

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berada pada posisi penting untuk mendorong manusia lebih berkualitas. Apabila pendidikannya berkualitas maka sumber daya manusianya juga akan berkualitas (Husna, 2017). Pendidikan itu hak yang tidak mungkin dipisahkan dalam kehidupan seseorang menjadi warga negara. Peran guru sangat penting sehingga selalu mendapat perhatian serius dari pemerintah sebagai garda terdepan penentu arah dan masa depan pendidikan di Indonesia (Ginting *et al.*, 2022). Al-Qur-an juga menyebutkan betapa esensialnya pendidikan untuk manusia yaitu pada Q.S Al Mujadalah ayat 11 yang berbunyi;

... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ... ﴿١١﴾

Artinya: “...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat...” (Q.S Al-Mujadalah:11) (Departemen Agama Republik Indonesia, 2005).

Berdasarkan ayat tersebut, pendidikan merupakan sesuatu yang berguna untuk manusia. Ayat di atas menjelaskan bahwa jika seseorang yang berilmu maka derajatnya akan ditinggikan oleh Allah di dunia maupun di akhirat.

Pendidikan di Indonesia sering mengalami permasalahan yaitu lemah dan kurangnya proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar pengarahannya lebih sering ke hafalan, serta kemampuan berpikir peserta didik kurang ada dorongan dari pendidik untuk dikembangkan (Aeni *et al.*, 2018). Kebanyakan yang terjadi pikiran peserta didik diharuskan agar menumpuk dan mengingat segala informasi

yang tidak dikaitkan dengan segala aktivitas kehidupannya sehingga ilmu yang peserta didik terima tidak mampu diaplikasikan dengan baik dan hanya diterima sebagai pengetahuan saja (Maemunawati & Arif, 2020).

Pada tingkat sekolah dasar, kemampuan dasar perlu untuk pengembangannya. Peserta didik di sekolah dasar lebih cenderung menyukai permainan, mempunyai kemampuan yang besar untuk berpikir kritis, serta gampang terpengaruh dengan yang mereka lihat di sekitarnya (Aeni *et al.*, 2018). Oleh sebab itu, kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar diharapkan bisa lebih kreatif supaya tercipta kondisi belajar yang menyenangkan. Guru harus mengamati segenap prinsip dalam belajar, prinsip belajar dengan bermain, belajar sambil bekerja, serta prinsip keterpaduan (Raesita *et al.*, 2019).

Seorang guru memiliki tanggung jawab yang tidak gampang untuk membuat pembelajaran yang menarik dan kondusif. Saat mengajar guru berupaya untuk membimbing, memberikan fasilitas, dan mendorong peserta didik supaya tercapai tujuan pembelajaran (Zulaikha, 2011). Lewat peran guru menjadi pendidik, diharapkan bisa mendorong peserta didik agar selalu belajar pada setiap kesempatan dengan beragam sumber dan media. Saat proses kegiatan belajar mengajar tentunya tidak selalu berjalan lancar tetapi selalu ada kesulitan dan hambatan yang dirasakan guru maupun peserta didik. Apabila kesulitan dan hambatan tidak dapat terselesaikan dengan memberikan solusi yang cocok maka hasil belajar peserta didik akan berdampak (Raesita *et al.*, 2019).

Hasil belajar peserta didik berperan sebagai pembanding untuk mengukur peningkatan diri mereka sesudah ikut pembelajaran. Pencapaian hasil belajar peserta didik setiap individu berbeda-beda. Keberhasilan dalam belajar

memerlukan faktor dalam dan faktor luar dari peserta didik guna menjadikan hasil belajarnya menjadi maksimal (Hidayatulloh, 2021). Faktor dari dalam diantaranya motivasi, minat, kondisi fisik, dan sebagainya. Sedangkan faktor dari luar diantaranya kondisi lingkungan, fasilitas belajar, guru pendidik, dan sebagainya (Syafriada, 2019).

Hasil belajar IPA peserta didik tidak terus menerus baik serta tidaklah sedikit dari mereka yang perolehan nilainya di atas kriteria baik. Peserta didik beranggapan pembelajaran IPA itu susah dan menjenuhkan sehingga menyebabkan ketidakaktifan. Kondisi ini searah dengan penelitian dari Aftina Nurul Husna di SDN Balikerto Kaliangkrik yang menerangkan jika pada pelajaran IPA kebanyakan peserta didik memang kurang antusias, lebih banyak mendengarkan materi sambil duduk tenang tanpa mau bertanya sehingga hasil belajar tidak mencapai keberhasilan (Husna, 2017). Sejatinya pembelajaran IPA itu mudah dan menyenangkan dikarenakan menyangkut semua hal yang ada di diri dan lingkungan sekitar.

Ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru harus memiliki kreatifitas dan bisa membaca perubahan-perubahan dengan memilih media, metode, model, atau strategi pembelajaran yang bisa menyertakan peserta didik saat kegiatan pembelajaran di kelas. Saat memberikan dukungan saat kegiatan belajar mengajar tentunya memerlukan media atau perantara untuk mempermudah penyampaian guru kepada peserta didik sehingga dalam memahaminya jadi lebih mudah. Supaya memudahkan guru ketika penyampaian materi yaitu dengan penerapan media pembelajaran. Arif S. Sadiman menjelaskan media merupakan alat

penyampaian informasi dari pembawa ke penerima agar bisa merangsang minat, perhatian, pemikiran, dan perasaan peserta didik (Maemunawati & Arif, 2020).

