

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang melibatkan pendidik, peserta didik dan sumbernya. Pembelajaran yang baik dapat membangun suasana kelas yang interaktif, membangkitkan motivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi peserta didik untuk dapat mengekspresikan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat peserta didik tersebut merupakan kegiatan belajar mengajar yang baik. Dengan terbangunnya suasana kelas yang interaktif, meningkatkan motivasi dan sesuai minat dan bakat siswa maka pembelajaran tersebut akan menjadi hal yang bermakna. Seperti yang dinyatakan oleh Nugraha dan Herdiana (2024), bahwa belajar akan menjadi bermakna apabila kegiatan pembelajaran tersebut membuat peserta didik merasa nyaman sehingga mampu membawa peserta didik mencapai capaian pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan menarik. Media merupakan bagian integral yang esensial untuk mengaktifkan partisipasi peserta didik dan secara signifikan membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Keberadaan media dalam proses pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat signifikan, bahkan dapat dikatakan sejajar dengan metode yang digunakan, karena keduanya memiliki sinergi yang kuat dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Ramadani et al. (2023) menjelaskan media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan kegiatan belajar sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran disebut juga alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan atau menjelaskan materi kepada peserta didik sehingga membuat peserta didik menjadi paham dan mengerti tentang materi yang sedang dipelajarinya. Media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membuat peserta didik mampu memperdalam arti pesan yang diberikan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik dan utuh Sutjipto & Kustandi (2016). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik Fatih dan Alfi (2021). Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran pendidik akan terasa sangat terbantu dalam mengajar dan juga peserta didik terbantu dalam memahami apa yang sedang mereka pelajari.

Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam aktifitas belajar mengajar karena dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajar dan meningkatkan antusias peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami apa yang dijelaskan oleh pendidik. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik akan diberi kemudahan untuk memahami materi yang mereka pelajari Komari dan Sariani (2019). Penggunaan media pembelajaran akan membuat peserta didik lebih berfokus terhadap apa yang dijelaskan oleh guru, dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik, serta pesan yang disampaikan diterima dengan baik dan benar Lukman hakim (2018). Dilihat dari manfaat media pembelajaran tersebut maka haruslah guru menyiapkan media pembelajaran terbaik untuk peserta didik.

Penggunaan media pengajaran terbukti dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar dengan berbagai cara. Menurut Fadilah et al. (2023) menjelaskan bahwa dalam penggunaannya media pembelajaran dapat menjadi sarana penyalur pesan dan juga menumbuhkan dorongan belajar dalam diri peserta didik untuk belajar sehingga terjadinya proses belajar terhadap setiap peserta didik. Media memperjelas penyajian pesan, mengurangi sifat verbalitas yang seringkali membuat materi sulit dipahami, sehingga mempermudah siswa dalam mengasimilasi informasi yang disampaikan.

Media pembelajaran disebut juga alat yang dipakai oleh pendidik untuk menjelaskan materi ajar kepada peserta didik sehingga membuat peserta didik menjadi paham dan mengerti tentang apa yang sedang mereka pelajari. Media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk membuat peserta didik mampu memperdalam arti pesan yang diberikan sehingga tujuan pembelajaran tercapainya dengan baik dan utuh (Sutjipto & Kustandi, 2016). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sarana yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik (Fatih & Alfi, 2021). Kehadiran media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam mengajar, sebagaimana juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang sedang mereka pelajari.

Baiknya pendidik menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk menggali pengetahuan dan mengembangkan potensi yang ada di dalam diri peserta didik tersebut. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu memberi peluang yang seluas-luasnya untuk memperoleh serta

memperkaya pengetahuan siswa secara langsung melalui kegiatan belajar mengajar (Nurfadhillah et al., 2021). Dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan sebaiknya perlu memperhatikan kemudahan, kelengkapan, kejelasan media, pewarnaan, kesesuaian dengan materi ajar, serta kebermanfaatan media itu sendiri untuk dipergunakan dalam pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat dan kurang beragam akan membuat siswa cepat merasa bosan dan mengurangi motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Seperti halnya dalam proses pembelajaran di SDN 160 utamanya pada materi keberagaman, yang mana materi tersebut merupakan materi yang memuat sangat banyak. Sedangkan media yang terdapat di sekolah hanya berbentuk buku atlas dan buku cetak pegangan siswa. Materi yang ditampilkan pada buku-buku tersebut hanya berupa daftar, hanya ada beberapa gambar pada keragaman tertentu saja.

