

BAB I

PENDHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran oleh pendidik atau pengajar untuk memberikan dukungan kepada siswa dalam proses belajar mereka, sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing. Dalam hal ini, pembelajaran tidak hanya sekedar aktivitas mengajar, tetapi juga melibatkan serangkaian tindakan yang terencana dan sistematis untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien, dengan tujuan utama memenuhi kebutuhan pendidikan siswa secara menyeluruh (dalam Kusmiarti & Hamzah, 2019).

Dalam proses belajar mengajar, siswa memainkan peran sebagai subjek yang aktif, yang secara langsung terlibat dalam eksplorasi dan pengembangan pengetahuan mereka sendiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membantu dan membimbing siswa melalui proses tersebut. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pendidikan. Sebaliknya, *National Education Association* (NEA) menggambarkan media sebagai alat yang dapat dilihat, didengar, dan dibahas, serta sebagai instrumen yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar (Asnawir & Usman, 2002).

Berdasarkan pandangan (Kustandi & Darmawan, 2020), dalam konteks pembelajaran, media dimanfaatkan sebagai alat pendukung yang membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Media ini berfungsi sebagai sarana yang memfasilitasi dan memperkuat interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih lancar dan efisien.

Pengembangan merujuk pada sebuah proses yang mencakup pertumbuhan, perubahan bertahap, dan kemajuan yang terorganisir dengan baik. Pertumbuhan dalam konteks ini berarti adanya perkembangan yang berlangsung secara konsisten dan terus-menerus, sedangkan perubahan mengacu pada peralihan dari keadaan awal menuju kondisi yang lebih baik. Di dunia pendidikan,

pengembangan berfungsi untuk mencapai peningkatan yang berkelanjutan melalui tahapan-tahapan yang dipikirkan dan direncanakan secara matang. Proses ini melibatkan perencanaan yang strategis dan evaluasi yang dilakukan secara terus-menerus guna memastikan bahwa setiap tahapan membawa dampak positif dan kemajuan yang signifikan. Borg W.R. & Gall M.D. (1983) menjelaskan penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk meneliti dan menciptakan produk baru dalam konteks pendidikan. Produk tersebut dapat berupa berbagai alat bantu, seperti perangkat atau buku kreatif. Ketika media pendidikan seperti buku kreatif dikembangkan, maka akan terjadi perubahan dan peningkatan baik dari segi desain maupun konten. Dengan kata lain, pengembangan media ini mencakup pembaruan dan penyempurnaan yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran secara keseluruhan.

Secara sederhana, pengembangan media pembelajaran merupakan proses yang melibatkan perancangan, pembuatan, penyempurnaan, dan perluasan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Proses ini bertujuan untuk menarik perhatian, merangsang pemikiran, memicu minat, meningkatkan motivasi, dan mendorong keterlibatan siswa sehingga pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif dan efisien, memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk melalui rangkaian proses yang direncanakan dengan hati-hati dan dijalankan dalam jangka waktu tertentu, dengan harapan produk yang dihasilkan membawa dampak positif terhadap proses belajar. Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, proses pembelajaran juga terdorong menuju peningkatan kualitas yang berkelanjutan dan inovasi yang terus-menerus diperbarui.

Menurut (Kemp & Dayton, 1985), media pembelajaran berperan dalam tiga fungsi utama ketika diterapkan pada individu, kelompok kecil, atau kelompok besar. Pertama, media ini berfungsi untuk memotivasi minat dan tindakan peserta didik. Kedua, media digunakan untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif. Ketiga, media berfungsi memberikan panduan atau arahan yang diperlukan dalam proses belajar. Untuk mencapai fungsi motivasi, media dapat

dirancang dengan memanfaatkan teknik-teknik yang menarik, seperti drama atau elemen hiburan, guna meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik.

Media *pop up book* pertama kali diperkenalkan oleh Matthew Paris, seorang biarawan Inggris dari abad ke-13, yang berhasil menciptakan buku bergerak menggunakan teknik *volvelles*. Inovasi ini kemudian dikenal sebagai *pop up book*. Pada awalnya, buku *pop up* ini dirancang sebagai alat pembelajaran untuk orang dewasa. Namun, seiring berjalannya waktu dan dengan berkembangnya kebutuhan dalam pendidikan, media ini kini lebih difokuskan pada anak-anak, menjadikannya sarana yang efektif dan menarik untuk mendukung proses pembelajaran mereka.

