendiri masih ada perang antar sukunya sendiri. Salah satu contoh : Papua adalah salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki banyak suku. Peristiwa konflik antar suku di Papua juga kerap terjadi. Salah satunya adalah konflik antar Suku Nduga dan Lani Jaya di Kampung Wouma pada tahun 2022 lalu.

Dengan perkembangan zaman yang semakin berkembang terlebih dengan perkembangan teknologi memberikan banyak inovasi yang bisa digunakan terlebih pada jenjang sekolah dimana banyak sekali inovasi – inovasi baru untuk membuat pembelajaran yang tidak membosankan yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang dimana banyak sekali media – media yang bisa disusun digital untuk memberikan kesan baru dan menambah rasa ingin tahu siswa sehingga ingin mencoba. Dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sahabat dalam proses pembelajaran, guru memiliki kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi para siswa. Teknologi digital memberikan peluang untuk menggunakan berbagai jenis sumber belajar seperti video, gambar, dan aplikasi interaktif, yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menggali potensi teknologi digital, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih adaptif, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa yang berbeda (Asmawati, 2021).

Media Pop Up Book merupakan alat peraga yang dimana berdimensi tiga untuk membuat imajinasi peserta didik meningkat bersamaan dengan pemahaman peserta didik. Sejalan dengan pandangan Ningtiyas, Setyosari, dan Praherdiono (2019), menggambarkan bahwa Pop Up Book masuk kedalam katego media tiga dimensi yang menarik, karena setiap kali halaman dibuka gambar akan timbul dan memberi efek visual serta materi disajikan sesuai dengan kurikulum. Maka dengan itu bisa di simpulkan bahwa Pop Up Book merupakan buku yang dapat menampilkan unsur tiga dimensi dan bergerak ketika dibuka. Menurut Rahmawati (2013) Pop Up Book mempunyai banyak manfaat signifikan, diantaranya : (a) dapat mengajarkan siswa untuk menghargai buku dengan cara merawatnya dengan baik.

(b) memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat berinteraksi dengan guru, orang tua atau teman untuk Pop Up Book memberikan peluang untuk berdiskusi tentang konten yang disajikan. (c) meningkatkan kreativitas siswa. (d) meningkatkan imajinasi siswa (e) meningkatkan pengetahuan siswa dan memberikan deskripsi terhadap bentuk benda (f) membangkitkan minat anak untuk membaca. Bluemel dan Taylor (Dewanti, Toenlloe, & Soepriyanto, 2018) menyebutkan kegunaan dari media Pop-Up Book, yaitu: (1) Meningkatkan rasa cinta anak terhadap buku serta kegiatan membaca. (2) Melatih keterampilan berpikir kritis dan menumbuhkan kreatifitas siswa. (3) Dapat memunculkan sebuah makna lewat sebuah gambar yang menarik serta menumbuhkan keinginan dan motivasi untuk membaca.

Media Pop-Up Book saat digunakan dalam pembelajaran juga memiliki banyak kelebihan. Safri, Sari, & Marlina (2017) mengemukakan kelebihan dari media *Pop Up Book* adalah dapat membagikan pengalaman yang special kepada siswa melalui kegiatan dengan mengajak siswa untuk menggeser, membuka maupun melipat bagian isi yang disajikan dalam pop-up book. Kelebihan media *Pop Up Book* juga diungkapkan Anggraini, Nurwahidah, Asyhari, Reftyawati, & Haka (2019) meliputi :

1. Buku pop-up dibuat dengan memakai kertas tebal supaya tidak mudah rusak (sobek).
2. Tiap halaman buku pop-up memuat gambar yang menarik sehingga membuat anak didik lebih aktif serta antusias mengikuti kegiatan belajar.
3. Buku pop-up dapat digunakan secara mandiri atau berkelompok.

Belajar menggunakan *Pop Up Book Digital* 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 Digital*. *Pop Up Book Digital* merupakan sebuah buku digital yang mengandung unsur yang mengejutkan siswa sehingga menimbulkan rasa ingin tahu siswa pada kelanjutan dari cerita atau materi yang disajikan yang

membuat siswa menjadi semangat untuk membaca (Rahmawati, 2013). Safitri (2014) mengemukakan bahwa menggunakan *Pop Up Book Digital* memiliki kegunaan untuk menyampaikan sebuah konsep yang masih abstrak dan untuk menunjukkan gambaran objek yang konkret terkait materi pelajaran yang diajarkan.

