

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu dari faktor penting pembentuk kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam memajukan suatu bangsa dan negara.<sup>1</sup> Pendidikan menurut Undang-Undang No 20 Bab 1 Pasal 1 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperoleh diri, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup> Suatu pendidikan umumnya ditempuh dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Dengan menempuh pendidikan seorang individu akan membentuk dirinya dari pengalaman, pemikiran dan kemampuan dalam pengembangan potensi. Selain itu, pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter individu yang berkualitas, salah satunya ialah rasa ingin tahu yang tinggi.<sup>3</sup> Maka pentingnya suatu proses belajar mengajar yang mampu membangkitkan rasa ingin tau yang tinggi yaitu dengan cara meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru mempunyai peranan penting dalam melaksanakan kewajibannya menjalankan proses belajar mengajar dengan baik. Proses belajar mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang tenaga profesi pengajar dalam menyampaikan materi kepada siswanya.<sup>4</sup> Didalam kegiatan proses belajar mengajar memiliki beberapa komponen penting diantaranya: tujuan dari pembelajaran, materi yang akan diajar, metode, diambil, media pembelajaran dan evaluasi.

---

<sup>1</sup> Udi Budi Harsiwi, Liss Dyah Dwi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, 2020, 4(4), hal 1105.

<sup>2</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, "*Sistem Pendidikan Nasional*" Bab 1, Pasal 1.

<sup>3</sup> Gusti Nugroho, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di SDN 16/II Sepunggur", *Jurnal Integrated Science Education Journal (ISEJ)*, 2020, 1(2), hal 65-66.

<sup>4</sup> Abdul Wahid. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar", *Jurnal Istiqra'*, 2018, 5(2), hal 2.

Penggunaan komponen yang tepat dan sesuai akan mempengaruhi proses belajar mengajar berjalan dengan baik.<sup>5</sup>

Kegiatan pembelajaran yang berjalan baik dan sesuai dengan komponen proses belajar mengajar memungkinkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah suatu faktor pendukung dari terciptanya keberhasilan siswa dalam belajar. Keller's mengemukakan upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat dilakukan dengan cara: 1. Perhatian, guru harus mempertahankan perhatiannya pada materi pembelajaran. 2. Relevansi, guru menjabarkan tujuan dari pembelajaran dan relevansinya dimasa mendatang. 3. Keyakinan, guru harus mengembangkan kepercayaan diri siswanya selama belajar untuk mencapai keberhasilan. 4. Kepuasan, guru memberi kepuasan belajar dengan baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.<sup>6</sup> Dampak besar dari meningkatnya motivasi belajar setiap individu ialah mampu membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga dapat meminimalisir perasaan bosan maupun tidak nyaman selama belajar.<sup>7</sup>

Selain menurut pendapat Keller's, upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dengan menggunakan media pembelajaran. Sebab, media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kebutuhan untuk mencapai kegiatan dalam proses belajar mengajar agar dapat tercapainya perubahan sikap siswa yang diharapkan.<sup>8</sup> Media menurut Molenda dan Russel adalah segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber ke penerima. Media pembelajaran yang baik dibuat tidak terlalu mahal dan dapat dipahami atau dimengerti siswa. Fungsi dari media pembelajaran diantaranya yaitu: komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi dan individualis. Nana Sudjana mengemukakan prinsip-prinsip dari memanfaatkan media pembelajaran, ialah: a) Menentukan media yang akan digunakan, b)

---

<sup>5</sup> Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 2019, 3(1), hal 45-46.

<sup>6</sup> Ricardo, Rini Intansari Meilani, "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2017, 2(2), hal 192-193.

<sup>7</sup> Yosi Fimala, Neviyarni S, Irda Murni, "Peran Orang Tua dan Guru Dalam Memotivasi Peserta Didik Sekolah Dasar di Masa Pandemi", *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2021, 6(1), hal 45.

<sup>8</sup> Siti Kulsum, Syifa Husnul Khotimah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2021, 3(4), hal 2152.

