

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensinya. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, membentuk kepribadian yang baik, mengasah kecerdasan. Pada dasarnya, pendidikan pondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Selain itu, pendidikan juga berperan sebagai sarana untuk menyiapkan generasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan menghadapi berbagai tantangan global.

Pendidikan abad 21 diwarnai dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat dan memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kondisi ini menuntut proses pembelajaran untuk terus menyesuaikan diri agar selaras dengan kemajuan teknologi yang tersedia. Teknologi telah mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, cara guru menyampaikan materi, hingga cara sekolah mengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi agar tetap relevan dan efektif.

Kondisi ini menuntut setiap proses pembelajaran untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi Digital yang muncul. Guru perlu memanfaatkan perangkat seperti komputer, *smartphone*, internet, serta berbagai aplikasi dan media Digital sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Penyesuaian ini sangat penting karena peserta didik masa kini tumbuh dalam lingkungan yang serba cepat dan kaya akan teknologi, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual, interaktif, dan dinamis.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang dirancang pembelajaran sesuai dengan keterampilan 5C meliputi, 1. *Critical thinking skill* (berpikir kritis), 2. *Creative* (Kreativitas), 3. *Collaboration* (Kolaborasi), 4. *Communication* (Komunikasi), 5. *Character* (Karakter). Sehingga, pendidikan abad 21 mengedepankan keterampilan 5C dan mengintegrasikan segala ilmu dengan kehidupan nyata, memahami teknologi dan informasi. Hal ini, selaras dengan kurikulum merdeka dengan pendekatan *deep learning* yang mewajibkan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi menekankan pemahaman yang mendalam, bermakna, dan berkelanjutan.

Guru diharapkan mengajarkan peserta didik dengan baik, maka proses pembelajaran akan berlangsung secara berpikir kritis, pemahaman bermakna, dan menyenangkan. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Karena itu, guru perlu memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat atau sumber yang digunakan guru untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Konsep media pembelajaran memiliki dua unsur yakni *software* dan *hardware*. *Software* dalam media pembelajaran sebuah informasi atau pesan pembelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Sedangkan *hardware* dalam media pembelajaran sebuah alat atau peralatan fisik yang digunakan untuk menampilkan atau menyampaikan *software* kepada peserta didik.

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta materi yang akan disampaikan. Media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar yang baik dan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir. Dengan pemilihan media

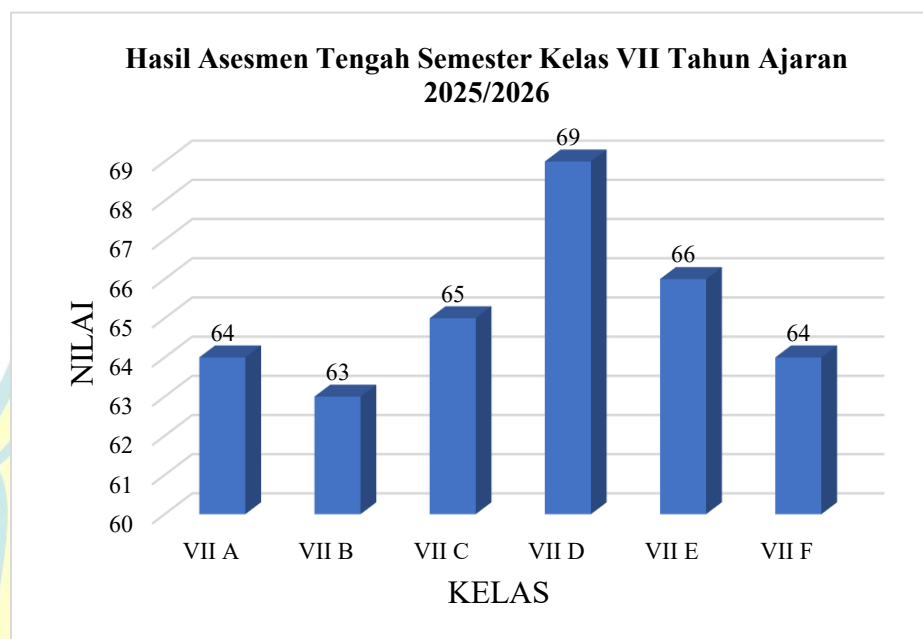
pembelajaran yang sesuai, guru dapat meningkatkan minat dan fokus peserta didik, sehingga proses penerimaan materi berlangsung lebih optimal dan terasa menyenangkan. Secara keseluruhan, media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Pemilihan media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sangat diperlukan. Sebab, mata pelajaran IPS mempelajari berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan masalah sosial yang ada di masyarakat. Sehingga mata pelajaran IPS dianggap pelajaran yang kompleks karena mencakup berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora, IPS melibatkan disiplin seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, hukum, politik, dan budaya (Safitri *et al.*, 2024). Sehingga, pembelajaran IPS sering dianggap kurang menarik karena cenderung bersifat teoritis dan faktual, sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami berbagai konsep yang disampaikan.

