

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pendidikan. Rusman menyatakan (2011:170) bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja bertujuan dan terkendali”. Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung peningkatan prestasi siswa disekolah, karena media merupakan alat bantu dan narasumber belajar dalam proses pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang melibatkan sumber belajar yang disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat dalam proses pembelajaran untuk mengefektifkan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Rusman (2013:162) mengatakan media pembelajara nmemiliki banyak fungsiantara lain sebagai alat pendukung yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehigga menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kehadiran media pembelajaran memberi arti penting dalam mengefektifkan proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pendidikan. Melalui media

pembelajaran, pembelajaran tidak hanya terfokus pada guru, namun siswa lebih memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran, dapat digunakan oleh guru sebagai peraga dalam menyajikan materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

Berdasarkan hasil observasi di SD 24 Parupuk Tabing kelas IV B, di dapat bahwa belum tersedianya media pembelajaran menjadi kendala dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dilakukan dengan konvensional dan tidak menarik, guru masih menggunakan buku cetak pembelajaran sebagai media pembelajaran, untuk itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran karena akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif.

Buku ajar yang digunakan oleh siswa masih belum menarik, ini dibuktikan dengan tidak bersemangatnya peserta didik apabila diminta untuk membaca terlebih dahulu materi yang akan dibelajarkan. Salah satu alasan tidak menariknya buku siswa yaitu tidak adanya gambar yang mendukung dan sesuai dengan materi yang sedang dibahas dan terlalu banyaknya materi yang ditulis dalam buku tersebut sehingga semata-mata siswa diminta untuk membaca terus. Dengan demikian siswa diminta membaca berulang-ulang agar memahami teks bacaan yang terdapat di dalam buku pembelajaran sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk melanjutkan ke materi selanjutnya karena setiap individu perlu membayangkan setiap kalimat yang

dibacanya dalam kehidupan dunia nyata agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Untuk itu guru diminta untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi ajar. Misalnya membuat media yang lebih menarik sehingga siswa dapat memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pop-up book termasuk jenis buku yang digemari karena bisa membuat pembacanya bisa membayangkan bentuk benda dengan lebih jelas. Buku jenis ini juga sering kali digunakan oleh orang tua untuk mendongeng karena bentuknya yang menarik.

Media *Pop-up book* merupakan satu dari beberapa media pembelajaran yang dapat menjadi *alternatif* untuk menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, tidak terkecuali dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) materi daur hidup beberapa hewan dilingkungan sekitar. Menurut Dzuanda (2011: 1) *Pop-up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberikan visualisasi yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Sedangkan Bluemel dan Taylor (2012: 22) *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya.. Berdasarkan pengertian diatas, media *Pop-up Book* adalah tampilan gambar yang memiliki unsur tiga dimensi yang memberikan visualisasi yang unik, menarik dan bermakna, serta dapat

bergerak ketika halamannya dibuka, dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media *pop-up book* dalam proses pembelajaran akan mendapatkan hasil maksimal dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yaitu *Cooperativetipe Learning Together*. Menurut Arif Rohman (2009: 186). Pembelajaran kooperatif (Cooperative learning) adalah model pembelajaran yang menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar siswa, dan evaluasi proses kelompok.

Cooperative tipe Learning Together Menurut Miftahul huda, (2014:119) Menyatakan model pembelajaran learning toghether siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil, yang masing-masing kelompok diminta untuk menghasilkan suatu produk kelompok, kemudian guru bertugas mengawasi kelompok-kelompok ini berdasarkan lima unsur kooperatif.

Selanjutnya menurut Slavin, (1995:201) menyatakan bahwa *In cooperative learning model Learning Together , students formed by 4-5 students to work on a heterogeneous assignment sheet . Each group was given only one worksheet* yang artinya Pada model pembelajaran kooperatif tipe Learning Together, siswa dibentuk oleh 4 – 5 orang siswa yang heterogen untuk mengerjakan sebuah lembar tugas. Setiap kelompok hanya diberikan satu lembar kerja. selanjutnya menurut johnson, (2011:22) menyatakan *In cooperative learning model Learning Together , students*