Pop up book adalah bentuk media cetak yang menggabungkan fleksibilitas tinggi dengan kemudahan penggunaan. Dirancang untuk portabilitas dan kepraktisan, buku ini memungkinkan pengguna untuk membawanya ke berbagai tempat dan menyimpannya dengan mudah. Meskipun tidak terikat oleh waktu, *pop up book* tetap relevan dan dapat digunakan kapan saja sesuai kebutuhan. Secara teknis, buku ini dicetak dengan metode khusus yang melibatkan lipatan dan pemotongan gambar. Saat halaman dibuka, elemen gambar muncul dalam format tiga dimensi, menciptakan efek visual yang menarik dan interaktif. Menurut Laila & Sumijo dalam (Nurhikmah,2020), istilah "*pop up*" mengacu pada teknik khusus di mana elemen gambar atau komponen pada halaman buku secara dinamis terangkat atau muncul, menambah dimensi visual dan meningkatkan keterlibatan pembaca dengan materi yang disajikan.

Pemanfaatan media berfungsi sebagai sarana strategis untuk membantu guru dalam merancang pengalaman belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga menarik. Dalam upaya menciptakan suasana belajar yang positif dan kondusif, berbagai jenis media diuji dan disesuaikan sesuai kebutuhan proses pembelajaran. Salah satu contohnya adalah penggunaan *pop up book* sebagai media pembelajaran. Buku ini dirancang khusus untuk memikat perhatian siswa dan diharapkan dapat menimbulkan rasa senang serta kegembiraan di kalangan anak-anak, sehingga meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam belajar.

Menurut UU No 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai usaha yang

direncanakan dan dilakukan dengan penuh kesadaran untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang efektif. Proses ini bertujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan berbagai potensi mereka, sehingga mereka memiliki kekuatan spiritual, pemahaman keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, moral yang tinggi, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk kesejahteraan diri, masyarakat, dan negara. Dalam kerangka literasi, pendidikan melibatkan berbagai aspek seperti literasi membaca, menulis, dan digital, yang sejalan dengan ajaran dalam Qur'an Surah al-Alaq (96) Ayat 1-5:

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ قَرَأَ وَرَبُّكَ رَبُّكَ الَّذِي خَلَقَ إِقْرَأْ بِاسْمِ
الْأَكْرَمِ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu Yang Maha Pencipta, yang menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, karena Tuhanmu adalah Yang Maha Pemurah, yang mengajarkan manusia melalui tulisan, membimbing mereka untuk memahami hal-hal yang belum mereka ketahui.

Dalam melaksanakan tugasnya, pendidik harus berpegang pada prinsip-prinsip hukum agama untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar sesuai dengan ajaran agama, seperti yang diatur dalam Surah An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.

Dalam proses pelaksanaan, pembuatan, dan pengembangan media pembelajaran, sangat penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan aspek

perkembangan keagamaan anak didik, karena faktor ini memengaruhi tujuan dan efektivitas media yang digunakan. Teknologi, meskipun memberikan banyak manfaat, juga membawa tantangan bagi dunia pendidikan. Di satu sisi, teknologi menawarkan akses mudah ke berbagai sumber belajar dan referensi yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mempermudah proses belajar. Namun, di sisi lain, jika penggunaan teknologi tidak diawasi secara ketat oleh guru dan orang tua, dapat menimbulkan dampak negatif. Hal ini semakin diperparah dengan data dari UNESCO pada tahun 2015 yang menunjukkan bahwa Indonesia mengalami krisis literasi, berada di peringkat 64 dari 65 negara, seperti yang dilaporkan oleh Republika dalam Rahayu (2017).

Berdasarkan laporan dari *World's Most Literate Nations* yang disusun oleh *Central Connecticut State University* di Amerika Serikat dan dipublikasikan pada awal tahun 2017, Indonesia menempati peringkat ke-60 dari total 61 negara yang berpartisipasi dalam survei tersebut. Data ini menunjukkan posisi Indonesia dalam hal kemampuan literasi, sebagaimana tercatat dalam studi yang dipublikasikan oleh (Afriati, 2021)

Hasil evaluasi PISA tahun 2022 dalam bidang literasi membaca mengungkapkan bahwa peringkat Indonesia mengalami peningkatan sebesar lima posisi dibandingkan dengan tahun 2018. Meskipun ada kemajuan dalam peringkat, skor keseluruhan yang diperoleh menunjukkan adanya penurunan, sehingga Indonesia tetap berada di urutan 11 terbawah dari 81 negara yang terlibat dalam survei tersebut. Hal ini sebagaimana diungkapkan dalam artikel fenomena Pendidikan tahun 2023.

Mengembangkan literasi adalah aspek esensial dalam menciptakan generasi masa depan yang berkualitas. Pengenalan budaya literasi sejak usia dini dapat mendorong perkembangan anak sesuai dengan tahap pertumbuhannya. Seiring dengan perkembangan zaman, makna istilah literasi telah mengalami perubahan. Saat ini, literasi didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami dan mengolah informasi selama proses membaca dan menulis. Perubahan definisi ini menjadi salah satu alasan bagi peneliti untuk fokus pada upaya mempromosikan budaya literasi di kalangan anak-anak usia dini (Safitri & Pujiati,

2023).

Salah satu aspek penting yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah keterampilan berbahasa yang efektif, mengingat bahasa adalah elemen fundamental bagi manusia. Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai, yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini saling terkait dan memengaruhi satu sama lain. Misalnya, seorang anak yang membaca atau mendengarkan informasi akan lebih mampu menceritakan kembali dan menulis tentang apa yang telah dipahami (Anggraini, 2019).

Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat berbagai aspek keterampilan berbahasa yang perlu dikembangkan, termasuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Berbicara, secara umum, adalah aktivitas yang melibatkan penyampaian ide, gagasan, dan pemikiran kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga informasi tersebut dapat dipahami oleh pendengar. Menurut Kathleen dalam (Nurkholidah Riris, 2023), keterampilan berbicara merupakan elemen penting dalam standar komunikasi karena bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Penting bagi peserta didik untuk tidak hanya berlatih aspek linguistik secara teori, tetapi juga terlibat dalam interaksi nyata. Oleh karena itu, dalam lingkungan pembelajaran di sekolah, keterampilan berbicara siswa perlu mendapatkan bimbingan yang tepat, dengan dukungan model pembelajaran yang efektif dari guru (Nurkholidah Riris, 2023).

Bahasa merupakan sistem bunyi yang dapat diolah menjadi simbol-simbol yang memiliki arti; suara-suara dalam bahasa ini bersifat arbitrer, memiliki makna, mengikuti aturan konvensional, unik dalam karakteristiknya, memiliki sifat universal yang ditemukan dalam semua bahasa, produktif dalam menciptakan berbagai ungkapan baru, beragam dalam manifestasinya di berbagai komunitas, dan dinamis dalam perkembangannya di tingkat individu. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang memungkinkan seseorang untuk mengidentifikasi diri sendiri, berinteraksi dengan orang lain, serta menyampaikan berbagai pesan dan gagasan dalam konteks kelompok sosial (Devianty, 2020).

Media berfungsi sebagai elemen kunci dalam sumber belajar atau sebagai

sarana fisik yang memuat materi instruksional di dalam lingkungan pendidikan, dan memiliki kemampuan untuk memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks ini, media pembelajaran meliputi berbagai alat dan bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran, dengan tujuan untuk menarik perhatian, minat, dan pikiran siswa, serta memengaruhi emosi mereka selama kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan Jenah dalam (Budiman, 2022)

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam proses pendidikan. Sebagai komponen penting dari sumber belajar, media ini membantu pendidik dalam memperluas wawasan dan pengetahuan siswa. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, pendidik dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih beragam dan efektif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengeksplorasi materi baru, membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan lebih mudah dicerna. Media yang dirancang dengan baik dapat memberikan dorongan positif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat penting di lembaga pendidikan formal, dan pendidik perlu memilih serta menerapkan media yang sesuai untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah dengan efektif (Nurrita, 2018).

Kreativitas merujuk pada kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang yang baru dan menemukan solusi inovatif untuk berbagai masalah. Dalam konteks pendidikan, kreativitas sangat penting dalam penggunaan media pembelajaran. Melalui media yang kreatif, seperti cerita-cerita yang menarik, anak-anak didorong untuk terlibat secara mendalam dalam proses belajar, yang pada akhirnya meningkatkan rasa ingin tahu dan fokus mereka. Kreativitas guru dalam mendesain dan menerapkan media pembelajaran dapat secara signifikan mempengaruhi sejauh mana siswa memahami materi. Namun, banyak siswa mengalami kebosanan ketika dihadapkan pada media pembelajaran yang monoton, seperti buku dongeng yang tidak bervariasi. Fenomena ini menuntut

para pendidik untuk berinovasi dan mencari media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Dumayanti & Kusumawati, 2024).

Dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (D. Rahayu, 2020a) mengenai pengembangan media pembelajaran *pop up book* untuk materi struktur atom di SMA Inshafuddin Banda Aceh, yang menggunakan model penelitian 4D. Selain itu, peneliti juga merujuk pada penelitian oleh (Aprilia, 2023) yang membahas pengembangan media pembelajaran *pop up book* untuk materi sistem pencernaan pada siswa kelas IX SMA, yang menggunakan model penelitian ADDIE. Kedua penelitian tersebut dijadikan sebagai referensi dan acuan oleh peneliti untuk memperoleh hasil yang optimal dalam pengembangan media yang ingin dilakukan. Dengan menggunakan jenis penelitian 4D, peneliti memanfaatkan penelitian terdahulu sebagai dasar dan panduan, sehingga penelitian ini dapat dilakukan dengan landasan yang kuat berdasarkan referensi dan penelitian sebelumnya.

Dari hasil survei yang peneliti lakukan di SMP 1 Berastagi bahwa pelaksanaan pojok baca telah dilaksanakan sejak 2018 namun kegiatan ini hanya dilakukan seadanya saja bahkan beberapa ruangan kelas sudah tidak memiliki sudut pojok lagi, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti dan mengangkat sebuah permasalahan ini untuk dikembangkan. Adapun kasus yang ditimbulkan ialah media media dalam sudut baca yang kurang interaktif dan kreatif sehingga peneliti mengangkat sebuah permasalahan dengan judul "Pengembangan Media *pop up book* Dalam Meningkatkan Literasi Melalui Program Pojok Baca Di SMP Negeri 1 Berastagi"

Peneliti berharap dengan adanya penelitian yang peneliti lakukan dapat menjadi motivasi dan pengembangan kegiatan literasi di sekolah guna mengembangkan potensi siswa dan sekolah dalam melaksanakan kegiatan literasi.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan produk media *pop up book*?
2. Bagaimana pengembangan media *pop up book* dalam meningkatkan literasi siswa
3. Bagaimana kelayakan media *pop up book* dalam meningkatkan literasi siswa?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui bagaimana perancangan media *pop up book*.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media *pop up book* dalam meningkatkan literasi siswa.
3. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan penggunaan media *pop up book* dalam meningkatkan literasi siswa.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Produk yang diciptakan oleh peneliti ialah produk media *pop up book* yang dirancang berdasarkan kebutuhan siswa sehingga produk dapat membantu dan memotivasi siswa dalam kegiatan literasi.
2. Ukuran dalam penciptaan produk media *pop up* 25 x 30 cm, isi dari produk ini ialah terkait dengan pembahasan mengenai isi materi drama, serta contoh materi drama

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan dilakukan untuk usaha meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.

1. Sebagai media dalam melakukan gerakan literasi pojok baca
2. Meningkatkan kualitas kegiatan literasi
3. Meningkatkan produktivitas pelaksanaan literasi

1.6 Batasan Pengembangan

Pengembangan Media *pop up book* Dalam Meningkatkan Literasi Melalui Program Pojok Baca Di SMP Negeri 1 Berastagi”

1.7 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Manfaat secara teoritis mencakup kontribusi terhadap pengembangan keilmuan dan penambahan khazanah ilmu pengetahuan. Penelitian ini bertujuan untuk memperluas wawasan mengenai media pembelajaran dan menyumbangkan pengetahuan baru yang dapat memperkaya sumber belajar yang ada.
- b) Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan menambah variasi media

pembelajaran yang tersedia, serta menjadi sumber belajar yang efektif. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal melalui penerapan media yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a) Untuk siswa, media pembelajaran berbentuk *Pop up book* dapat membantu dalam memahami konsep-konsep abstrak, seperti materi struktur atom, dengan cara yang lebih visual dan mudah diakses.
- b) Untuk guru, media *Pop up book* ini berfungsi sebagai alat ajar yang dapat meningkatkan kreativitas dalam metode pengajaran, memberikan cara baru untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi proses belajar yang lebih menarik.
- c) Untuk sekolah, penggunaan *Pop up book* sebagai media pembelajaran dapat menjadi tambahan yang berharga dalam literatur pendidikan sekolah, meningkatkan kualitas dan variasi materi ajar yang tersedia.
- d) Untuk peneliti, pengembangan media *Pop up book* menyediakan kesempatan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman, yang dapat menjadi bekal penting dalam karir sebagai guru kimia profesional. Hal ini juga memberikan keterampilan tambahan dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.