**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang**

Pendidikan adalah peroses pengubahan sikap, tingkah laku atau usaha pendewasaan, dalam pendidikan peserta didik akan mendapat ilmu-ilmu baru yang didapatkan dari sebuah pembelajaran. Tenaga pendidik merupaka sabjek primer guna mentrasper ilmu dikegiatan belajar mengajar. Namun, kegiatan tersebut akan lebih efektif jika ditambahkan subjek atau alat bantu lainnya. Faktor penting dalam pembelajaran salah satunya adalaha media, karena dengan adanya media maka kegiatan belajar mengajar yang dilakukan akan lebih mudah, sehingga tujuan efektifnya suatu komunikasi antara pengajar dan peserta didik akan berjalan sepadan dengan yang diharapkan.

Salah satu fungsi media adalah memberikan ilmu pengetahuan kepada peseta didik. Ketika memilih suatu media pembelajaran, guru harus mempunyai pertimbangan yang baik. hal ini harus sinkron dengan meteri yang diajarkan, sarana dan prasarana yang ada disekolah serta sesuai dengan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. peroses berpikir konvergen dan divergen pada dasarnya selalu berkaitan dengan kreativitas yang ada pada manusia. Konvergen merupakan berpikir yang menghasilkan satu jawaban yang sangat benar, sedangkan divergen merupakan berpikir yang menghasilkan rangkayan cadangan jawaban bervariasi.

Selain menekankan pada aspek kognitif, dalam proses pembelajaran peserta didik juga ditekankan pada aspek psikomotorik yaitu keterampilan-keterampilan yang lebih seperti keterampilan berpikir kreatif karena dengan berpikir kreatif maka seseorang dapat menyatukan yang sudah ada dan dapat menemukan gagasan baru, dengan hal tersebut peserta didik dapat menciptakan benda atau gagasan yang berguna untuk semua orang.

Akan tetapi, disekolah guru menggunakan media yang kurang kreatif dan guru cenderung kurang inovatif dalam mengembangkan media yang akan

digunakan, guru juga menggunakan metode yang didominasi dengan ceramah dan

1

diselingi dengan mencatat sehingga peran peserta didik didalam kelas masih terlihat

pasif.

Hal ini sesuai dengan hasil opservasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran diketahui guru masih belum maksimal dalam menggunakan metode pembelajaran yang seharusnya dipakai dalam K13. Pendidik memakai teknik ceramah yang diselingi mencatat, sehingga kegiatan belajar masih sangat didominasi oleh guru dan peserta didik terlihat sangat pasif. Selain itu hasil wawancara guru kelas 1 (satu) disekolah SD IT Al – Furqon Lubuk Rotan dengan Ibu Musilawati (30) juga menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, pengajar memakai alat pembelajaran seperti buku paket dari pemerintah, lembar kerja peserta didik, dan gambar 2 dimensi, yang menurutnya media tersebut masih belum maksimal untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dapat dikatakan rendah, hal ini diperkuat dengan hasil angket pra penilaian peserta didik. Hasil angket lainnya juga menyatakan bahwa ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran tematik tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku yaitu

100% dan ketertarikan pelajar jika belajar memakai alat belajar sangat tinggi yaitu

100%. Namun 40% dari peserta didik menyatakan bahwa guru minim menggunakan media yang menarik, berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa guru sangat terbatas mengembangkan media membuat pelajar tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu ide yang dapat menyelesaikan permasalahan diatas adalah dikembangkannya media yang lebih kreatif, inovatif, dan dapat memikat minat pelajar agar terbujuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik sesuai yang sudah direncanakan seperti media *poop up book. Poop Up Book* adalah media berbentuk 3D dan memiliki gambar timbul jika halaman buku dibuka. Hal ini didukung dengan teori Taylor dan Blumel (2003) yang menyatakan bahwa *Poop up books encompasses formats of mechanical, movable books, that unfold and rise from the page to our surprise and delight*. *Pook up book* meliputi konstruksi, pergerakan buku yang muncul dari halaman yang membuat kita terkejut dan menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan tersebut tidak dipungkiri bahwa media *poop up book* dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih seru dan perhatian pelajar terfokuskan, sehingga akan tercapai tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri. Keunggulan media ini, pelajar mendapatkan kesan tersendiri karena dengan media *poop up book* peserta didik dapat terlibat dalam cerita yang dibuat dengan membuka dan menggeser *poop up book* sehingga memberikan kesan khusus dan lebih mudah untuk diingat oleh peserta didik ketika menggunakannya.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Stephan Van Dyk (2010) yang menyatakan bahwa: “*poop up book have been delight and engaging readers and non readers, young and old alike, for nearly 800 years. Using inventive ways to fold paper and create movement, pop up artists and paper engineers transform the printed page from two-dimensional forms to three-dimensional experiences.* Selama hampir 800 tahun, *pop up book* telah menarik perhatian pembaca maupun non pembaca, baik muda ataupun tua. *poop up book* dibuat menggunakan cara – cara kreatif untuk melipat kertas dan membuat gerakan.

