

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan dan tantangan seiring dengan perkembangan waktu. Meskipun terdapat upaya yang signifikan dalam meningkatkan akses pendidikan bagi seluruh lapisan masyarakat, masih terdapat beberapa permasalahan yang memengaruhi kualitasnya. Kurangnya fasilitas pendidikan yang memadai, disparitas antara daerah perkotaan dan pedesaan, serta masalah dalam sistem kurikulum merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan.¹

Berbicara kualitas pendidikan, Indonesia termasuk dalam kategori rendah di dunia, hal ini berdasarkan hasil survei kemampuan pelajar oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada 2018. PISA, sebagai survei internasional yang dilakukan oleh organisasi kerjasama dan pembangunan ekonomi,² yang bertujuan mengukur kemampuan pelajar dalam aspek-aspek pendidikan, seperti membaca, matematika, dan sains. Dalam PISA 2018, Indonesia menempati peringkat ke-70 dari 79 negara yang berpartisipasi, menempatkannya di peringkat sepuluh terbawah. Skor

¹ Junita Nadila, "Strategy For Improving Facilities And Infrastructure In Improving The Quality Of Education", Al-Khair Jurnal, (Bengkulu: UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022), 66.

² *Programme for International Student Assesment*, PISA Database, <https://www.oecd.org/pisa/data/2018database/>, diakses tanggal 20 Oktober 2023.

kemampuan siswa Indonesia yang berada 80 poin di bawah rata-rata OECD, menunjukkan kesenjangan yang signifikan dibandingkan dengan negara-negara OECD.³ Tantangan besar masih dihadapi terkait kemampuan siswa, dengan hanya sekitar 25% siswa memiliki kompetensi membaca minimum atau lebih, 24% dalam matematika, dan sekitar 34% dalam sains.⁴ Hal ini menegaskan kebutuhan akan pembelajaran berkualitas yang melibatkan partisipasi aktif siswa untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.⁵

Seorang guru harus memiliki banyak inovasi dan kreasi untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.⁶ Pembelajaran yang berkualitas merupakan suatu keharusan dalam pendidikan karena memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan individu, masyarakat bahkan negara secara keseluruhan.⁷ Pembelajaran yang berkualitas dapat memacu guru untuk meningkatkan kualitas pada pengajaran di kelas. Dalam hal ini guru harus terus memperbarui metode, media dan memahami kebutuhan siswa, karena guru memiliki peran yang sangat penting dalam mendorong siswa untuk menjadi aktif dalam pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang aktif mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis,

³ Puslitjak, "Risalah Kebijakan No 3, April 2021. Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018", (Jakarta, 2021), 2.

⁴ Ibid

⁵ <https://bpmkaltara.kemdikbud.go.id/2023/01/30/kurikulum-merdeka-meningkatkan-kualitas-pembelajaran-siswa-2/> f, diakses tanggal 05 Oktober 2023.

⁶ Intan, Fatimah, "Inovasi Pembelajaran Sebagai Peningkatan Strategi Kualitas Guru di SDN 2 Setu Kulon" (Cirebon, Juni 2021), 187.

⁷ WEPO, "Strategi Peningkatan Kualitas Pendidikan dan Pengaruhnya terhadap Perekonomian Masyarakat", (IAIN Lampung, 2023).

seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pasal 9 ayat (1) menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa.⁸ Sesuai dengan peraturan tersebut, penggunaan media merupakan suatu pendekatan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan Standar Proses Nasional.

Media pembelajaran merupakan alat atau perangkat yang digunakan oleh guru untuk mengantarkan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang benar, jelas, dan efektif.⁹ Media membantu menghadirkan konten pendidikan dengan cara yang menarik dan memikat perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih dinamis dan relevan dengan dunia siswa. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran.¹⁰

⁸ “Peraturan Pemerintah No 16 Tahun 2022”, <https://pusmendik.kemendikbud.go.id/pdf/file-99>, diakses tanggal 28 September 2023.

⁹ Hamzah Pagara dkk, *Media Pembelajaran* (gedung perpustakaan Lt 1 kampus UNM Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), 11.

¹⁰ Amelia Putri, dkk, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar”, 5 (Bandung, 2023).

Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi alat yang kuat dalam proses pembelajaran.¹¹ Karena melalui penggunaan media yang tepat ini membantu mengilustrasikan konsep atau informasi dengan cara yang lebih visual dan jelas, sehingga siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam.