Berdasarkan observasi di SDN Padas kabupaten Ponorogo melalui wawancara dengan guru kelas yang bernama ibu Susilowati menyatakan bahwa keaktifan peserta didik di mata pelajaran IPA memang tampak kurang saat di dalam kelas. Mereka suka ramai dengan temanya saat kegiatan belajar mengajar sehingga mengabaikan gurunya. Hal yang sering dijumpai yaitu peserta didik giliran diberi pertanyaan tidak bisa menjawab sedangkan jika guru meminta untuk diberi pertanyaan tidak ada yang memberikan. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran saat mengajar di kelas. Hasil belajar IPA pada materi tertentu rendah, peserta didik mudah bosan, dan konsentrasinya juga mudah buyar (Susilowati, 2023).

Melihat permasalahan itu, peneliti ingin memberi solusi agar hasil belajar meningkat yaitu memanfaatkan media pembelajaran. Pembelajaran dengan media pembelajaran dirasa bisa melibatkan peserta didik dan mendorong keaktifannya. Media pembelajaran yang dirasa cocok pada pembelajaran IPA adalah media *pop-up book*. Media *pop-up book* ini merupakan media pembelajaran yang berupa buku yang jika dibuka akan terlihat tulisan dan gambar yang terkesan tiga dimensi (Cahyani & Sari, 2020). Media *pop-up book* penggunaanya dirasa mudah dan praktis serta cocok dengan potensi visual peserta didik (Jabril, 2020). Untuk media *pop-up book* sendiri dapat dikreasikan sesuai dengan keinginan masing-masing sesuai dengan peserta didik kelas IV materi siklus hidup hewan. Siklus hidup hewan merupakan tahapan rangkaian hidup dari menetas hingga hewan tersebut menjadi dewasa (Kemendikbud, 2021). Media *pop-up book* akan

menyajikan materi secara rinci dan tampilan yang bervariasi. Tampilannya terkesan tiga dimensi akan dapat mendorong semangat belajar peserta didik serta juga bisa digunakan secara berkelompok ataupun mandiri. Media *pop-up book* memudahkan penyampaian materi lebih cepat diterima oleh peserta didik, sehingga diharapkan hasil belajarnya mengalami peningkatan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis terdorong untuk menjalankan penelitian dengan judul **“Penerapan Media *Pop-Up Book* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA di SDN Padas Kabupaten Ponorogo”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penerapan media *pop-up book* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN Padas kabupaten Ponorogo?
2. Bagaimana hasil penerapan media *pop-up book* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN Padas kabupaten Ponorogo?
3. Bagaimana evaluasi penerapan media *pop-up book* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN Padas kabupaten Ponorogo?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan penerapan media *pop-up book* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN Padas kabupaten Ponorogo.
2. Untuk mengetahui hasil penerapan media *pop-up book* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN Padas kabupaten Ponorogo.
3. Untuk mengetahui evaluasi penerapan media *pop-up book* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN Padas kabupaten Ponorogo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan dan masukan terkait cara meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar dengan memanfaatkan media *pop-up book*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, untuk mengganti dan membenahi masalah terkait kesulitan dalam pengelolaan kelas di sekolah yang belum efektif.
- b. Bagi guru, untuk referensi dan informasi saat mengajar dalam memilih media pembelajaran yang tepat digunakan pada saat pelajaran IPA.
- c. Bagi peserta didik, untuk peningkatan motivasi, cara belajar, dan menumbuhkan aktifitas peserta didik secara ideal saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

- d. Bagi peneliti, untuk memperdalam pemahaman dan pengetahuan peneliti terkait penerapan media pembelajaran *pop-up book*.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah berfungsi untuk menghindari kesalahpahaman, sehingga diuraikan terkait istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini. Berikut adalah istilah-istilah yang dipakai dipenelitian ini:

1. Media pembelajaran adalah alat penyampaian informasi maupun pesan dalam pembelajaran yang diharapkan alat itu mampu membuat peserta didik berminat dan memperhatikan saat proses pembelajaran dilakukan (Maemunawati & Arif, 2020).
2. *Pop-up book* adalah media pembelajaran yang memiliki bentuk seperti buku dengan unsur tiga dimensi dan dapat digerakan jika halaman pada buku tersebut dibuka (Jabril, 2020).
3. Hasil belajar adalah sebuah perubahan kemampuan maupun perilaku peserta didik secara menyeluruh sesudah mengikuti kegiatan belajar mengajar (Ropi & Fahrurrozi, 2017).
4. Peserta didik adalah seseorang yang ingin potensi dirinya berkembang dengan mengikuti kegiatan belajar mengajar melalui jalur pendidikan formal ataupun informal (Magdalena *et al.*, 2020).
5. IPA adalah ilmu terkait gejala dan rahasia alam yang ada di alam semesta (Herlina *et al.*, 2016)