

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sebagai *animal educandum* terlahir dengan akal dan pikiran, hal itulah yang membedakan manusia dengan binatang. Akal dan pikiran manusia tidak akan berkembang apabila tidak dilatih dan dididik. Pendidikan diperlukan untuk melatih manusia agar dapat bertahan hidup dan mampu berkembang di masyarakat. Pendidikan pertama kali didapatkan di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah hingga lingkungan masyarakat. Pendidikan formal di Indonesia dimulai dari tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi. Pendidikan di Indonesia diatur dalam sistem pendidikan nasional. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, menyatakan:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban baik yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Pendidikan di sekolah dasar mencakup pembelajaran dalam pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan karakter. Komponen

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, diakses dari <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>, diunduh pada tanggal 23 Februari 2020.

pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, guru, siswa, metode, media, dan evaluasi. Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen pembelajaran. Menurut Karwono dan Heni Mularsih, media pembelajaran merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.² Media pembelajaran digunakan sebagai perantara informasi antara guru dengan siswa.

Media pembelajaran menjadi daya tarik agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat membantu guru agar pembelajaran yang tengah berlangsung menjadi lebih bermakna. Media pembelajaran di sekolah dasar diperlukan untuk mengubah materi yang abstrak menjadi materi yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) saat ini diajarkan pada semua jenjang pendidikan.

Menurut Trianto, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial.³

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar dikemas lebih sederhana mencakup dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial yang

² Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2017), h. 3.

³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 171.

berkaitan dengan interaksi sosial, adat istiadat, kebudayaan, wilayah, kekuasaan, nasionalisme, serta perubahan yang terjadi di masa lalu hingga saat ini. Banyaknya materi yang dibahas dan materi yang abstrak dalam mata pelajaran IPS di SD membuat guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan. Dan penggunaan media yang tepat dapat membantu mengoptimalkan pembelajaran.

Pembelajaran yang ideal dapat dilakukan dengan pembelajaran yang aktif dan selalu melibatkan siswa. Guru di dalam kelas hanya sebagai fasilitator sedangkan yang aktif bergerak adalah siswa. Proses pembelajaran yang ideal lebih diutamakan daripada hasil yang dicapai oleh siswa. Pembelajaran yang ideal memberikan pemahaman yang baik serta adanya perubahan tingkah laku pada siswa, hingga siswa dapat mengaplikasikannya di kehidupan nyata. Pembelajaran yang ideal membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik minat siswa untuk menerima pelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti ketika melaksanakan Praktek Keterampilan Mengajar pada tahun 2019 di SDN Karet 04, pembelajaran yang ideal belum dilaksanakan sepenuhnya karena ditemukan dalam melakukan pembelajaran yang berkaitan dengan IPS, guru terpaku dengan buku siswa yang disediakan oleh pemerintah, kurang mengeksplorasi materi lain yang masih berkaitan dengan materi yang tengah dipelajari. Selain itu, guru kurang optimal dalam menggunakan variasi media

pembelajaran yang lain. Guru hanya terpaku pada media pembelajaran yang disarankan untuk digunakan pada buku guru. Sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang efektif, yang berdampak siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal dilihat dari beberapa siswa yang mengobrol ketika guru sedang menjelaskan materi.

Pembelajaran yang kurang optimal, dapat dibantu dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar. Siswa tidak selalu diberikan konsep serta nilai-nilai yang disajikan melalui metode ceramah oleh guru. Guru dapat menyajikan konsep serta nilai-nilai melalui media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk lebih memahami konsep dan nilai. Media pembelajaran yang digunakan juga harus sesuai dengan kondisi, karakteristik siswa dan kesesuaian materi yang akan diajarkan.

Menurut Piaget, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret.⁴ Dalam kegiatan pembelajaran, siswa sekolah dasar membutuhkan contoh yang konkret sesuai dengan tahapan pemikirannya. Pada pembelajaran IPS, materi yang berupa kata-kata lebih mendominasi daripada gambar sehingga siswa sekolah dasar sulit untuk menangkap materi pembelajaran IPS. Oleh sebab itu, media pembelajaran berupa gambar

⁴ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Salemba Humanika, 2014), h.45.

diperlukan dalam pembelajaran IPS untuk mengubah kata-kata yang abstrak menjadi konkret atau nyata.

Salah satu jenis media adalah media cetak. Salah satu bentuk media cetak yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah media *pop up*. Media *pop up* dapat dimanfaatkan untuk mengubah materi yang abstrak menjadi gambar yang akan memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran. *Pop up* adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul.⁵

Gambar yang timbul dalam media *pop up* dapat menjadi ciri khas dalam suatu materi yang akan diingat oleh siswa, sehingga siswa tidak hanya selalu membaca materinya saja melainkan juga dapat melihat gambar serta dapat menyentuh gambar tersebut. Media *pop up* memuat gambar-gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu teks yang terdapat dalam media *pop up* tidak banyak sehingga siswa tidak perlu menghafal materi-materi pembelajaran yang begitu banyak.

Terdapat beberapa penelitian dan pengembangan sebelumnya terkait pengembangan media *Pop-Up* antara lain: (a) Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional *Pop-Up Book* Materi Pokok Daur Hidup Untuk

⁵ Cahyo Hasanudin, *Media Pembelajaran: Kajian Teoretis dan Kemanfaatan*, (Sleman: Deepublish 2017), h. 56.

Siswa Kelas IV SD Negeri Kalasan 1 oleh Maria Rikaria Andung.⁶ (b) Pengembangan Media *Pop-Up Book* Tema Peristiwa untuk Kelas III SD oleh Jatu Pramesti.⁷ (c) *Pobundo (Pop-Up Budaya Indonesia)* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.⁸ Dari beberapa penelitian dan pengembangan sebelumnya terkait pengembangan media *Pop-Up* tersebut dapat diketahui bahwa belum ada pengembangan media *Pop-Up Book* mengenai materi IPS tentang kerajaan islam di Indonesia untuk siswa kelas IV SD.

Dari hasil kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *pop up* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa. Produk media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berbeda dengan media *pop up* yang sudah ada. Perbedaan itu terletak pada muatan materi yang akan dikembangkan dan terdapat keterbaruan berupa penggunaan *QR Code* yang menyimpan *link* video sejarah kerajaan Islam di Indonesia, sehingga media ini lebih bervariasi.

⁶ Maria Rikaria Andung, "Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional *Pop-Up Book* Materi Pokok Daur Hidup Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Kalasan 1", (Yogyakarta: FKIP Universitas Sanata Dharma), Skripsi.

⁷ Jatu Pramesti, Pengembangan Media *Pop-Up Book* Tema Peristiwa untuk Kelas III SD, *Jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar* 16, September 2015, h. 1.

⁸ Adiza Belva H., Septi Rohni Undari, Wildan Isnaini Yahya, Neng Sa'adah, dan Imas Widowati, *Pobundo (Pop-Up Budaya Indonesia) sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, *Jurnal PELITA* 10(1), April 2015, h.65.

Penelitian ini bermaksud memanfaatkan media *pop up* dalam pembelajaran IPS SD materi kerajaan Islam di Indonesia, agar siswa lebih tertarik dalam mempelajari IPS SD materi kerajaan Islam di Indonesia. Media *pop up* dipilih karena bentuknya berupa 3 dimensi serta warna-warni dan terdapat banyak gambar sehingga sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD. Dalam media *pop up* materi yang disajikan cukup ringkas sehingga siswa tidak mudah bosan, selain itu terdapat keterbaruan dalam media *pop up* ini karena terdapat QR *code* (*quick response code*).

QR *code* dimanfaatkan untuk menyimpan video mengenai sejarah pada setiap kerajaan dengan penjelasan yang lebih rinci. QR *code* akan tertera di dalam media *pop up*. QR *code* dapat dipindai pada gawai, sehingga menampilkan video yang bertujuan membuat pembelajaran IPS materi kerajaan Islam di Indonesia semakin menarik. Jadi, media *pop up* ini tidak hanya memuat materi berbentuk gambar 3 dimensi, namun terdapat video yang menampilkan gambar bergerak dan bersuara. Penggunaan QR *code* pada media *pop up* ini, menjadikan media *pop up* berbasis QR *code* materi IPS tentang Kerajaan Islam di Indonesia berbeda dengan media *pop up* lainnya.

Media *pop up* yang akan dikembangkan, dapat menjadi alternatif untuk digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dilaksanakan apabila pembelajaran tidak memungkinkan untuk diadakan di kelas dan tatap muka secara langsung, hal ini dapat dikarenakan oleh

beberapa penyebab. Salah satu penyebabnya adalah pandemi COVID-19 yang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia, sehingga kegiatan masyarakat di luar rumah dibatasi, dan pembelajaran di sekolah ditiadakan diganti dengan pembelajaran secara daring. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat digunakan oleh siswa maupun orang tua. Media pembelajaran ini pun memuat video yang dapat diakses dari rumah siswa, dengan penjelasan yang jelas dan menarik.

Peneliti melakukan pengamatan di beberapa toko buku Gramedia di Depok dan Jakarta, media *pop up* yang membahas mengenai mata pelajaran IPS jarang sekali ditemukan di pasaran, kebanyakan media *pop up* yang beredar di masyarakat membahas mengenai cerita rakyat. Media *pop up* yang diperuntukan untuk anak balita yang baru belajar mengenal hewan, lingkungan, buah-buahan sehingga jarang diperuntukan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Media *Pop Up* Berbasis QR Code Materi IPS Tentang Kerajaan Islam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan media *pop up* berbasis QR code materi IPS tentang

Kerajaan Islam di Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dan apakah pengembangan media *pop up* berbasis QR Code dapat memberikan pembelajaran pada siswa serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran IPS mengenai kerajaan islam di Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media *Pop Up* Berbasis QR Code materi IPS tentang Kerajaan Islam di Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar sesuai dengan kurikulum 2013 dan kompetensi dasar yang berlaku di kelas IV SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan media *pop up* berbasis QR code materi IPS tentang kerajaan Islam di Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian ini secara teoretis dan praktis akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini memberikan sumbangsih produk hasil pengembangan berupa media *Pop Up* berbasis *QR code* pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Media ini diharapkan dapat membantu dalam mengajarkan materi pembelajaran IPS di sekolah dasar serta membantu guru dalam memberi materi mengenai kerajaan islam di Indonesia kepada siswa kelas IV dan juga dapat memotivasi guru memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

b. Bagi Siswa

Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPS mengenai kerajaan islam di Indonesia serta dapat menambah semangat dan motivasi siswa dalam mempelajari IPS dan juga dapat menarik perhatian serta mengundang rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS sehingga siswa akan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan untuk menerapkan media *Pop Up* berbasis QR *code* materi IPS tentang Kerajaan Islam di Indonesia untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.