Menetapkan subjek, c) Menyajikan, d) Memperlihatkan media yang telah jadi pada waktu, tempat maupun situasi yang tepat.<sup>9</sup> Media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran berlangsung, sebab ketepatan pemilihan media akan memudahkan guru dalam memberikan pesan kepada siswa dengan efektif.<sup>10</sup> Media pembelajaran memiliki beberapa macam salah satunya ialah media pembelajaran berbasis visual. Media pembelajaran berbasis visual adalah suatu media belajar dalam menyampaikan pesan atau informasi maupun membantu memahami materi melalui indra penglihatan. Menurut Satrianawati media pembelajaran visual adalah suatu media yang melibatkan indra penglihatan berupa poster, gambar, buku, majalah, miniatur, alat peraga dan lain-lain.<sup>11</sup> Selain itu, media pembelajaran merupakan komponen kegiatan proses belajar dan komponen lainnya yang tidak kalah penting adalah materi yang akan diajar. Dari beberapa materi pembelajaran diajarkan di sekolah, materi IPA merupakan salah satu yang terdapat pada mata pelajaran di kurikulum 2013.

Mata pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar merupakan ilmu yang didalamnya berisi pengetahuan mengenai alam sekitar. Menurut Rahma, Ilmu Pengetahuan Alam adalah muatan mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah dasar hingga sekolah menengah yang harus dipelajari siswa, sebab IPA itu sendiri berkaitan langsung dengan lingkungan maupun kehidupan sehari-hari disekitar kita. Tujuan dari mempelajari mata pelajaran IPA adalah membantu siswa untuk memahami konsep dari IPA mengenai fenomena alam dan bisa menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu, mempelajari IPA dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki dan menanamkan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA dapat menjadi wadah bagi siswa dalam mengenal alam disekitarnya. Sehingga guru berperan penting dalam mengenalkan berbagai hal yang berkaitan dengan lingkungan sekitar berupa konsep-konsep

---

<sup>9</sup> Ibid, hal 2153.

<sup>10</sup> Udi Budi Harsiwi, Liss Dyah Dwi Arini, Ni Putu Aprilia Krismony, dkk, Op.Cit, hal 1106-1107.

<sup>11</sup> Yonathan Hae, Year Rezeki Patricia Tantu, Widiastuti, "Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membantu Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2021, 3(4), hal 1179.

maupun gejala-gejala yang terjadi.<sup>12</sup> Terkait dengan pembelajaran yang ada di MIN 1 Kota Kediri. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di MIN 1 Kota Kediri terdapat materi yang kurang di pahami oleh siswa kelas IV C.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan peneliti pada siswa kelas IV C berjumlah 32 siswa, terdiri dari 14 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki, menyatakan bahwa beberapa siswa mendapat nilai di bawah KKM dan sama dengan KKM lebih banyak dari pada siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Selain itu, kurangnya penyajian materi pada mata pelajaran IPA yang kurang menarik menimbulkannya motivasi belajar siswa menurun. Hal ini disebabkan oleh guru lebih sering menggunakan sumber belajar seperti buku tematik maupun buku paket. Media pembelajaran yang kurang kreatif saat guru terapkan di kelas juga dapat menjadi permasalahan bagi siswa dalam menangkap materi yang didapatnya. Minimnya dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran menyebabkan siswa mudah bosan selama proses belajar mengajar. Selain itu, kurangnya fasilitas sekolah yang memadai, hanya terdapat beberapa LCD, printer di kantor, minimnya buku di perpustakaan dan alat peraga yang masih terbatas menyebabkan motivasi belajar siswa rendah sehingga nilai yang di dapat juga rendah. Sehingga, perlunya suatu alternatif selama proses belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.<sup>13</sup> Dengan ini, guru hendaknya menyajikan pembelajaran dengan efektif dan efisien dalam menggunakan beberapa variasi media pembelajaran yang tepat selama mengajar sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>14</sup>

Oleh karena itu peneliti menawarkan solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa berupa media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan

---

<sup>12</sup> Cherly Ana S, Agus Setiawan, Tyasmiani Citrawati, "Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA dapa Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah", *Rosiding Nasional Pendidikan*, 2020, 1(1), hal 389.