Tampilan sumber belajar yang hanya menampilkan daftar tulisan membuat siswa hanya mengetahui nama namun tidak mengetahui bagaimana bentuk nyata keragaman budaya tersebut. Daftar yang hanya terdapat di buku mengharuskan siswa mencari kembali pada sumber lain seperti internet. Dalam penggunaan internet pun siswa harus mencari satu-persatu sedangkan untuk melihat video tarian siswa harus membuka browser yang baru lagi membuat banyaknya waktu yang terbuang dan membuat siswa lelah mencari. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar mengenai keberagaman budaya tersebut.

Media pembelajaran *Pop-up book* merupakan satu dari banyak media pembelajaran yang dapat memengaruhi keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Kamila dan Sukartono pada tahun 2023 mengenai penggunaan media *pop up book* pada pembelajaran IPAS kelas V. Hasil penelitian dari Kamila dan Sukartono menuliskan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran *Pop Up Book* pada kegiatan belajar IPAS kelas V membuat peserta didik menjadi termotivasi dan bersemangat untuk terus belajar, focus peserta didik juga meningkat dan peserta didik mulai aktif bertanya jawab mengenai materi yang diajarkan, peserta didik menunjukkan ekspresi senang saat sedang belajar, penggunaan media *pop up book* berhasil meningkatkan motivasi peserta didik, membuat meningkatkannya pemahaman peserta didik akan materi yang diajarkan, tak hanya menarik perhatian peserta didik media *pop up book* juga mampu menajamkan kemampuan berpikir kritis dalam bernalar melalui mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan. Dalam penelitiannya Winda et al. (2022) menyatakan melalui penggunaan *pop up book*, menjadikan pembelajaran lebih efektif lebih hidup, peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, berani, dan rasa ingin tahunya meningkat.

Media *pop up book* merupakan sebuah buku dengan tampilan tiga dimensi, dimana gambar yang terdapat dapat buku tersebut bukan hanya tersedia dalam visual biasa. Menurut Wahyuni et al. (2023) *Pop-Up Book* adalah media dengan jenis visual berbentuk buku dengan unsur tiga dimensi dengan ciri khas tersendiri. Media *Pop-Up Book* diketahui sebagai media yang sangat menarik, sehingga dapat memberikan motivasi ataupun menarik perhatian peserta didik.

Dilihat dari fungsinya media pembelajaran *Pop up book* merupakan pilihan media yang baik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Arip dan Aswat (2021), *pop up book* mempunyai fungsi untuk mempertajam kemampuan mengingat, berimajinasi tinggi, dan meningkatkan keingintahuannya untuk belajar. Kegiatan belajar yang dirancang dengan menggunakan media *pop up book* membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar sehingga tanpa mereka sadari mereka telah memahami apa yang mereka pelajari. Karena tampilan isi dalam media *pop up book* terlampir berbentuk tiga dimensi serta tidak monoton seperti kebanyakan buku pada umumnya dan terlihat seperti bentuk aslinya tetapi mempunyai ukuran dan bentuk yang lebih kecil.

Penggunaan media *pop up book* dalam aktivitas belajar, rupanya dapat meningkatkan raihan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Arip dan Aswat (2021), memperlihatkan bahwa peserta didik dapat mengingat beberapa angka, gambar, sampai penjelasan yang terdapat pada *pop up book*, hal tersebut juga didukung dengan respon peserta didik yang antusias dan aktivitas belajar yang lebih hidup setelah menggunakan *pop up book*.

