

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal paling dasar yang dapat meningkatkan taraf hidup seseorang karena pendidikan memiliki peran penting untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, dan kualitas diri seseorang, dengan kata lain pendidikan memiliki peranan penting untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia. Mustadi (2020) dalam bukunya yang berjudul “Landasan Pendidikan Sekolah Dasar” berpendapat bahwa pendidikan merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia karena manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani melalui pendidikan.

Pendidikan dianggap sebagai fondasi utama dalam mencapai kemajuan suatu bangsa karena proses pendidikan yang berkualitas mampu memberikan landasan yang kokoh bagi pembangunan masyarakat dan negara secara keseluruhan. Dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui sistem pendidikan yang baik, setiap individu akan memiliki kesempatan yang lebih baik untuk mengembangkan potensi dan kemampuan yang ada di dalam diri mereka secara optimal. Hal ini tidak hanya mencakup peningkatan keterampilan teknis dan akademis, tetapi juga aspek-aspek, seperti kreativitas, inovasi, kepemimpinan, dan keterampilan sosial. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam mendorong kemajuan suatu bangsa karena melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia, potensi dan kemampuan dapat ditingkatkan secara signifikan (Sitepu, dkk., 2023). Mengingat sifat dunia yang terus berkembang dan kompleks, pendidikan merupakan investasi yang sangat diperlukan oleh seseorang untuk dapat mempersiapkan diri menghadapi dunia yang semakin kompleks (Arifudin, 2023).

Di era globalisasi saat ini, perkembangan dalam bidang teknologi dan informasi di Indonesia terbilang sangat pesat. Perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi segala bidang kehidupan. Kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi telah memberikan kontribusi besar dalam memperkaya dan mengubah berbagai bidang kehidupan masyarakat, termasuk politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan (Izzaturahma, dkk., 2021). Perkembangan teknologi dalam bidang

pendidikan diperlukan untuk membantu memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dalam bidang pendidikan. Selain itu, perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan juga dapat menunjang pembelajaran yang inovatif dengan alat-alat teknologi yang digunakan dan dimanfaatkan dengan baik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuanta (dalam Dewi & Handayani, 2021) menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan khususnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan dari perkembangan teknologi sangat inovatif dan beragam mengikuti perkembangan zaman. Adapun contoh dari media pembelajaran yang dihasilkan dari perkembangan teknologi, yaitu media pembelajaran berbasis website, video animasi, video pembelajaran, buku digital dan masih banyak lagi. Media – media pembelajaran tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru untuk membantunya dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

Media pembelajaran tersebut ada merupakan hasil dari perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Untuk dapat mengembangkan media pembelajaran menjadi inovatif, tentu dibutuhkannya kemampuan dan kecakapan guru dalam berteknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan dilema terkait kemampuan penggunaan teknologi para guru. Mereka tidak dapat mengabaikan perkembangan ini; sebaliknya, dihadapkan pada tuntutan untuk terus belajar dan memperbaharui keterampilan mereka agar mampu mengikuti arus perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Gawise, dkk., 2022). Oleh karena itu, sudah seharusnya guru memiliki kemampuan dan kecakapan dalam berteknologi agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran dapat memicu minat belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik jika peserta didik memiliki minat dan motivasi belajar yang baik, dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Prianti & Rezania (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, dengan begitu mereka lebih termotivasi dan memperhatikan materi

pelajaran yang disampaikan dengan baik, sehingga materi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

Namun yang terjadi di lapangan tidak seperti yang seharusnya karena ternyata masih terdapat banyak guru yang dalam pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional, seperti buku ajar dan buku peserta didik saja. Kurangnya kemenarikan dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berdampak kepada peserta didik yang mudah jenuh karena pembelajaran akan terasa sangat monoton, khususnya jika pembelajaran tersebut merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial atau IPS dalam IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang lebih banyak mempelajari tentang hafalan lantaran berisi teori-teori dan konsep dalam kehidupan. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Syahrina & Napitupulu (2021) di salah satu sekolah dasar yang menunjukkan fakta bahwa menurut peserta didik kelas tinggi, dalam hal ini, yaitu peserta didik kelas V SD menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran yang membosankan dan kurang menantang karena kebanyakan materinya berupa hafalan saja. Selain itu, dalam pembelajarannya pun tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, sehingga peserta didik mudah sekali untuk bosan. Fakta lain dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Sahara & Silalahi (2022) di salah satu sekolah dasar menunjukkan fakta bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh aktivitas guru (*Teacher Center*) dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dan buku paket peserta didik sebagai media ajar mereka, sehingga peserta didik menjadi pasif dan mudah jenuh dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran IPS diperlukannya aktivitas pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik agar mau menyimak dan memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan, dengan begitu peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Periuk 1 pada Senin, 29 Januari 2024, yaitu guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran digital. Adapun media pembelajaran digital yang digunakan hanya mengandalkan video yang diambil dan ditayangkan melalui YouTube saja. Selebihnya, menggunakan buku ajar dan buku peserta didik dalam pembelajarannya. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran digital

