**BAB I
PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu cara masyarakat untuk memperluaskemam-puannya melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang.

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Menurut Sukmawarti dkk, (2022:202) Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Proses belajar yang berlangsung adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang dirancang oleh guru untuk membelajarkan siswa agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Kurikulum yang digunakan pada proses pembelajaran saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut Sukmawarti dan Hidayat, (2020)pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Hal ini disebabkan media yang digunakan saat pembelajaran sangat terbatas dan belum optimal, media yang digunakan hanya media gambar atau bagan dan powerpoint. Sedangkan model pembelajaran yang masih diterapkan di SD Al Washliyah 5 Medan yaitu model ceramah dimana pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik masih cenderung pasif dan mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru, sehingga informasi yang diterima cenderung hanya dihafal tanpa adanya proses berpikir. Akibatnya kemampuan siswa dalam mengenal materi bangun ruang sangat rendah dan berimbas pada hasil belajar siswa yang rendah.

Menurut Hidayat, dkk (2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Perkembangan teknologi ini memudahkan para tenaga pendidik untuk membuat perangkat pembelajaran menggunakan kecanggihan teknologi agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam penyajian materi pelajaran dan dapat juga dimanfaatkan sebagai teknologi interaksi pembelajaran antara guru dan siswa (Sukmawarti, dkk:2017).

Proses pembelajaran tak terlepas dari pemakaian media pembelajaran. Media yang menunjang akan mendukung proses belajar-mengajar berjalan dengan efektif. Selain penyediaan media, untuk membantu pengembangan kemampuan siswa secara maksimal diperlukan metode pembelajaran yang dinamis dan mendukung. Hal ini dikarenakan media dapat membantu merangsang kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Media menurut sudut pandang pendidikan yakni komponen atau alat yang penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. (Putra, dkk, 2017:130).

Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran dan penulis berusaha mengatasi masalah yang terdapat di SD Al-Washliyah 5 Medan yaitu tentang kurangnya media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas serta belum pernah ada pengembangan media *Pop Up Book*, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Inkuiri Pada Pembelajaran Geometri Ruang Di Kelas V”. Pengembangan media *Pop Up Book* menggunakan model *ADDIE* yang terdiri 5 tahapan yaitu Analisis *(Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Peneliti menggunakan model *ADDIE* karena tahapan-tahapan yang terdapat di model *ADDIE* sederhana dan sangat cocok dengan media yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan tahapan-tahapan dari model *ADDIE* peneliti dapat mengetahui kekurangan media yang di kembangan dan melakukan perbaikan-perbaikan sehingga menjadi media yang benar-benar berguna dan bermanfaat untuk siswa.

*Pop Up* ialah media yang terbuat dari bahan kertas yang membentuk struktur 3D saat dibuka dan struktur 2D saat ditutup. Media *Pop-Up* dianggap memiliki keunikan tersendiri bagi siswa karena dapat menunjukkan gambar yang bersifat abstrak maupun nyata dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak serta muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi siswa ketika membukanya (Safri, dkk, 2017:113). Media *Pop-Up* juga praktis untuk dipakai, mudah dibawa, tampilan berbentuk 2D dan 3D yang mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam belajar matematika, serta merangsang imajinasi anak untuk berpikir.

*Pop-up book* memiliki sejumlah kelebihan yakni mampu memberikan
pengalaman khusus pada tiap individu karena melibatkan siswa seperti
menggeser, membuka, dan melipat bagian *pop-up book*. Hal tersebut dapat membuat kesan tersendiri kepada si pembaca sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media ini (Ramadiyanti 2018).

Sedangkan pengajaran inkuiri bisa membantu siswa merangsang
keterampilan berpikir kreatif, mendorong siswa untuk terlibat langsung melalui pengamatan dan penyelidikan dalam mencari informasi sebanyak-banyaknya sehingga pengajaran menjadi bermanfaat, sedangkan pendidik hanya memberikan kaidah-kaidah yang seperlunya saja. Siswa yang terlibat langsung dalampengajaran mampu menumbuhkan kreativitasnya untuk terus belajar menemukan inovatif (Mufiannoor, dkk, 2017:939).

* 1. **Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka dapat di identifikasikan masalah – masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran pada materi geometri ruang di sekolah SDS Al Washliyah 5 Medan.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran geometri ruang.
3. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya
jawab tanpa ada variasi metode atau model pembelajaran yang lain.
4. Siswa merasa jarang memperoleh media pengajaran yang variasi.

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan dan luasnya ruang lingkup pembahasan, maka dalam penelitian ini dibatasi, yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada media *Pop-Up Book* pada pembelajaran geometri ruang dan ditunjukkan untuk siswa kelas V SD Al-Washliyah 5 Medan serta bermanfaat sebagai media saja.
2. Penelitian ini menggunakan sintaks Inkuiri yang terdiri dari orientasi, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan merumuskan masalah.
3. Media yang dikembangkan akan diuji oleh penelaah yang meliputi
penelaah materi, penelaah media, tanggapan guru dan siswa setelah uji coba produk secara terbatas.

**1.4 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana mengembangkan media *pop-up book* berbasis inkuiri pada pembelajaran geometri ruang di kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media *pop-up book* berbasis inkuiri pada pembelajaran geometri ruang di kelas V SD?

## Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian, yakni:

1. Untuk mengembangkan media *pop-up book* berbasis inkuiri pada pembelajaran geometri ruang di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *pop-up book* berbasis inkuiri pada pembelajaran geometri ruang di kelas V SD.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapunmanfaatyangdiharapkandaripenelitianinidi antaranya adalah sebagaiberikut:

1. Untuk Siswa

Siswa memperoleh media ajar *Pop-Up Book* yang dapat membantu siswa dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran geometri ruang.

2. Untuk Pendidik

Media ini bisa dijadikan bahan saran dan masukan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tidak membosankan.

3. Bagi Sekolah

Dapat menumbuhkan pengetahuan dan keterampilan dalammengembangkan media pembelajaran yang baik dan unik.