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar saat ini beroperasi dalam lingkungan yang sangat dinamis, yang dikenal sebagai era Cybernetics, ditandai oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang cepat dan mendunia. Era ini secara fundamental mengubah cara individu berinteraksi dengan informasi dan satu sama lain, menuntut efisiensi, otomatisasi, dan digitalisasi dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi ini bukan sekadar tren sesaat, melainkan sebuah perubahan paradigma yang mendalam, yang

menggarisbawahi kebutuhan mendesak bagi lembaga pendidikan untuk beradaptasi dan berinovasi.

Diabad 21 ini, penggunaan teknologi yang menunjukkan kemajuan dari abad sebelumnya, pastinya hal tersebut berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan ini ikut mengambil peran dalam perkembangan bidang pendidikan khususnya pada sebuah media pembelajaran. Pada masa sekarang ini, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang dengan pesat sehingga membawa pengaruh terhadap terciptanya berbagai media pembelajaran yang lebih efektif dan tepat guna (Mauludin, 2017). Dengan adanya kolaborasi antara media pembelajaran dan teknologi akan membuat aktivitas belajar mengajar lebih menarik dan akan menyesuaikan dengan perkembangan zaman peserta didik era ini. Evolusi media pembelajaran mengikuti perkembangan zaman dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi peserta didik untuk dapat memahami materi yang disampaikan (Yantik, 2022).

Kemajuan teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran sesuai dengan zamannya (Firmadani, 2020). Teknologi membuat akses penyebaran serta pencarian informasi lebih mudah serta lebih luas untuk dijangkau. Seperti diketahui saat ini penggunaan qr code menjadi salah satu solutif diberbagi bidang termasuk bidang Pendidikan yang dapat dipergunakan untuk media pembelajaran.

Adanya inovasi baru terhadap sebuah media pembelajaran sangatlah diperlukan, seiring perkembangan zaman. Handayani dan Haryati (2024) menyatakan hasil penelitiannya tentang penggunaan *qr code* sebagai media

pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *QR Code* dapat memberikan akses yang lebih mudah dan efektif bagi peserta didik dan pendidik saat aktivitas pembelajaran. Penggunaan *QR Code* pada media *pop-up book* memberikan keringkasan bagi peserta didik untuk mengakses penjelasan yang kurang atau menambah informasi pada *pop up book*.

Berdasarkan keadaan diatas peneliti akan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *pop up book* berbantu *qr code* pada materi keberagaman budaya di kelas V. Bentuk-bentuk keragaman budaya merupakan materi yang memiliki banyak isi sehingga hal itulah yang membuat peneliti meilih topik tersebut. Selain itu, hal tersebut juga mampu mencegah dominasi guru di dalam kelas dan membuat peserta didik akan lebih banyak berperan dalam kegiatan pembelajaran untuk menggali pengetahuan yang dimilikinya.

## **1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah

1. Media pembelajaran untuk materi keragaman budaya masih kurang
2. Sumber belajar keragaman budaya masih kurang
3. Siswa kesulitan mencari sumber belajar untuk materi keragaman budaya sehingga membuat pengetahuan mereka tentang keragaman budaya terbatas.
4. Pada saat menggunakan handphone untuk mencari sumber belajar peserta didik banyak yang kebingungan karena terlalu banyak sumber yang berbeda.

### 1.3 Asumsi dan Batasan Pengembangan

#### 1.3.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan ini antara lain:

1. Hasil pengembangan merupakan media pembelajaran *pop up book* berbantu *qr code* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk peserta didik kelas V Sekolah pada materi keragaman budaya.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar sehingga dapat mengoptimalkan pengetahuannya dalam proses pembelajaran.
3. Proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan bermakna apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran *pop up book* berbantu *qr code*.
4. *QR code* memudahkan siswa mengeksplorasi yang lebih banyak mengenai keragaman budaya khususnya di provinsi Jambi.

