

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi yang selalu berkembang memberikan banyak perubahan dalam segala aspek kehidupan, tak terkecuali perubahan dalam aspek pendidikan. Saat ini kita berada di abad-21 yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*) yang artinya peserta didik diberi keleluasaan untuk mencari sumber belajar secara mandiri (Afni, Wahid, Hastati, Jumrah & Mursidin., 2021). Karena pada saat ini peserta didik banyak memiliki peluang untuk dapat mengakses informasi di situs-situs internet dan jejaring sosial. Maka guru pada saat ini tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja, akan tetapi lebih kepada menyesuaikan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Prihantini, 2021). Sehingga diharapkan guru dapat memberi motivasi serta partisipasi aktif untuk dapat berdiskusi, mengeksplorasi, menemukan, dan mengonstruksi pemahamannya (Megahantara, 2017). Sejalan dengan pendapat tersebut pemerintah sudah menetapkan tugas utama guru dan dosen yang tertuang dalam Undang-undang No.14 Tahun 2015 yaitu tugas utama seorang guru adalah membimbing, mendidik, mengajar, menilai, melatih dan mengevaluasi.

Pembelajaran abad-21 harus memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dimasa depan. Keterampilan-keterampilan penting di abad ke-21 masih relevan dengan empat pilar kehidupan yang *mencakup learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together*. Empat prinsip tersebut masing-masing mengandung keterampilan khusus yang perlu diberdayakan dalam kegiatan belajar, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, metakognisi, keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreasi, literasi informasi, dan berbagai keterampilan lainnya.

Pendidik profesional di abad-21 adalah mereka yang mahir mengintegrasikan teknologi mutakhir ke dalam rencana pelajaran mereka untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik di kelas (Keshavarz & Ghoneim, 2021). Martatiana, Novita & Purnamasari e., (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan sumber belajar dan bahan ajar yang kurang bervariasi serta teknologi yang belum

dimanfaatkan dengan maksimal sehingga membuat peserta didik kurang antusias ketika belajar dan materi yang sifatnya umum kurang dipahami. Menurut Kodi, Hudha & Ayu., (2019) penggunaan media pembelajaran yang menyertakan video, animasi, dan gambar menjadikan suasana belajar lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi walaupun materi bersifat abstrak.

Karena itu, perlu adanya media pembelajaran berbasis digital untuk menunjang pembelajaran supaya suasana belajar dapat berjalan dengan menarik sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat. Media pembelajaran sudah menjadi hal yang wajib ada dalam pembelajaran. Karena arti media secara umum merupakan alat bantu untuk suatu proses dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan Menurut Syarifuddin & Utari, (2022) media adalah sarana fisik yang digunakan pada saat pembelajaran dengan berupa penyaluran pesan supaya dapat terjadi proses interaksi komunikasi antara peserta didik dan guru. Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran tidak hanya untuk peserta didik tetapi juga untuk guru karena dapat mengurangi beban dalam menjelaskan serta menyimpulkan materi dengan lebih detail terhadap peserta didik (Syarifuddin. & Utari, 2022).

Media pembelajaran diperlukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) salah satunya pada materi siklus air. Siklus air merupakan materi yang bersifat abstrak, maka diperlukan media ajar untuk menyampaikan pesan supaya dapat mudah diterima peserta didik. Irianto, Nadiroh & Nuryadin., (2017) menyatakan “Pendidikan IPA di SD diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan proses lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari”(hlm.128). Adanya media pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik supaya mudah dalam mempelajari mata pelajaran IPA. Karena Pelajaran IPA merupakan pelajaran yang menarik dan bukan hanya pengetahuan tentang konsep, fakta, teori, akan tetapi pembelajaran yang bermakna sehingga mampu merangsang rasa ingin tahu peserta didik tentang pembelajaran (Ningtiyas, Setyosari & Praherdiono., 2019).

Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik supaya dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Seperti

contohnya karakteristik peserta didik SD. Menurut Jean Piaget dalam (Bujuri, 2018) menyatakan bahwa usia 7-11 tahun masih dalam proses berpikir konkret, maka media pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan tahapan berpikirnya. Ketika usia sekolah dasar dihadapkan dengan materi atau permasalahan yang sifatnya abstrak, mengakibatkan peserta didik menjadi bingung dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada sebuah Sekolah Dasar (SD) yang berada di Kecamatan Margahayu, masalah yang ditemukan adalah tentang efektivitas media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Video serta buku merupakan media serta sumber belajar yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung sehingga mengakibatkan pemahaman peserta didik menjadi rendah.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang lebih dari sekedar video dan buku supaya pemahaman peserta didik menjadi lebih meningkat. Media pembelajaran tersebut merupakan media berbasis teknologi yaitu media interaktif untuk menunjang pembelajaran. Menurut Amanullah, (2020) media pembelajaran interaktif dengan berbasis komputer memiliki nilai yang lebih, jika dibandingkan media cetak biasa. Peserta didik yang menggunakan pembelajaran interaktif akan berpartisipasi secara aktif sehingga peserta didik memiliki motivasi belajar tinggi karena peserta didik tertarik terhadap sistem yang diberikan seperti tampilan teks, *sound*, gambar, animasi, dan *audio*. Media pembelajaran interaktif itu sangatlah bervariasi. Contoh dari media interaktif salah satunya yaitu media *flipbook*. Media *flipbook* dikatakan sebagai media interaktif karena memungkinkan peserta didik untuk melakukan aktivitas dengan adanya interaksi pada aplikasi seperti menekan menu, tombol navigasi (*home*, *next*, *back*).

