

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tengah era *globalisasi*, teknologi semakin berkembang di setiap aspek kehidupan manusia termasuk pendidikan. Akibatnya pembelajaran abad 21 membutuhkan teknologi sebagai alat pembelajaran untuk memperkuat kemampuan belajar (Mardhiyah, 2021). Pendidikan di abad ke-21 adalah pergeseran dari media pembelajaran yang nyata ke media *digital* dan mengikuti perkembangan zaman. Pada saat ini masyarakat sangat bergantung pada teknologi dari anak-anak dan orang dewasa mereka menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan. Tenaga pendidik bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui beberapa aplikasi seperti *zoom*, *google classroom*, *google meeting* atau melalui *whatsapp group*. Dengan menggunakan media pembelajaran di atas tenaga pendidik dapat membuat penjelasan materi yang menarik dan tidak monoton supaya siswa tertarik dan tetap semangat dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar. Pembelajaran berbasis teknologi memang telah diberlakukan pada beberapa tahun terakhir dalam sistem pendidikan di Indonesia (Salsabila & Agustian, 2021).

Media merupakan suatu alat atau benda yang bisa dilihat, didengar, dibaca, serta dapat di manipulasi atau di tirukan dengan instrumen yang digunakan dengan baik dalam pembelajaran sehingga dapat dengan mudah mempengaruhi keberhasilan dalam suatu program. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi sehingga dapat menumbuhkan minat belajar untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari audiens sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media pembelajaran juga bisa dijadikan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi ke dalam pembelajaran untuk membantu guru mengajar serta sarana penyampaian pesan kepada siswa sebagai penyampai penyalur pesan, apabila program media dirancang dan dikembangkan dengan baik maka fungsi media dapat dilaksanakan meski tanpa adanya kehadiran guru (Dandung & Prasasti, 2023).

Media pembelajaran berbasis *digital* merupakan kombinasi dari materi pelajaran, teknologi, dan strategi pembelajaran. Media *digital* biasanya berisi konten audio, visual, dan interaktif (Hendra, 2023). Media *digital* memiliki tampilan lebih menarik dan bervariasi yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Dalam proses pembelajaran penggunaan teknologi *digital* sangat bermanfaat karena dapat dengan mudah diakses oleh siswa dan

guru. Jika guru hanya menggunakan buku teks sebagai sumber pembelajaran yang berisi informasi bidang studi seperti motivasi, tujuan, dan peran. Dalam hal ini, pendidik tidak memaksimalkan sumber belajar dan juga media yang tidak tepat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan menjadi pelajaran yang membosankan dan tidak efektif (Dandung & Prasasti, 2023).

Peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar sangat menyukai buku yang memiliki gambar-gambar yang dapat menarik perhatian seperti media *pop up book* dimana media tersebut akan memberikan suatu gambaran secara nyata mengenai materi yang sedang dipelajari (Ningsih, 2020). Tujuan dari media buku bergambar *pop-up* adalah untuk memudahkan anak-anak dan siswa kelas bawah sekolah dasar dalam mempelajari konten-konten yang berguna untuk perkembangan intelektualnya. Selain itu media ini membantu siswa mempertajam ingatannya terhadap konten tertentu sehingga meningkatkan motivasi belajar namun buku bergambar *pop-up* ini memiliki kekurangan yaitu pembuatannya membutuhkan waktu yang lama karena proses pembuatannya membutuhkan kesabaran dan ketelitian (Izzah & Setiawan, 2023).

Media *pop up digital* sendiri adalah media yang dirancang secara *digital* dengan konsep tiga dimensi dan suara yang sesuai dengan materi pembelajaran (Aini, 2023). Media pembelajaran *pop-up book* adalah salah satu media yang perlu dicoba dalam proses belajar mengajar. *Pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur tiga dimensi ketika halamannya dibuka serta memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan

sehingga mempunyai daya tarik untuk menumbuhkan minat siswa dalam memahami materi yang disampaikan melalui *Pop-up book* siswa dapat merangsang daya imajinasinya (Sinta & Syofyan, 2021). Media *pop-up digital* merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan melalui *powerpoint*.

Powerpoint merupakan aplikasi pada program komputer yang khusus untuk presentasi (Sarwono 2022). Program komputer ini memiliki banyak fitur animasi yang dapat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Keuntungan penggunaan *powerpoint* ini yaitu dengan penyajiannya dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan guru dalam menyampaikan mata pembelajaran. *Powerpoint* memungkinkan guru merancang media pembelajaran melalui slide presentasi yang menarik sebab didalamnya guru bisa memasukkan teks, grafik, gambar, suara atau bahkan video yang mendukung pembelajaran (Aini, 2023).