Menurut fakta di lapangan, media pembelajaran masih minim digunakan, karena keterbatasan anggaran dan infrastruktur yang dimiliki sekolah.¹² Tidak sedikit sekolah atau guru yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media yang sudah umum seperti buku, lingkungan kelas dan lingkungan sekolah. Penggunaan media pembelajaran lebih aktif dilakukan oleh sekolah yang memiliki infrastruktur teknologi memadai dan telah mengembangkan pemanfaatan teknologi dengan baik. Padahal banyak sekolah, terutama di daerah pedesaan atau dengan sumber daya terbatas yang tidak memiliki infrastruktur teknologi yang memadai. Hal ini dapat mencakup koneksi internet yang lambat atau tidak ada, kurangnya komputer atau perangkat pintar dan kekurangan dalam hal fasilitas teknologi lainnya.¹³ Untuk itu, diperlukannya media interaktif berbasis visual tiga dimensi sebagai alternatif pengganti media berbasis teknologi pada sekolah-

¹¹ Cecep Kustandi, dkk, "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran", (Jakarta: UIN Jakarta, 2021).

¹² Ahmad Nur Huda, "Penerapan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar", <https://s2dikdas.fipp.uny.ac.id/berita/penerapan-media-pembelajaran-dalam-kegiatan-belajar-mengajar-di-sekolah-dasar.html>, diakses tanggal 09 Oktober 2023.

¹³ Eni Rahayu Widyawati, dkk, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0", Diakses tanggal 4 Oktober 2023.

sekolah yang ada di pedesaan atau sekolah yang belum memiliki infrastruktur teknologi yang memadai.

Gaji guru juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan mengajar. Kompensasi yang diberikan kepada para guru tidak hanya mencerminkan penghargaan atas pekerjaan mereka, tetapi juga dapat memotivasi mereka untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang mereka berikan. Gaji yang kompetitif dan adil dapat mendorong guru untuk terus mengembangkan diri, mengikuti pelatihan, dan memperbarui metode pengajaran mereka. Ini pada gilirannya akan berdampak positif pada kemampuan mereka dalam memberikan pembelajaran yang efektif kepada para siswa.¹⁴

Sedangkan gaji guru honorer SD hanya sekitar Rp300 ribu sampai Rp1 juta (besaran gaji honorer secara umum), sekitar Rp300 ribu (besaran gaji honorer di daerah dengan terbatas).¹⁵ Oleh karena itu, penting untuk memberikan pengakuan yang layak dalam bentuk gaji kepada para guru agar mereka dapat memberikan pendidikan yang berkualitas dan membantu menciptakan masa depan yang lebih baik bagi generasi mendatang.

Di antara mata pelajaran yang peningkatan kualitas pengajarannya berbanding lurus dengan kompensasi yang diberikan untuk guru adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Karena mata pelajaran IPA sangat penting

¹⁴ Wardani Purnama Sari, "Pengaruh Gaji dan Motivasi Terhadap Kinerja Guru pada SMA Swasta Bagan Sinembah, Rokan Hilir, Riau". Diakses tanggal 04 November 2023.

¹⁵ <https://www.cnbcindonesia.com/mymoney/20220802142341-72-360498/cek-daftar-gaji-guru-sd-dan-pns-terbaru-2022>, diakses tanggal 04 November 2023.

untuk menggunakan media pembelajaran.¹⁶ IPA mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah, seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, menyimpulkan, dan meramalkan. Penggunaan media seperti gambar, eksperimen, dan simulasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah dengan lebih baik dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk saling berkomunikasi tentang hasil pengamatan dan penelitian yang lebih efektif. Dengan demikian, IPA menjadi salah satu mata pelajaran di mana penggunaan media pembelajaran berperan besar dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.¹⁷

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada eksperimen laboratorium tradisional namun pembelajaran IPA dapat menjadi lebih menarik dan bervariasi melalui penggunaan berbagai media pembelajaran, tentunya dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Yunita Setyo Utami yang berjudul “*Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA*” pada tahun 2020 menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPA SD dapat meningkatkan hasil belajar dengan

¹⁶ Hasil penelitian Endang Hasmi, “Pentingnya Penggunaan Media Terhadap Pembelajaran IPA dan IPS di Sekolah Dasar”, 4 (SG-JPSSH: Riau, 2018), 903.