Pembelajaran IPS yang diajarkan di SD adalah IPS terpadu, dimana didalamnya terdiri dari berbagai disiplin Ilmu salah satunya adalah geografi, sebagaimana Eratosthenes mengemukakan bahwa *Geographika* merupakan tulisan tentang Bumi yaitu tidak hanya berkenaan dengan fisik alamiah saja, melainkan juga dengan segala dan proses alam (Nasution Dan Lubis, 2018 : 45), karakter merupakan sekumpul nilai yang dapat melandasi pemikiran, sikap dan perilaku untuk dapat menampilkan kepribadian yang lebih baik. Karakter merupakan usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, mempertahankan, dan melakukan nilai yang baik karakter merupakan sebuah kebiasaan yang dapat dilakukan secara berulang.

Tindakan-tindakan tersebut pada awalnya disadari atau disengaja, tetapi karena begitu seringnya tindakan yang sama dilakukan maka pada akhirnya sering kali kebiasaan tersebut menjadi refleks yang tidak disadari oleh orang yang bersangkutan. Sebagai contoh : gaya berjalan, gerakan tubuh pada saat berbicara di depan umum atau gaya bahasa (Agboola, Ales & Tsai, 2012). Almerico, (2014) mendefinisikan karakter sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, maupun negara. Istilah karakter menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain; tabiat; watak. Adapun (Prestwich, 2004) menyebutkan bahwa karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut adalah asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, serta merupakan penggerak yang mendorong bagaimana seorang bertindak, bersikap, berucap, dan merespon sesuatu.

Dengan melakukan wawancara terhadap salah satu guru sekolah dasar yang ada di Kecamatan Baleendah bahwa pembelajaran yang efektif yang mudah diserap

peserta didik itu dengan melakukan praktik, maka dari itu memberikan pembelajaran dengan didukung media pembelajaran yang menarik dapat menarik semangat siswa dalam belajar. Setelah melakukan wawancara membuat ide baru atau sebuah gagasan untuk membuat sebuah media ajar yang dimana dengan memberikan video dan LKPD berupa *Pop Up Book* dapat memberikan pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan dengan latar belakang diatas dan melihat permasalahan yang ada maka penulis ingin mengangkat masalah tersebut ke dalam penelitian dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Melalui *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Kesadaran Sosial Siswa Kelas V Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Untuk Sekolah Dasar”. Peneliti berusaha untuk memberikan media belajar dengan membuat *Pop Up Book Digital* untuk meningkatkan kesadaran social siswa kelas 5 sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka secara umum permasalahan pada penelitian ini adalah “Rancangan Bangun Pembelajaran Interaktif Dengan Membuat *Pop Up Book Digital* Untuk Mengetahui Peran Pendidikan Dalam Meningkatkan Kesadaran Sosial Siswa Kelas V Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Untuk Sekolah Dasar”. Maka peneliti akan merumuskan masalah dari penelitian yaitu :

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif dengan *Pop Up Book Digital* pada materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS di kelas V SD?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Pop Up Book Digital* pada materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS di kelas V SD?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Pop Up Book Digital* pada materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS di kelas V SD?

1.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat penelitian ini memiliki tujuan khusus dan tujuan umum. Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk pengemabangan dan menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis *Pop Up Book Digital* pada materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS dikelas V SD. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *Pop Up Book Digital* pada materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Pop Up Book Digital* pada materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS di kelas V SD.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Pop Up Book Digital* pada materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS di kelas V SD.

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Siswa, dapat memperoleh pembelajaran yang dapat memperluas pengetahuannya mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.
2. Bagi Guru, guru dapat memperoleh pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas.
3. Bagi Sekolah, sekolah dapat memperoleh tambahan referensi variasi media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS mengenai pengenalan keberagaman budaya di Indonesia
4. Bagi Peneliti, peneliti dapat melatih keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

1.4 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari BAB I Pendahuluan, BAB II Kajian Pustaka, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Temuan Dan Pembahasan, BAB V Simpulan, Implikasi Dan Rekomendasi.

BAB I Pendahuluan : Pada Bab ini berisi mengenai penjelasan latar belakang penelitian dari dilakukannya penelitian dimana didasari dari berbagai sumber yang relevan terhadap penelitian ini, pada bab ini juga memuai beberapa point lainnya diantaranya rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

BAB II Kajian Pustaka : Pada Bab ini berisi mengenai dasar teori yang akan digunakan peneliti untuk mendasari dan menguatkan hasil dari temuan penelitian.

BAB III Metode Penelitian : Pada Bab ini berisi tentang rencana penelitian yaitu: desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan Dan Pembahasan : Pada Bab ini berisikan temuan penelitian sekaligus pembahasan sesuai dengan tahapan penelitian yang dilakukan.

BAB V Simpulan Implikasi Dan Rekomendasi : Pada Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan simpulan penelitian, implikasi penelitian, dan rekomendasi penelitia selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Poop Up Book Digital*.