Pembelajaran IPS yang bersifat teoritis dan faktual, seringkali guru IPS menggunakan media pembelajaran PPT (*Powerpoint*) atau merangkum buku paket. Seperti guru hanya menyampaikan konsep-konsep yang terdapat di dalam buku paket, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Hal ini membuat peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menyebabkan mereka lebih fokus pada penghafalan daripada pemahaman konsep secara mendalam. Pembelajaran yang monoton ini cenderung mengurangi minat peserta didik dan akhirnya berdampak pada turunnya hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah capaian yang menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran setelah melalui proses pembelajaran tertentu. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut dapat berupa berbagai kemampuan-kemampuan yang mencakup perubahan berpikir kritis, menganalisis dan memecahkan masalah, menunjukkan sikap yang positif dan bertanggung jawab, serta bertindak sesuai dengan nilai dan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil ATS (Asesmen Tengah Semester) pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 14 Jakarta menunjukkan bahwa rata-rata hasil ATS tersebut di bawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yaitu 75. Berikut hasil rata-rata nilai ATS Ganjil pada mata pelajaran IPS pada kelas VII di SMP Negeri 14 Jakarta.



Gambar 1. 1 Daftar Rata-Rata Nilai
(Sumber: Guru IPS kelas VII SMPN 14 Jakarta)

Berdasarkan hasil belajar pada tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru IPS seringkali menggunakan media PPT (*power point*), papan tulis, atau merangkum buku paket. Hal ini diperkuat oleh observasi peneliti pada tanggal 4 Februari 2026 yang menunjukkan bahwa salah satu guru IPS kelas VII di SMP Negeri 14 Jakarta selama mengajarkan materi IPS hanya dengan menggunakan media PPT, papan tulis, atau merangkum buku paket. Kemudian, berdasarkan wawancara dengan salah satu peserta didik di kelas VII-B, guru IPS tersebut memang sering menggunakan media PPT dan merangkum buku paket dalam pembelajarannya. Sehingga pembelajaran bersifat monoton dan peserta didik terlihat lebih mudah bosan yang dapat menurunkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu permasalahannya adalah minimnya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Variasi media pembelajaran yang menarik juga mampu mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Maka dari itu, diperlukannya inovasi pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah media *Pop Up Book Digital*.

Media pembelajaran *Pop Up Book Digital* merupakan sebuah buku digital yang menyajikan visualisasi gambar berbentuk tegak atau tiga dimensi sehingga mampu menampilkan berbagai objek secara lebih hidup dan estetik. Efek tampilan yang seolah-olah bergerak memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memukau bagi peserta didik. Selain itu, media *Pop Up Book Digital* juga dilengkapi dengan ilustrasi berwarna yang atraktif serta teks pendukung yang sesuai dengan materi, sehingga mampu membantu peserta didik memahami informasi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Media pembelajaran *Pop Up Book Digital* dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi kejenuhan peserta didik serta menurunnya hasil belajar. Media ini menjadi pembaruan dalam pembelajaran sebab tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi dari guru kepada peserta didik, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup melalui visualisasi gambar yang menarik dan tampilan tiga dimensi. Media ini dapat memberikan kesan yang memukau bagi peserta didik, sehingga meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam menerapkan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* pada mata pelajaran IPS, peserta didik dapat diajak memahami konsep-konsep penting dalam materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan pemahaman bermakna.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Pop Up Book*

Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII Di SMP Negeri 14 Jakarta”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan menarik, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book Digital*, diharapkan peserta didik dapat terlibat lebih aktif dalam proses belajar, menjadikan pengalaman belajar mereka lebih menyenangkan dan bermakna. Melalui penelitian ini, diharapkan juga dapat ditemukan strategi yang dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar IPS dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan Latar Belakang di atas dapat diuraikan masalah yang dihadapi peserta didik kelas VII SMP Negeri 14 Jakarta dalam pembelajaran IPS. Terdapat penurunan hasil belajar. Maka identifikasi masalah yang dijadikan penelitian yaitu:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII di SMP Negeri 14 Jakarta?
2. Apakah penerapan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS peserta didik kelas VII di SMP Negeri 14 Jakarta?

C. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis di antaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran *Pop Up Book Digital* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi

pengembangan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya interaktivitas dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan praktis sebagai berikut :

a. Bagi Peserta Didik

Membantu Peserta didik lebih mudah memahami materi IPS melalui media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mereka. Selain Itu, Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, serta kemampuan bekerja secara mandiri maupun kelompok melalui aktivitas pembelajaran yang bervariasi.

b. Bagi Guru

Menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menyampaikan materi IPS. Guru juga dapat lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Mendukung peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dengan penerapan media Digital yang relevan dengan tuntutan abad ke-21, serta menjadi contoh penerapan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar.

d. Bagi Peneliti lain

Memberikan informasi dan wawasan tambahan yang bisa dijadikan bahan rujukan atau acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.