#### 1.3.2 Batasan Pengembangan

Pengembangan ini memiliki beberapa batasan antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada materi bentuk-bentuk keragaman budaya khususnya Provinsi Jambi yang meliputi keragaman baju adat, tarian khas, senjata khas, makanan khas, rumah adat, lagu daerah, alat music tradisional.
2. Media pembelajaran yang akan dibuat berupa *pop up book* yang akan di berikan *qr code* yang apabila dipindai menggunakan *handphone* akan

memunculkan tautan link youtube mengenai materi keragaman budaya yang ada.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Dilihat dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbantu *qr code* pada materi bentuk-bentuk keragaman budaya di kelas V Sekolah dasar?
2. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran *pop up book* berbantu *qr code* pada materi bentuk-bentuk keragaman budaya di kelas V Sekolah dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *pop up book* berbantu *qr code* pada materi bentuk-bentuk keragaman budaya di kelas V Sekolah dasar?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam pengembangan ini adalah untuk:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *pop up book* berbasis *qr code* pada materi bentuk-bentuk keragaman budaya di kelas V Sekolah dasar?
2. Mengetahui kevalidan media pembelajaran *pop up book* berbasis *qr code* pada materi bentuk-bentuk keragaman budaya di kelas V Sekolah dasar?
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *pop up book* berbasis *qr code* pada materi bentuk-bentuk keragaman budaya di kelas V Sekolah dasar?

## 1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *pop-up book* berbantu QR code sangat penting dalam menunjang pembelajaran materi keragaman budaya di kelas V. Materi ini memerlukan pemahaman yang mendalam tentang keberagaman suku, adat istiadat, pakaian daerah, rumah adat, dan kesenian yang ada di Indonesia, sehingga memerlukan media yang menarik dan interaktif. Kombinasi antara media *pop up book* dan *QR code* tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual dan menyenangkan. dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif untuk mengatasi keterbatasan materi dalam buku teks.

## 1.7 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan dari pengembangan ini adalah media pembelajaran *pop up book* berbantu *qr code* pada materi bentuk-bentuk keragaman budaya daerah pada kelas V Sekolah dasar. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran berisi gambar berbagai bentuk keragaman budaya Provinsi jambi yang meliputi baju adat, tarian khas, senjata khas, makanan khas, rumah adat, lagu daerah.
2. Produk *pop up book* terdapat *qr code* yang berisi tautan video youtube yang menjelaskan lebih banyak mengenai keragaman budaya yang ada sehingga memudahkan siswa langsung menemukan sumber materi.

3. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan qr code generator.

### 1.8 Definisi Operasional

Agar meminimalisir kesalahan pengartian dalam penelitian ini, diajukan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan ialah suatu proses yang di pakai untuk menciptakan atau mengembangkan produk yang sudah ada menjadi produk yang lebih baik dari sebelumnya yang kemudian kelayakan produk tersebut diuji.
2. Media pembelajaran merupakan alat atau benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa benda, gambar, suara, video, film, program komputer, dan lain sebagainya.
3. *Pop up book* berbentuk seperti buku namun memiliki elemen yang berbeda dari pada buku biasanya. Bagian gambar pada buku *pop up book* akan timbul ketika membuka halaman perhalaman. Desain ini menggabungkan gambar, teks, dan mekanisme yang memungkinkan bagian-bagian buku untuk berdiri tegak atau bergerak, menciptakan pengalaman visual yang interaktif.
4. *QR code (Quick Response code)* berupa suatu kode yang terdiri dari pola hitam dan putih yang membentuk kotak serta yang memiliki akses

penyimpanan yang dapat dibaca dengan cara dipindai melalui perangkat pemindah, seperti kamera smartphone.

5. Keragaman budaya adalah penyebutan untuk berbagai budaya di suatu daerah. Budaya ini dapat dibedakan berdasarkan berbagai faktor, seperti bahasa, agama, adat istiadat, tradisi, seni, dan nilai-nilai. Keragaman budaya merupakan salah satu kekayaan dunia yang harus dijaga dan dilestarikan.