formed by 4-5 students to work on a heterogeneous assignment sheet . Each group was given only one worksheet. yang artinya suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa belajar dalam kelompok-kelompok beanggotakan 4-5 orang yang heterogen menyelesaikan tugas tertentu.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat peneliti simpulkan model pembelajaran *learning together* adalah model pembelajaran kelompok kecil terdiri dari beberapa orang siswa yang belajar bersama-sama untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu secara bersama-sama.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Pop-up Book* pada tema 6 pembelajaran IPA berbasis *Cooperative tipe Learning Together* kelas IV.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar.
2. Proses belajar mengajar yang konvensional dan tidak menarik sehingga banyak siswa yang bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Guru masih menggunakan buku cetak pembelajaran sebagai media pembelajaran.
4. Kurang menariknya buku yang digunakan dalam proses pembelajaran.
5. Belum tersedianya media pembelajaran *Pop-up Book* berbasis *Cooperative tipe Learning Together*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka untuk lebih terarah dan tercapainya hasil penelitian yang diinginkan, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu Pengembangan Media *Pop-up Book* pada tema 6 pembelajaran IPA berbasis *Cooperative tipe Learning Together* kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan matasan masalah yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Validitas Pengembangan Media *Pop-up Book* pada tema 6 pembelajaran IPA berbasis *Cooperative tipe Learning Together* kelas IV ?
2. Bagaimana Praktikalitas Pengembangan Media *Pop-up Book* pada tema 6 pembelajaran IPA berbasis *Cooperative tipe Learning Together* kelas IV ?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran *Pop-up Book* pada tema 6 pembelajaran IPA berbasis *Cooperative tipe Learning Together* kelas IV memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan Media Media Pembelajaran *Pop-up Book* pada tema 6 pembelajaran IPA berbasis *Cooperative tipe Learning Together* kelas IV memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, sebagai salah satu cara meningkatkan minat belajar siswa dengan media dan model pembelajaran yang inovatif.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam mengembangkan media dan model pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, sebagai sumbangan yang bermanfaat dalam rangka bagian umum lainnya.
4. Bagi peneliti, sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran serta penerapan model yang sesuai dalam mengajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dimasa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Pop-up Book*, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Pop-up Book* pada materi tema 6 pembelajaran IPA berbasis *Cooperativetipe Learning Together* ditujukan untuk peserta didik kelas IV.
2. *Pop-up Book* yang dikembangkan disusun dengan mengkaitkan materi siklus hidup beberapa hewan dengan kehidupan sehari-hari.
3. Bagian-bagian *Pop-up Book* yang akan dikembangkan meliputi:
 - a. Halaman sampul : Sampul muka *Pop-up Book* memuat tema peduli terhadap makhluk hidup yang bergambarkan keindahan alam pada sampul buku *Pop-up Book* tiga dimensi.

- b. Daftar isi: Urutan bagian-bagian yang mencakup judul atau deskripsi dari header tingkat pertama.
- c. Indikator pembelajaran: Pada *Pop-up Book* di sajikan dengan tampilan jendela yang menarik.
- d. Materi pokok di sajikan pada *Pop-up Book* dengan tampilan gambar 3D yang inovatif, kreatif, dan efektif yang penuh warna. Ada beberapa materi tersaji dalam jendela-jendela spiral , amplop surat 3D dengan lipatan origami.
- e. Soal evaluasi disajikan dengan bentuk jendela 3D sebanyak 5 butir soal yang dikerjakan oleh siswa secara berkelompok.

H. Definisi Operasional

1. Media *Pop-up Book* merupakan suatu media yang memiliki unsur tiga dimensi. *Pop-up Book* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam suatu materi sehingga membuat materi lebih mudah diingat dan dipelajari.
2. *Cooperative tipe Learning Together* adalah model pembelajaran yang digunakan dalam media *Pop-up Book*, dengan saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab.
3. Validitas produk *Pop-up Book* adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu tes atau produk. Suatu produk atau tes dikatakan valid apabila produk atau tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Praktikalitas dapat diartikan sejauh mana kepraktisan instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian. Sehingga, kepraktisan bahan

ajar maksudnya adalah kepraktisan penggunaan bahan ajar tersebut dalam pembelajaran.

4. Praktikalitas dapat diartikan sejauh mana kepraktisan instrument yang digunakan peneliti dalam penelitian. Sehingga, kepraktisan bahan ajar maksudnya adalah kepraktisan penggunaan bahan ajar tersebut dalam pembelajaran.