lain, selain video pembelajaran yang diambil melalui YouTube, padahal banyak aplikasi maupun *website* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang kreatif, menarik dan interaktif dalam pembelajaran agar proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan bervariasi. Menurut Mulyasa (dalam Awalia, dkk., 2019) proses pembelajaran harus dapat melibatkan peserta didik agar mampu mengeksplorasi dalam bentuk kompetensi dengan menggali potensi yang ada di dalam dirinya. Oleh sebab itu, guru memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai solusi dari permasalahan tersebut ialah *pop-up book* digital. *Pop-up book* digital mengandung unsur visual dua atau tiga dimensi yang memungkinkan adanya unsur gerak ketika dibuka (Dewi, dkk., 2021; Mutiara & Hardjono, 2023). Media pembelajaran *pop-up book* digital juga dapat menampilkan gambar dan warna yang menarik (Febriyanti & Sulistyawati, 2024). Dapat disimpulkan bahwa *pop-up book* digital merupakan buku yang di dalamnya berisi karakter atau objek yang dapat bergerak dan memiliki unsur 2 atau 3 dimensi, sehingga dapat memberikan visualisasi yang menarik ketika buku dibuka. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *pop-up book* digital akan semakin menarik untuk dijadikan media pembelajaran dan dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan peserta didik yang mudah jenuh dalam pembelajaran. Selain itu, karena *pop-up book* ini bersifat digital, maka media ini dapat diakses kapan dan dimana saja, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar.

Dengan demikian, dilakukannya penelitian pengembangan ini untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan *pop-up book* digital dalam materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD, serta untuk mengetahui kelayakan penggunaan media *pop-up book* digital yang dikembangkan dan mengetahui respon atau tanggapan dan peningkatan pemahaman peserta didik pada proses pembelajaran IPS di kelas IV, khususnya pada materi kegiatan ekonomi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan *pop-up book* digital untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi kelas IV?
2. Bagaimana desain pengembangan *pop-up book* digital untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi peserta didik kelas IV?
3. Bagaimana kelayakan dari pengembangan *pop-up book* digital untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi peserta didik kelas IV?
4. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi peserta didik kelas IV dengan menggunakan *pop-up book* digital?
5. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penggunaan *pop-up book* digital?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan *pop-up book* digital untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi peserta didik kelas IV.
2. Untuk menganalisis desain pengembangan *pop-up book* digital untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi peserta didik kelas IV.
3. Untuk menganalisis kelayakan dari *pop-up book* digital pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD.
4. Untuk menganalisis peningkatan pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi peserta didik kelas IV dengan menggunakan *pop-up book* digital.
5. Untuk menganalisis tanggapan peserta didik terhadap penggunaan *pop-up book* digital pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini sebagai berikut.

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan di bidang ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang keilmuan kesekolahdasaran sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan *pop-up book* digital pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan *pop-up book* digital pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada guru terkait penggunaan perangkat teknologi sebagai media pembelajaran di sekolah, khususnya sekolah dasar.

#### c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk memahami materi pelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini bertujuan untuk memberikan gambaran atas urutan dalam penulisan skripsi pada setiap bab. Adapun uraian masing-masing bab yang disusun dijelaskan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, merupakan uraian mengenai latar belakang penelitian yang menjelaskan mengenai urgensi pendidikan dan perkembangan teknologi khususnya dalam pembelajaran IPS yang dalam pengimplementasian pelajarannya masih menggunakan metode *teacher centered* dengan penyampaian materi menggunakan media buku paket peserta didik saja, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran IPS di sekolah dasar dianggap membosankan, tidak menantang dan tidak menarik oleh peserta didik, akibatnya peserta didik kurang meletakkan perhatiannya dalam materi pembelajaran dan hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik dalam materi pelajaran. Selain itu, guru belum dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dengan baik dalam pembelajaran, sehingga pada proses pembelajaran, media berbasis teknologi yang digunakan hanya video pembelajaran yang diambil dari YouTube saja. Berdasarkan latar belakang yang telah ditentukan, maka ditentukan sebuah solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan dapat berpartisipasi

secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengembangan media *pop-up book* digital dengan merumuskan lima rumusan masalah guna memperjelas penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Adapun kelima rumusan masalah yang telah ditentukan berkaitan dengan tujuan penelitian yang dilakukan, yakni untuk menganalisis kebutuhan pengembangan, mendesain dan mengembangkan, menguji kelayakan *pop-up book* digital, mengetahui peningkatan pemahaman peserta dalam materi pembelajaran kegiatan ekonomi dan mengetahui hasil *respons* peserta didik terhadap *pop-up book* digital. Pada bab I juga terdapat manfaat penelitian secara teoritis dan praktis bagi beberapa pihak terkait serta terdapat pula penjelasan mengenai struktur organisasi skripsi sebagai gambaran mengenai keseluruhan struktur skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, merupakan bab yang membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa, penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan masalah yang diteliti oleh peneliti, kerangka berpikir, serta definisi operasional yang bertujuan untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian, merupakan bab yang berisi mengenai alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode pengembangan R&D (*Research & Development*) dan desain penelitian ADDIE, subjek dan lokasi penelitian. Selain itu, dalam bab III menyajikan mengenai prosedur penelitian secara terstruktur melalui tahap prosedur pengembangan ADDIE, instrumen penelitian yang digunakan dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, merupakan bab yang berisi mengenai hasil temuan penelitian media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan ADDIE. Hasil temuan yang diperoleh dari penelitian ini merupakan jawaban dari keempat rumusan masalah penelitian yang sudah dirumuskan pada bab I.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, merupakan bab yang berisi mengenai simpulan jawaban dari rumusan masalah penelitian yang terdapat pada bab IV, implikasi hasil penelitian pengembangan media *Pop-up Book* Digital, serta

rekomendasi bagi para peneliti atau pihak tertentu yang tertarik dan memiliki minat untuk melanjutkan pengembangan media *Pop-up Book* Digital di kemudian hari.