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Manurung, (2021) multimedia interaktif yaitu gabungan atau perpaduan format file media seperti suara, teks, video, animasi, dan gambar. Karena media interaktif menggabungkan berbagai bentuk media, termasuk teks, *audio*, video, grafik, dan animasi, ini memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam aktivitas interaktif.

Maka dari itu, berdasarkan permasalahan yang telah ditemui maka diperlukan solusi untuk mengadakan perubahan kondisi pembelajaran yang terjadi. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yaitu *flipbook*. *Flipbook* ini dikembangkan karena sesuai dengan perkembangan peserta didik, karena *flipbook* yang dikembangkan memuat *audio*, kuis, video, teks, serta gambar yang menarik. Sehingga nantinya menjadikan peserta didik antusias dalam belajar. Oleh karena itu, sekolah membutuhkan media *flipbook* untuk memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi serta media *flipbook* belum pernah diterapkan dalam media pembelajaran.

Penelitian tentang *flipbook* sebelumnya telah dilakukan oleh Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021) dengan judul “Pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* dalam pembelajaran seni rupa daerah siswa kelas V di dekolah Dasar”. Endaryati, S. A., Atmojo, I. R. W., Slamet, S. Y., & Suryandari, K. C. (2021) dengan judul “Analisis e-modul *flipbook* berbasis problem based learning untuk emberdayakan keterampilan berpikir kritis pembelajaran IPA sekolah dasar”. Yulaika et al., (2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Aprilia, T., Sunardi, & Djono. (2017) dengan judul “Penggunaan Media Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Penelitian oleh Sumartini, (2022) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Flipbook Dengan Platform Google Clashroom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh”.

Dari hasil kelima penelitian yang telah dilakukan yaitu penggunaan media *flipbook* dapat membantu proses pembelajaran. Akan tetapi, ketika proses mengakses *flipbook* masih menggunakan website *flipbook* sehingga memerlukan internet untuk mengaksesnya. Oleh karena itu, kebaruan yang peneliti kembangkan dengan menjadikan *flipbook* berbasis aplikasi android dengan bantuan aplikasi Website 2 Apk Builder sehingga media *flipbook* berbasis android ini dapat diakses tanpa menggunakan internet.

Berdasarkan latar belakang di atas, maksud dari peneliti mengembangkan media *flipbook* materi siklus air yang nantinya akan digunakan oleh peserta didik

dan guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Tujuan dari pengembangan *flipbook* ini yaitu supaya dapat mengetahui proses pengembangan dan manfaat yang diberikan dari penggunaan media *flipbook*, maka judul penelitian ini yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Materi Siklus Air”**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas V materi siklus air?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas V materi siklus air?
3. Bagaimana respons pengguna dalam pengimplementasian *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas V materi siklus air?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas V materi siklus air.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas V materi siklus air.
3. Untuk mengetahui respons pengguna terhadap pemanfaatan pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas V materi siklus air.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang peneliti harapkan dalam penggunaan *flipbook* materi Siklus Air pada pembelajaran IPA kelas V SD. Manfaatnya yaitu :

1. Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi oleh penelitian selanjutnya mengenai *flipbook* dapat dijadikan referensi, acuan, atau wawasan dalam penelitian yang serupa
2. Manfaat untuk peserta didik yaitu mampu untuk memahami materi tentang materi Siklus Air. Serta dengan penggunaan *flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Manfaat untuk guru yaitu dapat dijadikan solusi dalam penggunaan media pembelajaran dan membantu guru dalam memaksimalkan penggunaan media elektronik.
4. Manfaat untuk peneliti yaitu menambah pengalaman, pengetahuan, dan wawasan baru dalam membuat *flipbook*. Serta dapat mengetahui tanggapan dari pengguna yaitu guru dan peserta didik mengenai *flipbook* materi Siklus Air pada pembelajaran IPA kelas V SD.
5. Manfaat untuk sekolah yaitu penelitian ini diharapkan dijadikan bahan masukan ataupun referensi untuk menentukan media pembelajaran yang efektif sehingga memberi wawasan baru untuk sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Rancangan mengenai keseluruhan isi skripsi dapat diuraikan dalam sistematika sebagai berikut.

BAB I, terdiri dari pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian yang berjudul pengembangan media *flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas V materi siklus air, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi yang disajikan dalam bentuk tulisan dan deskripsi.

BAB II, terdiri dari kajian teori media pembelajaran, multimedia interaktif, media *flipbook*, multimedia interaktif, pembelajaran IPA di SD, sumber energi, penelitian relevan dan kerangka berpikir.

BAB III, terdiri dari metode penelitian. Pada bagian ini menguraikan desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan, instrumen pengumpulan data, serta teknis analisis data.

BAB IV, terdiri dari temuan dan pembahasan. Bab ini berisi temuan-temuan penelitian seperti hasil analisis kebutuhan media, karakteristik peserta didik, kurikulum serta lingkungan belajar. Lalu tahapan desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Bab ini pencapaian untuk menjawab pertanyaan dari rumusan penelitian yang telah disusun.

BAB V kesimpulan, implikasi dan rekomendasi. Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan penelitian, implikasi dan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.