Pembuat *poop up book* mengubah halaman yang dicetak dari dua dimensi menjadi tiga dimensi. pemilihan *poop up book* berbasis *broblem based learning* dikarenakan *poop up book* dapat membuat peserta didik lebih aktif, semangat, dapat mengingat materi yang sudah diajarkan dan pembelajaran yang sedang dilakukan akan lebih menyanangkan. Selain itu peserta didik juga akan lebih mandiri dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatifnya dengan membuat media *poop up book* sendiri sasuai langkah-langkah yang telah disusun. Selain itu, banyak aktivitas menyenangkan dan meningkatkan ingatan yang diharapkan dapat dijadikan bahan pembuat peserta didik dalam berpikir, terutama tentang sebuah cerita yang sudah dibacakan gagasan tersebut sesuai dengan pernyataan Stephan Van Dky (2010) yang menyatakan bahwa : “*Movable and pop up books teach in clever ways, making the learningexperience more effective, interactive, and memorable” pop up book* mengajarkan cara-cara cerdas dalam membuat pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan mudah diingat.

Penelitian mengenai *pop up book* juga sudah pernah dilakukan oleh beberapa penelitian seperti Yulisna Hawarya dkk (2014) dengan judul “Pengembangan *Pop Up* Modul Pembelajaran Biologi Pada Pencemaran Dan Pelestarian Lingkungan untuk Siswa SMA Kelas X” data ini menandakan media yang dikembangkan mendapat nilai baik. Selanjutnya penelitian serupa dilakukan oleh Ikshania Nikmatul Jannah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* Materi Virus Bagi Siswa Kelas X SMA” hasil penelitian ini menunjukan hasil uji t-test terhadap N-gain menunjukan bahwa adanya pengaruh signifikan terhadap penggunaan *pop up book*.

Meskipun telah banyak yang melakukan penelitian mengenai media tersebut tetapi terdapat perbedaan yang akan dikembangkan oleh peneliti, diantaranya, Menggunakan materi tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku, *Pop-up book* yang dikembangkan akan dikaitkan dengan model pembelajaran *problem based learning*, nantinya guru akan menjelaskan pembelajran menggunakan model tersebut, *poop up book* yang dikembangkan tidak memuat satu sub tema saja, namun memuat 4 sub tema, 4 subtema yang ada didalam tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku akan ada didalam *poop up book* yang akan dikembangkan, *poop up book* yang di kembangkan dengan indikatif keterampilan berpikir kreatif sehingga diharapkan dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

*Poop up book* juga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran, terutama guru yang kurang faham menggunakan alat proyektor seperti infocus, maka dengan adanya *poop up book* akan memudahkan guru dalam penggunaannya, dan dapat menarik perhatian siswa terhadap buku. Sebagaimana yang kita tahu sebagian siswa sudah candu akan penggunaan *gadget,* sehingga siswa kurang dalam membaca buku dan kurang menghargai buku. Maka dari itu perlunya buku yang dapat menarik perhatian siswa yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan dapat menghargai buku.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka peneliti tertarik untuk

mengembangkan alat pembelajaran berupa media *poop up book* pada materi tema

7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku dengan berbasis model *problem based*

*learning.* “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis *problem Based Learning*

kelas 1 tema benda, hewan, dan tanaman disekitarku di SD IT Al - Furqon”.