Adapun kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran tatap muka yaitu seringnya menggunakan media buku yang mengakibatkan siswa kurang fokus, cenderung mudah bosan serta kurang interaktif yang membuat kurangnya semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari kendala tersebut maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *pop-up book digital* berbasis *powerpoint*, sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang interaktif dan inovatif yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi menemukan bahwa kondisi pembelajaran yang terjadi di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 3 Made Lamongan jarang menggunakan media digital meskipun fasilitas sudah terbilang memadai. Pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan buku dan papan tulis sebagai media penyampai materi sehingga pembelajaran monoton, bahkan tidak jarang guru menggunakan metode ceramah. Pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang tertarik untuk belajar sehingga siswa malah asyik berbicara sendiri dengan teman sebangku (Marpaung, 2020).

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Mutiara & Hardjono, (2023) tentang “Pengembangan Media *Digital Pop-Up Book* pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01” Berdasarkan hasilnya bahwa Hasil uji validasi respon guru memperoleh nilai kelayakan sebesar 94% dengan kriteria sangat baik, dan hasil uji validasi respon siswa memperoleh nilai kelayakan sebesar 85% dengan kriteria sangat baik, sehingga media pembelajaran *Digital Pop-Up Book* efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aini, Pratiwi & Samsiyah (2023) yang berjudul “Pengembangan *Media Pop Up Digital* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Sekolah Dasar”. Dari penelitian tersebut memperoleh hasil media yang dikembangkan divalidasi oleh dua ahli dan dikategorikan sangat layak (90%) oleh ahli materi dan sangat layak (96,36%) oleh ahli media. Hasil uji coba lapangan pada 34 siswa

mendapatkan respon sebesar 87,56% dan dikategorikan sangat menarik, serta hasil angket respon guru adalah 86,15% dikategorikan sangat menarik.

Menurut Dandung, Prasasti & Listiani (2023) dengan judul “*Media pop-up book digital* pada materi rantai makanan kelas V sekolah dasar” yang menyatakan bahwa media *Pop Up Book digital* dalam pembelajaran. Uji validasi 3 ahli yaitu validasi ahli media diperoleh persentase 90% dengan kategori “sangat valid”, validasi ahli materi didapatkan persentase 84% dengan kategori “sangat valid”, dan validasi ahli bahasa diperoleh persentase 80% dengan kategori “cukup valid”. Kegiatan uji coba yaitu uji coba perorangan mendapat persentase 100% dengan kategori “sangat valid”, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 100% kategori “sangat valid”, dan uji coba lapangan mendapat persentase 93%. Kegiatan uji respon yaitu uji respon guru memperoleh persentase 100% dan uji respon siswa mendapat persentase 93,6% termasuk dalam kategori “sangat valid”. Berdasarkan perolehan skor angket menyatakan bahwa *Pop Up Book digital* layak dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah dari segi materi yang diambil dan lokasi yang memiliki karakteristik yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Karena hal diatas peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *pop-up book digital* berbasis *powerpoint* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Adapun perbedaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian terdahulu adalah materi dan lokasi yang memiliki karakteristik berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk

mengembangkan media pembelajaran *pop-up book digital* berbasis *powerpoint*. Untuk itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis *Powerpoint* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana hasil validitas pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *pop-up book digital* berbasis *powerpoint* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Made?
2. Bagaimana kepraktisan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *pop-up book digital* berbasis *powerpoint* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Made?
3. Bagaimana efektifitas pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *pop-up book digital* berbasis *powerpoint* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Made?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran *pop-up book digital* berbasis *powerpoint* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *pop-up book digital* berbasis *powerpoint* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Untuk mendeskripsikan efektifitas media pembelajaran *pop-up book digital* berbasis *powerpoint* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat penggunaan media *pop-up book* berbasis *powerpoint* :

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Dengan adanya media pembelajaran *pop-up book digital* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.
 - b. Dengan adanya media pembelajaran *pop-up book digital* dapat membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.
 - c. Dengan adanya media pembelajaran *pop-up book digital* dapat menarik minat belajar siswa.
2. Manfaat bagi guru
 - a. Dengan adanya media pembelajaran *pop-up book digital* dapat digunakan sebagai bahan pilihan untuk menyampaikan materi Bahasa Indonesia dengan baik.
 - b. Dengan adanya media pembelajaran *pop-up book digital* dapat digunakan sebagai bahan referensi pilihan tentang media pembelajaran *digital*.
3. Manfaat bagi sekolah
 - a. Sebagai alat bantu atau media pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan baik.

- b. Sebagai pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang inovatif.

4. Manfaat bagi peneliti

- a. Untuk peneliti lanjutan, penelitian pengembangan media pembelajaran *pop-up book* berbasis *powerpoint* ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian berikutnya.
- b. Dapat dijadikan inspirasi dan bahan pertimbangan dalam penelitian lanjutan.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari pengembangan ini diringkas sebagai berikut :

- 1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Made.
- 2. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *pop-up book* pada materi “ekspresi diri melalui hobi” mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 3. Media pembelajaran *pop-up book digital* bisa diakses dimanapun dan kapanpun, bisa digunakan melalui Komputer dan HP.

.