¹⁷ Amirotus Sholiha, “Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Power Point Materi Siklus Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 4 SDI Asy- Syarif”, (Repository IKHAC: Mojokerto), 3-4

perbandingan nilai rata-rata sebelum menggunakan media 54,12 menjadi 82,22 setelah menggunakan media.¹⁸

Aktivitas di luar kelas seperti kunjungan ke tempat-tempat terkait sains, observasi alam, dan percobaan sederhana di lingkungan sekitar juga dapat memperdalam konsep-konsep IPA.¹⁹ Dengan pendekatan kreatif dan beragam seperti ini, pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat menjadi lebih menarik dan menginspirasi minat siswa terhadap ilmu pengetahuan. Konsep-konsep abstrak dalam IPA dapat dijelaskan melalui media fisik yang konkrit, seperti model-model, benda nyata atau alat peraga. Salah satu materi IPA yang memerlukan media pembelajaran adalah ekosistem.

Ekosistem merupakan suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh interaksi kompleks antara makhluk hidup (biotik) dengan lingkungan fisiknya (abiotik). Dalam ekosistem, berbagai organisme seperti tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme berperan dalam siklus energi dan materi, serta saling memengaruhi satu sama lain.²⁰ Konsep-konsep dalam ekosistem memerlukan pemikiran yang abstrak,²¹ sehingga dapat dikatakan sulit bagi siswa untuk mengaitkan konsep-konsep teoritis dengan pengalaman praktis karena keterbatasan pengalaman langsung terkait pembelajaran ekosistem di luar kelas. Tanpa media berbasis visual sebagai penunjang pembelajaran

¹⁸ Yunita Setyo Utami. Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA. Diakses tanggal 4 Oktober 2023

¹⁹ Astronomi/Astrofisika, dan Geologi (Wisudawati, 2014), 22.

²⁰ Hutagalung RA, Ekologi Dasar (Jakarta,2010), 13-15

²¹ Kuroru, M. M dan Rahmah N, (2023) "Analisis Kesulitan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Materi Ekosistem pada Pembelajaran IPA", 6(1), Jurnal Studi Guru Dan, (Palu: Univ Tadulako Palu, 2023), 74-84.

pada materi ekosistem di kelas, siswa akan sulit memahami materi karena hubungan kompleks antara komponen biotik dan abiotik yang tidak dapat ditinjau tanpa berada di luar lingkungan sekolah.²² Materi ekosistem seringkali sulit dipahami oleh siswa, dan ini tidak hanya disebabkan oleh faktor eksternal seperti kurangnya media yang mendukung, namun faktor internal dari siswa juga menjadi penyebab dalam kesulitan ini.

Salah satu faktor internal adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekosistem. Ketika siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, maka cenderung tidak dapat memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang terkait dengan ekosistem.²³ Selain itu, kurangnya kemampuan siswa dalam memahami juga menjadi hambatan, karena materi ekosistem seringkali melibatkan konsep-konsep kompleks yang memerlukan kemampuan berpikir abstrak dan pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang ekosistem, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan juga mengembangkan kemampuan mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak yang terkait dengan ekosistem.

Sesuai dengan hasil pra penelitian yang dilakukan di MI Darussalam Pacet, ditemukan fakta bahwa di sekolah tersebut belum memiliki fasilitas yang dapat menunjang kualitas pembelajaran seperti laboratorium dan ruang

²² Zahrotul Ainiyah, dkk, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem Melalui Penerapan Media *Pop-up Book*", 5(1), Jurnal Elementaria Edukasia, (Surabaya: Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, 2022), 78-80.

²³ Jaelani Fitri, dkk, "Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Ekosistem Melalui Penerapan Model *Problem Posing Learning* Berbasis Dongeng Sains (PPL-DS)", 9, (Bandung: UIN Sunan Gunung Djati) 64-67.

khusus perpustakaan. Hal ini dikarenakan tidak seimbangnya jumlah ruang kelas dengan siswa, sehingga ruangan untuk perpustakaan dan laboratorium terpakai untuk pelaksanaan pembelajaran kelas. Untuk menunjang pembelajaran Tema khususnya muatan IPA, ada beberapa alat yang digunakan namun secara bergantian seperti proyektor dan layar proyektor, kerangka tulang, poster-poster dan gambar. Jadi dapat dikatakan bahwa belum ada media dan alat peraga yang memadai di setiap kelasnya.

