

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peranan pendidikan saat ini sangat penting dan berdampak besar bagi kehidupan seseorang. Hadirnya pendidikan membantu individu untuk tumbuh dan berkembang untuk memenuhi kehidupannya menuju taraf kehidupan yang sukses. Dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan dan meningkatkan setiap potensi yang ada dalam diri. Hadirnya pendidikan menjadi salah satu cara dalam membentuk manusia menjadi lebih baik, berkarakter, berilmu, berbudaya dan bertakwa (Yulistiana & Setyawan, 2020).

Perkembangan zaman yang terjadi menjadikan banyak bidang kehidupan terus melesat maju dengan hadir dan berkembangnya ilmu pengetahuan (*science*) dan teknologi (*techology*) baru di setiap harinya. Disadari atau tidak perubahan tersebut sangat mempengaruhi bidang pendidikan. Hadirnya globalisasi mulai memberikan dampak perubahan yang terjadi pada pola pendidikan. Salah satunya, setelah terjadinya pandemi Covid-19 pola pembelajaran mulai berubah menjadi pembelajaran tetap tatap muka secara langsung namun mulai masif dalam penggunaan teknologi.

Sebelum terjadinya pandemi pola pembelajaran masih terbatas atau semuanya berpusat pada guru mulai dari materi yang disampaikan secara langsung dengan ceramah atau media sederhana seperti buku. Namun saat ini pendidikan bukan sudah merupakan hal yang sulit untuk didapatkan khususnya dalam hal materi pembelajaran. Pembelajaran merupakan hubungan keterpaduan lingkungan belajar terhadap peserta didik dan pendidik serta sumber belajar (UU Nomor 20 tahun 2003. Pasal 1 ayat 20).

Pembelajaran IPA merupakan salah satu pelajaran yang membahas mengenai alam sekitar beserta isinya yang ada dalam kehidupan baik benda yang terdapat di alam, suatu kejadian atau peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam. Maka karena itu pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat penting untuk dipelajari, bukan hanya di sekolah dasar saja melainkan sampai dengan tingkat

yang lebih tinggi seperti perguruan tinggi (Rahmah dkk., 2017). Pemahaman konsep IPA merupakan satu hal yang penting bagi tiap siswa untuk meraih tujuannya (OECD, 2019).

Salah satu tujuan dari pembelajaran IPA yakni mengembangkan pengetahuan konsep-konsep sains yang ada dalam kehidupan sehari-hari agar dapat bermanfaat dan diterapkan dalam kehidupan siswa (Amalia dkk., 2012). Pemahaman suatu konsep merupakan hal yang penting dikarenakan akan mempengaruhi pada informasi yang nantinya akan dicerna siswa dan pemahaman konsep sendiri merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran (Fatchurrohman dkk., 2016). Maka dari itu pemahaman konsep IPA sangat diperlukan bagi siswa dikarenakan akan membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari (O'Dwyer dkk., 2015).

Pemahaman konsep IPA merupakan hal yang penting maka diperlukan perbaikan dalam proses pembelajarannya, salah satu caranya yakni dengan penggunaan media pembelajaran (Wahyu et al., 2020). Pembelajaran IPA juga memerlukan media dalam kegiatannya agar dapat meningkatkan antusias dan motivasi belajar yang membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa salah satunya yaitu pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan (Saputro & Saputra, 2015). Siswa yang memiliki antusias tinggi atau minat belajar yang tinggi biasanya akan lebih mudah belajar, melaksanakan pembelajaran dan mengingat pembelajaran yang diperoleh (Slavin RE, 2011).

Pembelajaran IPA mengenai organ pencernaan manusia yang merupakan materi mengenal organ yang terdapat dalam tubuh, media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan karena organ pencernaan yang terdapat dalam tubuh tidak terlihat secara langsung (Putra & Wulandari, 2021). Dikarenakan materi tersebut bersifat abstrak membuat siswa kesulitan dalam mempelajarinya karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mengaitkan pemahaman awal siswa dengan materi yang akan diajarkan.

Pembelajaran IPA pada hakikatnya merupakan sekumpulan pengetahuan, sebagai cara berfikir, dan sebagai cara penyelidikan mengenai alam semesta (Collette & Chiappetta, 1994). Pembelajaran IPA juga merupakan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman secara langsung sehingga menambah

kemampuan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari (Iswatun dkk., 2017). Maka dalam penerapannya pembelajaran IPA bukan hanya berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip namun juga adanya proses penemuan yang dilakukan oleh siswa.