**1.2. Identifikasi Masalah**

Dari pemaparan diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat dikemukakan, di antaranya:

1. Pendidik menggunakan media yang kurang kreatif dan guru cenderung kurang inovatif dalam mengembangkan media yang akan digunakan, seharusnya pendidik menggunakan media yang menarik agar peserta didik dapat mengingat materi yang telah diajarkan namun guru belum menggunakan media yang menarik seperti *poop up book* berbasis *broblem based learning*.

2. Dalam peroses pembelajaran, seharusnya didominasi oleh peserta didik yang aktif namun dalam proses pembelajaran selalu didominasi oleh guru yang aktif dan peserta didik cenderung pasif.

3. Kurikulum 2013 meminta guru menggunakan model pembelajaran seperti diskusi tetapi dalam pembelajaran guru menggunakan metode yang didominasi dengan ceramah dan diselingi dengan mencatat atau dapat dikatakan *teacher centere*.

4. Dalam pembelajaran seharusnya peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatifnya namun media yang digunakan guru belum sepenuhnya dapat menumbuhkan ketarampilan berpikir kreatif peserta didik.

**1.3. Batasan Masalah**

Berlandaskan latar belakang masalah yang dipaparkan serta mengingat keterbatasan peneliti maka perlu adanya batasan masalah. Untuk itu peneliti hanya memfokuakan penelitian pada:

1. Mengembangkan *poop up book* difokuskan pada materi tematik kelas 1 tema

7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku.

2. Pembelajaran *poop up book* berbasis *problem based learning* yang berfokus pada materi tematik tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku.

**1.4. Rumusan Masalah**

Bersumber identifikasi dan batas masalah yang dipaparkan, terdapat beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah karakteristik media *poop up book* berbasis *problem based learning* pada materi tematik kelas 1 tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku.

2. Apakah media *poop up book* berbasis *problem based learning* dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran?

**1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini untuk pengembangan media *poop up book* berbasis *problem based learning* tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku di SD IT Al - Furqon

**1.6. Manfaat Penelitian**

terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Teoritis:

Dari segi teori media *poop up book* berbasis *problem based learning* ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat memberi sumbangan yang berarti dalam pengembangan ilmu dalam pendidikan dekolah dasar.

2. Praktis

a. Bagi pesarta didik: dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru: dapat membantu guru dalam menyampaikan meteri dan mendorong guru untuk lebih inovatif dalam memperbaharui pembelajaran.

c. Bagi sekolah: dapat memperbanyak bahan masukan dalam mengembangkan media belajar.

d. Bagi penulis: dapat menambah wawasan dalam menciptakan media pembelajaran yang inofatif dan menarik.

**1.7. Spesifikasi Produk**

Peroduk yang dikembangkan mengenai materi tematik kelas 1 tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku di SD IT Al-Furqon Lubuk Rotan tentang media *poop up book*. Terdapat beberapa spesifikasi produk yang dikembangkan, diantaranya:

1. Media *poop up book* yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran tematik kelas 1 tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku.

2. Media *poop up book* memuat lembaran yang digabungkan menjadi buku dan memuat materi tematik tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku dan gambar yang timbul ketika halaman dibuka.

3. Media *poop up book* digunakan sebagai media pembelajaran tematik tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku.

4. Media *poop up book* memiliki model pembelajaran *problem based learning*

yaitu pembelajaran berbasis masalah.

5. Media *poop up book* berbasis *problem based learning* berisi lembar materi dan gambar yang memiliki unsur tiga dimensi pada pembelajaran tematik kelas 1 tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku.

6. Isi media *poop up book* lebih menarik perhatian siswa dan rasa penasaran siswa dengan materi tematik tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku yang mudah dipahami, serta dilengkapi dengan gambar tiga dimensi.

7. Media *poop up book* ini berisiskan tentang Cover dan isi yang menarik.

8. Media *poop up book* berbasis *problem based learning* ini berisi tentang materi pembelajaran tematik kelas 1 tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku yang lebih ringkas dan dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

9. Media *poop up book* berbasis *problem based learning* ini berukuran kertas karton.

10. Sarana produk *poop up book* berbasis *problem based learning* ini adalah peserta didik kelas 1 di SD IT Al-Furqon Lubuk Rotan.