Pada pembelajaran tematik khususnya muatan IPA di kelas V MI Darussalam Pacet, guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti menggunakan gambar atau poster pada materi penyakit pada pernapasan manusia, kemudian menggunakan kerangka manusia pada materi alat gerak manusia. Pada materi ekosistem sendiri, guru sesekali menggunakan media proyektor dengan memutar video dokumenter, akan tetapi kendala di MI Darussalam adalah proyektor tersebut tidak bisa digunakan sewaktu-waktu. Sekolah hanya memiliki satu proyektor yang ada di ruangan kelas VI-A serta digunakan bersama. Hal ini menyatakan bahwa guru tidak bisa mengandalkan penggunaan media berbasis audio-visual atau teknologi. Jadi, guru seringkali membagikan tautan video dokumenter kepada grup wali murid kelas V-A untuk ditonton dan dipelajari siswa di rumah. Pada kenyataannya, tidak semua siswa

membuka tautan video dokumenter yang berisikan materi tersebut saat di rumah, jadi cara ini sangatlah kurang kondusif.²⁴

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperlukan sebuah terobosan dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran tematik, khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dikembangkannya sebuah produk inovatif berbasis visual interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yakni *pop up book*. Media ini dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, menciptakan suasana yang baru, dan membantu siswa lebih fokus dalam belajar. Media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa merasa senang dan bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran, bahkan dapat mendorong mereka untuk belajar lebih lama.²⁵

Salah satu aspek penting dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah penggunaan *pop up book*. *Pop up book* adalah jenis buku berilustrasi yang memiliki elemen-elemen tiga dimensi yang muncul saat buku dibuka atau halaman tertentu dijelajahi. Elemen-elemen tiga dimensi ini dapat berupa gambar, tokoh, atau objek yang muncul dari halaman buku saat halaman tersebut dibuka atau ditekuk.²⁶

²⁴ Data hasil wawancara dengan guru walikelas V-A di MI Darussalam Pacet tanggal 6 Oktober 2023.

²⁵ Putri Rahayu Ningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI", (Lampung: 2020), 6.

²⁶ Novi Engla Sari, Dadan Suryana, "*Thematic Pop-Up Book as a Learning Media for Early Child-hood Language Development*", Jurnal Pendidikan Usian Dini Vol.13 Edisi 1 April 2019

Jenis buku *pop up book* ini digunakan untuk menyajikan informasi secara visual dan interaktif. *Pop up book* ini dirancang untuk memperlihatkan materi dan gambar dalam bentuk visualisasi tiga dimensi yang memukau dan dapat merangsang imajinasi siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Selain itu, dalam *pop up book* yang akan dikembangkan ini terdapat beragam jenis evaluasi yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Evaluasi ini mencakup aktivitas seperti *puzzle* dan evaluasi seru lainnya yang disisipkan di dalam *pop up book*. Tujuan dari jenis evaluasi ini adalah untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar tanpa merasa jenuh atau bosan.

Dalam sebuah *pop up book* yang dikembangkan ini juga terdapat evaluasi dan siswa harus menjawabnya dengan memanfaatkan elemen-elemen *pop up* di dalam buku tersebut. Hal ini dapat membantu siswa menguji pengetahuan mereka sambil tetap terlibat dalam cerita atau konsep yang disajikan dalam *pop up book*. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif serta siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini telah dirumuskan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dengan mengajukan skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Interaktif *Pop Up Book* Pada

Tema 5 Materi Ekosistem Kelas V Di MI Darussalam Pacet". Melalui penelitian ini, diharapkan bahwa konsep pembelajaran yang lebih baik dapat tumbuh dan berkembang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang didapat yaitu :

1. Bagaimana spesifikasi media pembelajaran visual interaktif *pop up book* Tema 5 materi ekosistem kelas V di MI Darussalam Pacet ?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran visual interaktif *pop up book* pada Tema 5 materi ekosistem kelas V di MI Darussalam Pacet?
3. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran visual interaktif *pop up book* pada Tema 5 materi ekosistem kelas V di MI Darussalam Pacet ?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran visual interaktif *pop up book* pada Tema 5 materi ekosistem kelas V di MI Darussalam Pacet?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui spesifikasi media pembelajaran visual interaktif *pop up book* materi ekosistem Tema 5 muatan IPA kelas V di MI Darussalam Pacet.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran visual interaktif *pop up book* materi ekosistem Tema 5 muatan IPA kelas V di MI Darussalam Pacet.

3. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran visual interaktif *pop up book* pada materi ekosistem Tema 5 muatan IPA kelas V di MI Darussalam Pacet.
4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran visual interaktif *pop up book* pada materi ekosistem Tema 5 muatan IPA kelas V di MI Darussalam Pacet.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa *pop up book* yang ditujukan untuk pembelajaran siswa kelas V di MI Darussalam. Media ini dirancang dengan memperhatikan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan materi pokok yang berkaitan dengan ekosistem. Tujuan dari pengembangan ini adalah agar dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem.