Di setiap kegiatan pembelajaran pasti dibutuhkan suatu media yang tepat agar pembelajaran sempurna dan memberikan dampak bagi peserta didik. Guru memiliki peranan yang sangat penting untuk mewujudkan hal tersebut. Jika dalam kegiatan pembelajaran tidak menerapkan media dalam prosesnya, akan terjadi beberapa kendala atau kesulitan yang terjadi seperti materi jadi monoton dan peserta didik mudah bosan dengan apa yang disampaikan guru (Tafonao, 2018). Dengan semakin menariknya media pembelajaran maka akan semakin tinggi juga antusias atau minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang digunakan selain membantu meningkatkan minat belajar juga sangat penting karena dengan media yang menarik dan terstruktur dapat juga membuat siswa memahami materi dengan lebih mudah (Nanlohy dkk., 2020).

Dalam implementasinya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dilaksanakan di sekolah dasar menghadapi beberapa kendala seperti dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah siswa belum diberikan kesempatan maksimal dalam mengembangkan kreatifitasnya karena gaya mengajar guru yang memaksa siswa untuk menghafal (wuryadani, 2018). Selain itu guru juga mulai menyadari bahwa kurangnya suatu inovasi dalam penyampaian pembelajaran dengan media pembelajaran (Masturah dkk., 2018) menjadikan kegiatan pembelajaran kurang bermakna.

Selain itu berdasarkan analisis yang telah dilakukan di SDN 174 Pasir Impun Kota Bandung yaitu masih kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung menjadikan sebagian siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang kurang mendukung bagi sebagian kelas membuat kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran terutama media digital masih kurang seperti contohnya belum tersedianya ruang lab komputer ataupun penggunaan proyektor, karena tersedian proyektor yang terbatas. Menjadikan kegiatan belajar dengan media digital memang sedikit kurang diterapkan. Maka dari itu media yang menarik, mudah digunakan dan

perlu mulai diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya menggunakan media *flipbook*.

Terdapat beragam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, salah satu yang sering dipakai yakni buku bacaan. Buku bacaan bukan media asing bagi siswa karena sering digunakan. Namun dalam pembelajaran media merupakan hal yang penting agar mendukung proses belajar mengajar salah satu media tersebut adalah *flipbook*.

Menurut Nurseto (2012) *flipbook* merupakan lembaran-lebaran kertas dengan ukuran 21 x 28 cm yang satukan. Media pembelajaran menggunakan *flipbook* memiliki karakter multimedia sehingga bukan hanya berupa tulisan maupun gambar saja melainkan didalamnya dilengkapi dengan teks, gambar, video, maupun suara. Media *flipbook* memiliki tampilan yang interaktif sehingga membuat proses pembelajaran akan lebih menarik bagi peserta didik (Ramdani, 2013). Didalamnya seperti buku yang memiliki lembaran yang dapat dijalankan secara online. Pada media *flipbook* sendiri sudah memiliki karakter multimedia maka dengan tambahan gambar 3 dimensi atau 3D Objek didalamnya akan mampu menciptakan suasa baru yang lebih interaktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *flipbook* tersebut.

Beberapa penelitian yang serupa juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan media *flipbook* digital dapat menunjang pembelajaran siswa di era digital saat ini seperti mengatasi permasalahan dalam pembelajaran (Nuryani & Surya Abadi, 2021), dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bervariasi baik dari berbagai tampilan medianya seperti dari visual maupun audiovisualnya (Amanullah, 2020).

Beberapa penelitian lain menunjukkan media *flipbook* juga dapat dikembangkan pada materi dalam mata pelajaran lainnya seperti dalam pembelajaran matematika yang disimpulkan bahwa media *flipbook* layak untuk digunakan kepada siswa kelas V sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran kecepatan dan debit berdasarkan hasil dari validasi para ahli. Terdapat pula hasil penelitian lain pengembangan media *flipbook* dalam pembelajaran agama islam dalam materi fiqih menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* Maker yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV

sangat baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran pada materi pembelajaran fiqih. Kemudian pada pembelajaran IPS mengenai kearifan lokal menunjukkan bahwa *flipbook* yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan setelah dinyatakan oleh para penguji (Farah Nabilah, 2022; Novita Wulandari, 2021; Rahmawati, Fajriyah dan Soegeng, 2022).

Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *flipbook* dapat memberikan dampak signifikan seperti adanya peningkatan dalam penguatan konsep, meningkatkan keterampilan berfikir kritis peserta didik, membuat peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran dan meningkatkan antusias peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Darmawan & Surya, 2017; Sari & Ahmad, 2021).

Proses pembelajaran dengan menggunakan *flipbook* akan sangat membantu siswa dalam kegiatan selama pembelajaran berlangsung karena akan membantu peserta didik untuk ikut aktif terlibat dalam setiap proses pembelajaran. Dikarenakan jika siswa hanya mendengarkan penjelasan guru maka siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dan bersifat pasif .

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti bermaksud untuk menciptakan suatu buku digital atau *flipbook* yang di dalamnya terdapat kebaruan yang di dalamnya terdapat objek 3D berupa gambar 3 dimensi yang dapat digerakkan sesuai keinginan sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran berisikan materi yang berkaitan dengan Ilmu Pengetahuan Alam yakni organ pencernaan pada manusia dan dapat digunakan baik oleh guru maupun peserta didik di kelas V sekolah dasar. Dengan menggunakan metode penelitian desain dan pengembangan yang bertujuan menciptakan produk, maka judul penelitian ini ialah **“Pengembangan Media *Flipbook* berbasis 3D Objek pada Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V SD”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan *flipbook* Berbasis 3D Objek pada Materi Organ Pencernaan Manusia kelas V sekolah dasar ?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan *flipbook* Berbasis 3D Objek pada Materi

Organ Pencernaan Manusia kelas V sekolah dasar?

3. Bagaimana respon pengguna *flipbook* Berbasis 3D Objek pada Materi Organ Pencernaan Manusia kelas V sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis 3D objek pada materi organ pencernaan manusia di kelas V di SD, tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media *flipbook* Berbasis 3D Objek pada Materi Organ Pencernaan Manusia kelas V sekolah dasar.
2. Menguji kelayakan media *flipbook* Berbasis 3D Objek pada Materi Organ Pencernaan Manusia kelas V sekolah dasar.
3. Mengetahui respon pengguna *flipbook* Berbasis 3D Objek pada Materi Organ Pencernaan Manusia kelas V sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* organ pencernaan di kelas V SD diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teroritis

Hasil dari penelitian pengembangan media *flipbook* organ pencernaan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan produk sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, siswa dapat menambah pengalaman dengan belajar menggunakan media *flipbook* materi organ pencernaan agar dapat dengan mudah dalam memahami materi.
- b. Bagi Guru, dengan media *flipbook* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi mengenai organ pencernaan manusia
- c. Bagi Sekolah, diharapkan penelitian ini menjadi acuan atau media alternatif yang dapat digunakan ketika pembelajaran disekolah
- d. Bagi Peneliti, dengan penelitian ini dapat membantu melatih keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook* terutama dalam materi organ pencernaan manusia.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri atas 5 (lima) BAB dimana setiap bagian memiliki cakupannya masing-masing yang akan menggambarkan penelitian dari awal sampai akhir. Bagian yang dimaksud yaitu:

BAB I yang memuat tentang pendahuluan mengenai Latar Belakang yang membuat peneliti mengambil penelitian ini, memuat juga beberapa sumber yang mendukung terhadap penelitian, terdapat juga rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta spesifikasi produk yang akan menerangkan kegunaan penelitian.

BAB II memuat mengenai teori-teori yang digunakan untuk memperkuat penelitian yang akan dilakukan.

BAB III menggambarkan metode untuk melakukan penelitian maupun pengambilan data sehingga dalam bagian ini akan menggambarkan secara utuh bagaimana penelitian ini ketika diaplikasikan di lapangan nanti.

BAB IV membahas bagaimana keberlangsungan penelitian sehingga terdapatnya berbagai data yang dihimpun.

BAB V menerangkan penafisiran dari temuan dan pembahasan yang dilakukan dalam bagian sebelumnya dan disajikan dalam bentuk simpulan, implikasi dan rekomendasi.