<sup>13</sup> Ni Putu Aprilia Krismony, Desak Putu Parmiti, Gusti Ngurah Japa, "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Provesi Guru*, 2020, 3(2), hal 251.

<sup>14</sup> Arum Donna Safira, Iva Sarifah, Tunjungsari Sekaringtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wes Aticulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Kependidikan: Prima Magistra*, 2021, 2(2), hal 238-240.

media pembelajaran *Pop-Up Book*, sebab *Pop-Up Book* adalah suatu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan melalui sebuah gambar yang memiliki unsur berbentuk 3 dimensi yang memiliki kelebihan menarik dan unik seandainya buku tersebut dibuka. Penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat memberikan kesan kepada siswa, menarik perhatian, menumbuhkan semangat belajar, memotivasi dan meningkatkan kemampuan kognitif.<sup>15</sup>

Pada media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi), *Pop-Up Book* tersebut merupakan media pembelajaran berupa buku 3 dimensi dengan berisikan mata pelajaran IPA materi gaya dan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari untuk kelas IV dengan berbasis animasi. Pada sampul media terdapat *QR Code* yang terletak di bagian pojok bawah, apabila di-*scan* akan langsung mengarah pada *link* Youtube yang menampilkan video penjelasan dari materi. Peneliti menggunakan media berbasis video bertujuan memperjelas dan memperlengkap materi. Media berbasis video tersebut berisikan tayangan yang terdiri gabungan dari tulisan, tabulasi serta suara pada suatu aktifitas pergerakan. Dengan menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar mampu meningkatkan kreatifitas atau kemahiran, keaktifan, meningkatkan motivasi belajar dan dapat memfokuskan atensi.<sup>16</sup>

Tampilan *Pop-Up Book Megabima* dibuat menarik dengan gambar ilustrasi berupa animasi, sehingga siswa akan lebih tertarik akan materi yang dijelaskan. Selain itu terdapat permainan papan ular tangga *turth or dare* yang dilengkapi dengan kartu *turth* dan kartu *dare*. Permainan ular tangga yang dimainkan siswa akan meningkatkan aktifitas belajar dan motivasi belajar.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Nurul Hidayah Safitri, (2022) pada jurnal dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbahan Dasar Kertas Bekas Berbasis Kreatifitas Siswa Pada*

---

<sup>15</sup> Luh Putu Eva Novita, I Made Teguh, "*Pop-Up Book Daur Hidup Hewan*", *Jurnal Pedagogik dan Pembelajaran*, 2021, 4(2), hal 317-317.

<sup>16</sup> Salsha Listya, Dhiah Fitrayanti, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2021, 3(5), hal 2259.

*Matari Perubahan Iklim*”, hasil penelitian menyatakan jika respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Pop-Up Book* menunjukkan hasil yang berkategori sangat layak dengan presentasi 89,19%. Penggunaan *Pop-Up Book* mampu mengajak siswa ikut serta dalam menggunakan media, dapat menjelaskan materi lebih kompleks dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi.<sup>17</sup> Dengan ini peneliti memberi gambaran mengenai media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berupa aktif dalam belajar, senang dalam belajar, minat belajar meningkat, kreatifitas, penguasaan dalam materi, mampu berfikir kritis, mampu memecah masalah dan memiliki rasa ingin tau tinggi.<sup>18</sup>

Untuk meningkatkan motivasi belajar agar mampu membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi perlu mengidentifikasi beberapa indikator. Menurut Sardiman, indikator motivasi belajar, diantaranya: 1) Tekun terhadap tugas; 2) Ulet menghadapi tugas; 3) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah untuk orang dewasa; 4) Lebih senang bekerja mandiri; 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin; 6) Dapat mempertahankan pendapatnya; 7) Tidak dapat melepaskan hal-hal yang diyakini itu; 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.<sup>19</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti maka perlunya suatu pengembangan terhadap media pembelajan yang tepat dalam meningkatkan motivasi siswa, sehingga proses belajar mengajar berjalan maksimal dan memuaskan. Maka peneliti mengangkat masalah ini dengan mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN 1 Kota Kediri”**.

---

<sup>17</sup> Nurul Hidayah Safitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbahan Dasar Kertas Bekas Berbasis Kreatifitas Siswa Pada Matari Perubahan Iklim”, *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2022, 3(1), hal 55-56.

<sup>18</sup> Ni Putu Aprilia Krismony, dkk, Op.Cit, hal 253.

<sup>19</sup> Nasrah, A Muafiah, “Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2020, 3(2), hal 209.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari paparan latar belakang diatas, dapat diambil rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV C semester 2 MIN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran IPA?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV C semester 2 MIN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran IPA?
3. Bagaimana media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV C semester 2 MIN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran IPA?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas maka disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV C semester 2 MIN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran IPA.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV C semester 2 MIN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran IPA.
3. Untuk mengetahui media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV C semester 2 MIN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran IPA.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan oleh penulis dalam penelitian ini berupa "*Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi)". Agar produk media pembelajaran lebih baik dan menarik, peneliti membuat rancangan dari media media *Pop-Up Book Megabima*. Spesifikasi media *Pop-Up Book Megabima* sebagai berikut:

1. Tampilan pengembangan media *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi)
  - a) Media Pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) dibuat dengan ukuran 24 x 30 cm dengan dengan ketebalan lebih dari 5 cm.
  - b) Sampul dari *Pop-Up Book Megabima* menggunakan *hard cover*, sedangkan jenis kertas berupa *art paper*.
  - c) Tampilan ilustrasi gambar *Pop-Up Book Megabima* pada buku berupa gambar animasi dan gambar sesuai dengan kehidupan sehari hari.
  - d) Tampilan video *Pop-Up Book Megabima* berupa tulisan penjelasan materi dan gambar animasi untuk memperjelas penjelasan
  - e) Warna tampilan dalam media *Pop-Up Book Megabima* pada buku dan video sesuai dengan realita di kehidupan sehari hari, jelas dan tidak buram.
  - f) Huruf pada media *Pop-Up Book Megabima* dapat dibaca dengan jelas tidak terlalu kecil maupun kebesaran. Paragraf yang digunakan pun sesuai dan seragam
2. Konten atau isi media

Pada isi media pembelajaran "*Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi)" terdapat:

- a) Kompetensi Inti (KI) dari kurikulum 13,
- b) Kompetensi Dasar (KD) dari materi gaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai berikut:
  - 3.3 Memahami macam-macam gaya, antara lain gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan;
  - 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.
- c) Indikator:
  - 3.3.1 Mengidentifikasi pengertian gaya dengan tepat;
  - 3.3.2 Menjelaskan macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan;



4.3.1 Menyebutkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

d) Tujuan pembelajaran

1. Dengan memperhatikan media *Pop-Up Book Megabima* siswa dapat memahami pengertian gaya dengan tepat dan benar.
2. Dengan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* siswa dapat mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan dengan benar.
3. Dengan mengamati media *Pop-Up Book Megabima* siswa dapat mengetahui manfaat dari gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

e) Isi materi gaya pada mata pelajaran IPA berupa: pengertian, macam-macam gaya dan manfaat gaya di kehidupan sehari hari.

f) Terdapat permainan papan ular tangga sebagai bahan evaluasi.

g) Pada sampul media terdapat *QR Code*, apabila di-*scan* akan langsung mengarah pada *link* Youtube yang menampilkan penjelasan video dari materi gaya.

*Link* Youtube:

[https://youtube.com/watch?v=hSQC7031S\\_Y&feature=share8](https://youtube.com/watch?v=hSQC7031S_Y&feature=share8)

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

a. Bagi Mahasiswa

Diharapkan mampu memberikan masukan dan motivasi dalam mengembangkan maupun menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book* di masa mendatang dengan lebih baik.

b. Bagi Peneliti

Memperkaya pengetahuan dan wawasan baru bagi penulis tentang pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi).

c. Bagi Siswa

Sebagai alat bantu dalam memahami materi gaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar selama proses belajar mengajar berlangsung.

d. Bagi Guru

Mampu memberikan masukan atau wacana dalam memanfaatkan media pembelajaran selama mengajar dan sebagai bahan referensi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

e. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang ada di sekolah.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Dengan menggunakan media pembelajaran “*Pop-Up Book Megabima (Materi Gaya Berbasis Animasi)*” pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah, penulis berasumsi bahwa:

- a) Siswa bersama teman-temannya bisa menggunakan media pembelajaran “*Pop-Up Book Megabima (Materi Gaya Berbasis Animasi)*” secara bersama sehingga siswa dapat bekerjasama dengan baik saat menyelesaikan suatu masalah.
- b) Media pembelajaran “*Pop-Up Book Megabima (Materi Gaya Berbasis Animasi)*” mampu membantu guru selama proses menyampaikan materi gaya didalam kelas.
- c) Dengan media pembelajaran “*Pop-Up Book Megabima (Materi Gaya Berbasis Animasi)*” guru mampu mengubah suasana didalam kelas selama proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran.
- d) Adanya media pembelajaran “*Pop-Up Book Megabima (Materi Gaya Berbasis Animasi)*” ini siswa dapat lebih aktif dan mampu menumbuhkan kreatifitas maupun kerjasama.

### **2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

- a) Media pembelajaran “*Pop-Up Book Megabima (Materi Gaya Berbasis Animasi)*” hanya dapat membantu proses belajar mengajar mata pelajaran IPA dengan materi gaya pada kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

- b) Peneliti dan Pengembangan ini akan diuji cobakan kepada 32 siswa kelas IVC di MIN I Kota Kediri.

## G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa rujukan yang diharapkan dapat membantu penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu dengan tema yang sama, diantaranya sebagai berikut:

*Pertama*, Lailatus Suroiha, Galuh Kartika Dewi dan Satrio Wibowo pada tahun 2022 dengan judul jurnal, “*Pengembangan Media Pop Up Book Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melatih keterampilan berfikir secara kritis pada kelas V Sekolah Dasar. Dimana digunakan untuk mengetahui keterampilan berfikir kritis sebelum dan sesudah menggunakan media *Pop-Up Book*. Subjek yang digunakan peneliti ialah siswa kelas V di MI Darul Hikmah Prasung, Kec Buduran, Kab Sidoarjo, Jawa Timur berjumlah 30 siswa. *Design* yang digunakan adalah RnD dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* berupa langkah langkah: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Hasil Penelitian ini adalah penggunaan media *Pop-Up Book* mampu merangsang kemampuan berfikir secara kritis selama proses belajar berlangsung. Tidak hanya itu, dengan media *Pop-Up Book* keaktifan, kreatif dan inovasi timbul dalam diri siswa saat belajar. Media pembelajaran *Pop-Up Book* dinilai lebih efektif karena siswa tidak merasakan monoton. Dibuktikan dengan keterampilan berpikir siswa mendapat skor 91% dengan kreteria layak diuji cobakan.<sup>20</sup>

Berdasarkan jurnal yang ditulis Lailatus Suroiha, Galuh Kartika Dewi dan Satrio Wibowo pada tahun 2022, yang membedakannya adalah subjek penelitian. Penelitian penulis lakukan pada siswa kelas IV di MIN 1 Kediri,

---

<sup>20</sup> Lailatus Suroiha, Galuh Kartika Dewi, Satrio Wibowo, “*Pengembangan Media Pop Up Book Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar*”, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2022, 4(1), hal 517-522.

kec Mojoroto, kab Kediri dengan siswa berjumlah 32. Sedangkan penelitian sebelumnya pada siswa kelas 5 di MI Darul Hikmah Prasung, Kec Buduran, Kab Sidoarjo berjumlah 30 siswa. Perbedaan selanjutnya, penulis menggunakan model pengembangan ADDIE dalam mengembangkan *Pop-Up Book*. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* berupa langkah langkah: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk.

*Kedua*, Widia Kristianingrum dan Elvira Hoesein Radia pada tahun 2022 dengan judul jurnal, “*Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Panca Indra (Popandra) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Panca Indra Kelas 1 di SD Negeri 2 Selodoko*”. Tujuan dari penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Panca Indra (Popandra) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Panca Indra Kelas 1 di SD Negeri 2 Selodoko. Pada penelitian ini subjek yang digunakan peneliti ialah siswa kelas 1 di SD Negeri 2 Selodoko sejumlah 10 siswa, diambil dari siswa yang mempunyai kemampuan rendah, sedang dan tinggi. *Design* yang digunakan berupa RnD yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menyatakan mengembangkan media *Pop-Up Book* terhadap pemahaman siswa mengenai materi panca indra pada kelas 1 siswa SD Negeri 2 Selodoko dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Media *Pop-Up Book* dikatakan layak untuk digunakan pada materi panca indra sebab mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu dalam memahami materi yang disampaikan selama proses belajar berlangsung. Dimana hasil rata-rata *post-test* sesudah dan sebelum menggunakan media *Pop-Up Book* memiliki selisih perbandingan 26,875%, dengan sebelum 55,625% dan sesudah 82,5%.<sup>21</sup>

Berdasarkan jurnal yang ditulis Widia Kristianingrum dan Elvira Hoesein Radia pada tahun 2022, yang membedakannya dengan penulis adalah

---

<sup>21</sup> Widia Kristianingrum, Elvira Hoesein Radia, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Panca Indra (POPANDRA) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Panca Indra Kelas 1 Di SD Negeri 2 Selodoko”, *Jurnal Pendidikan*, 2022, 11(2), hal 516.

penulis menggunakan materi gaya matapelajaran IPA. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan materi panca indra matapelajaran IPA. Perbedaan selanjutnya, penulis dalam mengembangkan *Pop-Up Book* dilengkapi dengan Code QR didalamnya berupa video materi gaya. Sedangkan penelitian sebelumnya, dalam mengembangkan *Pop-Up Book* hanya terdapat konsep-konsep materi bangun datar.

*Ketiga*, Lailatul Munadzifah, Silviana Nur Faizah dan Ummu Khairiyah tahun 2021 dengan judul jurnal, “*Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Bangun Datar*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah siswa dalam membedakan bangun datar. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4 di SDN Sugehrejo II yang berjumlah 4 siswa sebagai subyek uji coba perorangan, siswa dari MI Asy-Syafi’iyah Sudangan 5 orang sebagai subjek kelompok kecil. Siswa MI Falakhiyah Glagah 22 siswa sebagai subjek kelompok besar. *Design* yang digunakan berupa RnD yang menggunakan model pengembangan 4D dengan langkah-langkah diantaranya: menemukan permasalahan, merencanakan produk, mengembangkan produk memvalidasi media, uji coba individu, uji coba kelompok kecil, uji coba besar dan revisi produk. Hasil penelitian, media *Pop-Up Book* digunakan sebagai alat peraga/sarana dalam memudahkan siswa dalam memahami materi terkait dengan bangun datar di kelas IV SD/MI. Selain itu, kemenarikan media *Pop-Up Book* dibuat mengatakan jika uji coba perorangan menunjukkan nilai sebesar 99,5% uji coba kelompok kecil sebesar 94,6 % dan uji coba kelompok besar dengan hasil 97,4%. Sehingga media *Pop-Up Book* layak maupun efektif digunakan pada pembelajaran matematika kelas IV SD/MI materi bangun datar.<sup>22</sup>

Berdasarkan jurnal yang ditulis Lailatul Munadzifah, Silviana Nur Faizah dan Ummu Khairiyah pada tahun 2021, yang membedakannya adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan 4D. Perbedaan selanjutnya, penulis dalam mengembangkan *Pop-Up Book* dilengkapi dengan Code QR

---

<sup>22</sup> Lailatul Munadzifah, Silviana Nur Faizah, Ummu Khairiyah, “Pengembangan Media Media Pop-Up Book Pada Materi Bangun Datar”, *Jurnal PANCAR*, 2021, 5(2), hal 132-136.

didalamnya berupa video materi gaya. Sedangkan penelitian sebelumnya, dalam mengembangkan *Pop-Up Book* dilengkapi dengan Code QR yang didalamnya berupa PPT materi bangun datar.

*Keempat*, Refika Aulia Firman dan Julianto, S.Pd., M.Pd. pada tahun 2021 dengan judul jurnal, “*Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar*”. Tujuan dari penelitian ini adalah kelayaan media pembelajaran *Pop-Up Book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan. Subjek yang yang digunakan peneliti ialah siswa kelas 4 SDN Asemrowo II Surabaya dengan jumlah 7 siswa. *Design* yang digunakan adalah RnD dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Hasil Penelitian ini adalah media *Pop-Up Book* yang digunakan pada materi daur hidup hewan mata pelajaran IPA merupakan media yang valid atau layak. Siswa memperoleh katagori sangat layak dimana presentasenya sejumlah 90,8%. Penelitan yang dilakukan peneliti dapat mengetahui peningkatakn siswa yang signifikan dengan rata-rata 0,73 pada analisis n-gain dan termasuk katagori tinggi.<sup>23</sup>

Berdasarkan jurnal yang ditulis Refika Aulia Firman dan Julianto, S.Pd., M.Pd. pada tahun 2021, yang membedakannya adalah subjek penelitian. Penelitian ini penulis dilakukan di MIN 1 Kota Kediri dengan siswa berjumlah 32, sedangkan penelitian sebelumnya di SDN Asemrowo II Surabaya dengan jumlah 7 siswa. Perbedaan selanjutnya, penulis mengembangkan *Pop-Up Book* dibuat untuk memotivasi belajar siswa pada materi gaya mata dan penelitian sebelumnya dibuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi panca indra. Penulis menyediakan *QR Code* berisikan video penjelasan materi, dalam penelitian sebelumnya hanya berisikan gambar dan materi penjelasan pada *Pop-Up Book* yang dibuat.

---

<sup>23</sup> Refika Aulia Firman dan Julianto, S.Pd., M.Pd., “*Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar*”, *JPGSD*, 2021, 9(10), hal 3451-3462.

**Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan, Orisinalitas Penelitian**

No	Penelitian Terdahulu	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
1	Lailatus Suroiha, Galuh Kartika Dewi dan Satrio Wibowo, “Pengembangan Media Pop Up Book Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar”, 2022. <sup>24</sup>	Menggunakan model pengembangan <i>Borg and Gall</i> . Sedangkan penulis menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek yang diteliti peneliti berjumlah 32 kelas IV MIN 1 Kota Kediri.	Pengembangan <i>Pop-Up Book</i> .	Pada <i>Pop-Up Book</i> yang penulis buat, terdapat <i>QR Code</i> yang terletak di bagian pojok bawah pada sampul buku. <i>QR Code</i> apabila di <i>scan</i> akan langsung mengarah pada <i>link</i> youtube yang menampilkan video penjelasan dari materi. Selain itu terdapat papan permainan ular tangga sebagai bahan evaluasi.
2	Widia Kristianingrum dan Elvira Hoesein Radia, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Panca Indra (Popandra) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Panca Indra Kelas 1 di SD Negeri 2 Selodoko”, 2022. <sup>25</sup>	Penulis menggunakan materi gaya matapelajaran IPA, untuk penelitian sebelumnya menggunakan materi panca indra matapelajaran IPA. Perbedaan selanjutnya, penulis dalam mengembangkan <i>Pop-Up Book</i> dilengkapi dengan Code QR didalamnya berupa video materi gaya. Sedangkan penelitian sebelumnya, dalam mengembangkan <i>Pop-Up Book</i> hanya terdapat konsep-konsep materi bangun datar. Subjek yang	Pengembangan <i>Pop-Up Book</i> dan menggunakan model pengembangan ADDIE.	

<sup>24</sup> Lailatus Suroiha, dkk, Op. Cit, hal 517-522.

<sup>25</sup> Widia Kristianingrum, dkk, Op. Cit, hal 516

		diteliti peneliti berjumlah 32 kelas IV MIN 1 Kota Kediri.		
3	Lailatul Munadzifah, Silviana Nur Faizah dan Ummu Khairiyah “Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Bangun Datar”, 2021. <sup>26</sup>	Menggunakan model pengembangan 4D, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan selanjutnya, penulis dalam mengembangkan <i>Pop-Up Book</i> dilengkapi dengan Code QR didalamnya berupa video materi gaya. Sedangkan penelitian sebelumnya, dalam mengembangkan <i>Pop-Up Book</i> dilengkapi dengan Code QR yang didalamnya berupa PPT materi bangun datar. Subjek yang diteliti peneliti berjumlah 32 kelas IV MIN 1 Kota Kediri.	Pengembangan <i>Pop-Up Book</i> .	
4	Refika Aulia Firman dan Julianto, S.Pd., M.Pd, “Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar”, 2021. <sup>27</sup>	Penulis mengembangkan <i>Pop-Up Book</i> dibuat untuk memotivasi belajar siswa pada materi gaya mata dan penelitian sebelumnya dibuat untuk	Pengembangan <i>Pop-Up Book</i> dan menggunakan model pengembangan ADDIE.	

<sup>26</sup> Lailatul Munadzifah, dkk, Op. Cit, hal 132-136.

<sup>27</sup> Refika Aulia Firman dan Julianto, S.Pd., M.Pd. Op. Cit, hal 3451-3462.



		<p>meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi panca indra. Penulis menyediakan QR Code berisikan video penjelasan materi, dalam penelitian sebelumnya hanya berisikan gambar dan materi penjelasan pada Pop-Up Book yang dibuat. Subjek yang diteliti peneliti berjumlah 32 kelas IV MIN 1 Kota Kediri.</p>		
--	--	---	--	--

## H. Definisi Operasional

Untuk memperjelas fokus dari permasalahan dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas kembali fokus dari penelitian, sebagai berikut:

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah memberikan kemudahan kepada pendidik dalam mengembangkan suatu media yang akan digunakan. Suatu pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis yang saling berkaitan agar menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat.<sup>28</sup>

### 2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan dari diri siswa untuk merubah tingkah laku seperti tekun belajar, melakukan yang terbaik dalam berusaha dan terarah dalam proses belajar mengajar sehingga siswa mampu mencapai hasil yang terbaik dimana merupakan tujuan dari proses belajar mengajar itu sendiri. Siswa yang memiliki motivasi cenderung memperhatikan durasi selama belajar, persistensi, mempunyai keuletan,

<sup>28</sup> Cecep Kustandi, M.Pd. dan Dr. Daddy Darmawan, M.Si., "Pengembangan Media Pembelajaran", Jakarta: Penerbit Kencana, 2020, hal 25-27.

mampu dalam menghadapi masalah atau kesulitan, arah sikap belajar, kegiatan belajar menjadi intensif, tekun dan fokus selama belajar. Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan memberikan perhatian pada proses pembelajaran, menggali karakteristik siswa, pembelajaran didesain dengan baik dan memberikan komplemen kepada para siswa.<sup>29</sup> Motivasi belajar didapat dari perbandingan antara sesudah dan sebelum menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi).

### 3. Media *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi)

Media Pembelajaran *Pop-Up Book Megabima* (Materi Gaya Berbasis Animasi) merupakan suatu media pembelajaran berupa buku yang ketika dibuka akan menampilkan gambar timbul atau bentuk 3 dimensi, didalamnya terdapat materi gaya mata pelajaran IPA kelas IV berbasis animasi. Sampul pada media terdapat *QR Code* yang terletak di bagian pojok bawah, apabila di-*scan* akan langsung mengarah pada *link* Youtube yang menampilkan video penjelasan dari materi. Tampilan *Pop-Up Book Megabima* dibuat dengan menarik sehingga siswa lebih tertarik akan materi yang dijelaskan. Selain itu terdapat papan ular tangga *turth or dare* yang dilengkapi dengan kartu *turth* dan kartu *dare*.

### 4. Materi Gaya dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV

Materi Gaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam kurikulum 2013 (K13) dengan Kompetensi Dasar 3.3. Memahami macam-macam gaya, antara lain gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya grafitasi dan gaya gesekan. dan 4.3. Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya grafitasi dan gaya gesekan. Mencangkup pembahasan mengenai; pengertian dari gaya, macam-macam gaya dan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, antara lain gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.

---

<sup>29</sup> Ricardo, Rini Intansari Meilani, Op.Cit, hal 191-193.