Rancangan *pop up book* yang akan dikembangkan untuk siswa kelas V MI Darussalam akan mencakup berbagai aspek penting. Ini termasuk kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa, indikator pencapaian pembelajaran yang akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan media ini. Selain itu, *pop up book* juga akan mencantumkan teori-teori yang relevan dengan materi ekosistem dan memberikan landasan konseptual yang kuat bagi siswa.

Penting untuk dicatat bahwa penyusunan buku ini juga akan merujuk kepada daftar pustaka yang relevan yang digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan. Dengan demikian, *pop up book* ini akan menjadi alat yang lengkap dan informatif untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi ekosistem dengan cara yang menarik dan efektif. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Sampul Atau *Cover* Buku

Dalam pembuatan sampul buku, penting untuk memperhatikan aspek visual, terutama ketika menargetkan anak-anak sebagai pembacanya. Untuk mengakomodasi karakteristik sesuai usia siswa kelas V, dipilih komposisi warna yang harmonis dan cerah. Selain itu, menggabungkan gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan isi buku juga dapat membuat sampul lebih menarik. Elemen-elemen visual yang cocok untuk menggambarkan materi ekosistem bisa digunakan untuk menambah daya tarik visual.

2. KD dan Tujuan Pembelajaran

Halaman yang memuat KD dan tujuan pembelajaran ini menjadi landasan yang penting bagi guru dan siswa dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran dengan menggunakan *pop up book*. Kompetensi Dasar (KD) menjelaskan lebih rinci mengenai konsep atau keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa.

Selanjutnya, tujuan pembelajaran diuraikan untuk membantu guru agar memiliki arah yang tepat untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

3. Uraian Materi

Pada uraian materi berisi sebuah penjelasan yang sangat penting dalam pemahaman mengenai hubungan kompleks antara makhluk hidup dan lingkungannya. Materi ini akan mengulas berbagai komponen ekosistem, termasuk berbagai jenis organisme yang hidup didalamnya, interaksi antar organisme, serta peran penting yang dimainkan oleh faktor-faktor fisik dan kimia dalam lingkungan tersebut. Dalam uraian materi ekosistem, dibahas juga mengenai konsep rantai makanan. Uraian materi ini akan membantu siswa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran serta memahami kompleksitas alam dan pentingnya pelestarian ekosistem bagi kehidupan di bumi.

4. Komponen Isi Materi Ekosistem

- a) Subtema 1, Komponen Ekosistem
- b) Subtema 2, Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem

E. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi berbagai pihak.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap perkembangan dan kemajuan bidang pendidikan. Selain itu, temuan-temuan dari penelitian ini memiliki potensi untuk mendukung pengembangan ilmu pengetahuan yang lebih luas, terutama berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran visual yang interaktif seperti *pop up book*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *pop up book* materi ekosistem Tema 5 muatan IPA yang diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi lembaga pendidikan, guru, siswa dan peneliti lain.

a. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil pengembangan ini memiliki manfaat yang sangat penting bagi lembaga pendidikan sebagai berikut :

- 1) Referensi dalam menyusun media yang lebih baik dan efektif.
- 2) Tambahannya perangkat media pembelajaran untuk kelas V di lembaga, sehingga meningkatkan kualitas pengajaran di tingkat tersebut.
- 3) Lembaga dapat mengadopsi informasi atau temuan hasil penelitian sebagai dasar untuk merancang materi pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa.
- 4) Dapat meningkatkan daya tarik lembaga bagi calon siswa dan orang tua siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memiliki peran yang sangat penting untuk mendukung peran guru dalam penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar siswa. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para guru untuk merancang dan mengintegrasikan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan bagi siswa sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang unik dan aktif. Ketika siswa terlibat dalam manipulasi elemen-elemen *pop up* dalam buku, hal ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar. Pengalaman yang lebih visual dan fisik ini membantu siswa untuk lebih terlibat dalam materi pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan relevan bagi siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan media *pop up book* memiliki manfaat yang luas bagi peneliti lain dalam berbagai bidang. Penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Hasil-hasil yang dicapai dalam pengembangan media *pop up book* seperti desain visual aktif dan pendekatan yang efektif, dapat menjadi landasan untuk pengembangan media serupa dalam konteks

pendidikan. Selain itu, peneliti lain dapat memanfaatkan pengalaman dan pelajaran yang diperoleh dari pengembangan media *pop up book* untuk mengembangkan pendekatan dan teknologi baru dalam berbagai disiplin ilmu.



**UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM**