

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap individu untuk mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan mencakup segala usaha untuk mencapai keinginan, kemampuan serta kebutuhan setiap individu. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 mengungkapkan bahwa pendidikan 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan akan senantiasa mengalami perubahan mengikuti kebutuhan serta perkembangan zaman. Pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Menurut Wijaya et al., (2016) Pendidikan saat ini berada pada masa percepatan peningkatan pengetahuan yang didukung oleh penerapan teknologi (*information super highway*). Peranan teknologi pada proses pembelajaran salah satunya ialah sebagai sarana untuk memperoleh atau mengakses informasi. Menurut Nurillahwaty (2021) Teknologi pada pendidikan menjadi sumber informasi dan ilmu pengetahuan yang mampu memenuhi kebutuhan pendidikan. Sedangkan Surani (2019) mengungkapkan bahwa teknologi pendidikan menjadi sumber atau media belajar yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran mampu menyajikan materi pembelajaran secara tekstual, visual, audio, atau video yang menarik. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat berbentuk gabungan dari beberapa media sehingga menjadi multimedia interaktif. Menurut Manurung (2020) Multimedia Interaktif merupakan perpaduan atau gabungan beberapa format file media seperti teks, gambar, animasi, audio serta video untuk menyampaikan pengetahuan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mampu menyesuaikan dengan karakteristik belajar peserta didik. Menurut Milawati (2021) Peserta didik memiliki

karakteristik yang unik serta beragam sehingga cara penerimaan materi pembelajaran setiap individu berbeda-beda.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan terutama pada tingkat sekolah dasar. Menurut Piaget (dalam Bujuri, 2018) Peserta didik sekolah dasar pada rentang usia 7-11 tahun memasuki tahap operasional konkret yaitu memiliki kemampuan untuk berfikir secara logis terhadap sesuatu yang sifatnya nyata. Peserta didik usia sekolah dasar apabila dihadapkan pada permasalahan yang bersifat abstrak akan mengalami kesulitan sehingga memerlukan suatu media konkret untuk membantu menyelesaikan permasalahan dengan baik. Selain itu, Penggunaan media pembelajaran mendorong proses berpikir serta memberikan stimulus kepada peserta didik.

Penggunaan media perlu diaplikasikan dalam proses pembelajaran termasuk pada mata pelajaran IPA salah satunya materi perkembangbiakkan tumbuhan. Menurut Irianto (2016) Pembelajaran IPA dituntut untuk mampu mentransformasikan suatu konsep abstrak menjadi konsep konkret. Sedangkan materi perkembangbiakkan tumbuhan memiliki karakteristik yang berhubungan dengan proses terjadinya sesuatu sehingga cukup sulit untuk dilakukan pengamatan secara langsung. Materi perkembangbiakkan tumbuhan memiliki kaitan dengan siklus hidup pada tumbuhan yang proses terjadinya melalui tahapan-tahapan yang memerlukan waktu cukup lama. Dengan demikian, pada materi perkembangbiakkan tumbuhan memerlukan suatu media agar proses penyampaian materi tersebut lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Sejalan dengan hal di atas maka penggunaan berbagai bentuk media dalam proses pembelajaran harus dipersiapkan oleh seorang guru. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 20 Guru memiliki tugas untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran efektif yang didasari oleh komponen-komponen yang saling mendukung seperti media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada salah satu Sekolah Dasar (SD) di daerah Cibiru masih terdapat permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media buku atau video sebagai sumber utama. Beberapa buku yang digunakan pada proses pembelajaran merupakan buku yang memuat banyak tulisan sehingga kurang menghadirkan situasi konkret. Pembelajaran yang menggunakan buku atau video saja terutama materi IPA menyebabkan peserta didik mengalami kebosanan saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran yang masih cenderung menggunakan buku atau video menyebabkan kurangnya penggunaan variasi media pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut agar pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan secara optimal.

Sejalan dengan permasalahan di atas, mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih Interaktif. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *flipbook* pada materi perkembangbiakkan tumbuhan. Menurut Diani et al., (2018) *flipbook* merupakan media pembelajaran yang mampu menampilkan teks, gambar, audio, video serta navigasi dalam bentuk elektronik. *Flipbook* termasuk multimedia interaktif karena memuat gambar, audio atau video yang memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengatur tampilan sesuai keinginannya sehingga pengguna mengakses buku seolah-olah seperti buku cetak.

Peneliti mengembangkan sebuah buku cerita bergambar berbasis *flipbook* yang disertai animasi, ilustrasi, audio serta video sehingga lebih memudahkan peserta didik untuk mengingat atau menyerap informasi. Melalui alur cerita, peserta didik mampu menemukan sendiri makna dan konsep dari materi yang disajikan. Menurut Fitri et al., (2023) buku cerita bergambar dapat memanfaatkan alur cerita, tokoh, atau latar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik dibandingkan hanya membaca buku yang berisikan teks. Selain itu, pengembangan media sesuai dengan peserta didik pada tingkat sekolah dasar yang cenderung lebih menyukai membaca buku-buku cerita yang menarik.

Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *flipbook* ini dikembangkan karena sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Media pembelajaran *flipbook* dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran Interaktif melalui penggunaan *smartphone*. *flipbook* menjadi media pembelajaran yang praktis serta memungkinkan peserta didik untuk menggunakannya secara mandiri kapan saja dan dimana saja. Penggunaan media *flipbook* ini tidak terbatas oleh waktu sehingga peserta didik mampu menentukan sendiri waktu belajar. Oleh karena itu, media *flipbook* membantu guru untuk mengemas materi pembelajaran menjadi lebih mampu tersampaikan secara maksimal tanpa dibatasi oleh jam pelajaran di kelas. Selain itu, peneliti memilih penggunaan *smartphone* sebagai media karena saat ini peserta didik lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone*. Dengan demikian, penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran diharapkan lebih mampu memberikan manfaat.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan media *flipbook* yaitu penelitian Mursidi et al., (2022) berjudul Pengembangan *flipbook* Interaktif untuk siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Siklus Air. Kebaharuan yang peneliti lakukan yaitu pada pembelajaran IPA materi perkembangbiakkan tumbuhan dirangkai ke dalam alur cerita bergambar berbasis *flipbook* yang Interaktif dilengkapi gambar, animasi, ilustrasi, audio serta video yang lebih menarik. Selain itu, pada penelitian ini terdapat penambahan beberapa kegiatan latihan peserta didik berupa kuis agar penggunaan media pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka mendorong peneliti untuk mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakkan tumbuhan. Penelitian ini diharapkan mampu memberi solusi mengenai permasalahan-permasalahan pada proses pembelajaran terutama mengenai penggunaan media pembelajaran. Pengembangan media pada penelitian ini diharapkan lebih memberi kemudahan kepada peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *design and development* dengan model ADDIE yang memiliki tujuan untuk mengembangkan produk. Dengan demikian judul penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis *flipbook* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perkembangbiakkan Tumbuhan di Kelas IV SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakkan tumbuhan di kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakkan tumbuhan di kelas IV SD?
3. Bagaimana respon pengguna dalam menggunakan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakkan tumbuhan di kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakkan tumbuhan di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakkan tumbuhan di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui respon pengguna dalam menggunakan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakkan tumbuhan di kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan di atas maka penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat dalam menggunakan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakkan tumbuhan di kelas IV SD. Berikut uraian manfaat yang diperoleh:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu diharapkan mampu memberikan referensi serta sebagai pilihan untuk menggunakan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakkan tumbuhan di kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi peserta didik dari penelitian ini yaitu diharapkan mampu lebih mudah memperoleh pemahaman mengenai materi perkembangbiakkan tumbuhan.
- b. Manfaat bagi guru dari penelitian ini yaitu diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dari permasalahan-permasalahan proses pembelajaran. Memberikan manfaat dalam penggunaan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakkan tumbuhan di kelas IV SD.
- c. Manfaat bagi peneliti yaitu diharapkan mampu menambah pengetahuan serta pengalaman terkait upaya pengembangan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook*. Mengetahui tanggapan dari pengguna baik guru dan peserta didik mengenai media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakkan tumbuhan di kelas IV SD.
- d. Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini yaitu diharapkan mampu menjadi salah satu masukan serta pertimbangan untuk menentukan media pembelajaran yang Interaktif sehingga memberi wawasan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi pada penelitian ini terdiri dari BAB I sampai BAB V dipaparkan secara rinci sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang memberikan informasi mengapa penelitian penting dilakukan serta temuan-temuan di lapangan. Rumusan masalah membahas suatu permasalahan yang bertujuan untuk membatasi ruang lingkup penelitian. Tujuan penelitian menjelaskan hasil yang ingin dicapai pada penelitian. Manfaat penelitian menjelaskan manfaat yang diperoleh baik secara teoritis dan praktis. Struktur organisasi skripsi menjelaskan proses penelitian serta bagian-bagian skripsi mulai dari BAB I sampai BAB V.

BAB II kajian pustaka: menjelaskan sekumpulan teori-teori yang memberikan informasi atau menjelaskan ilmu pengetahuan dari berbagai sumber untuk

melandasi serta mendukung penelitian yang dilakukan. Kajian pustaka pada penelitian ini mencakup media pembelajaran, multimedia Interaktif, buku cerita bergambar, *flipbook*, Pembelajaran IPA, serta materi perkembangbiakkan tumbuhan.

BAB III metode penelitian: menjelaskan prosedur atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data serta mengolah data secara ilmiah. Pada penelitian ini menggunakan metode *design and development* (D&D) dengan model ADDIE. Selain itu, BAB III mencakup prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik dan instrument penelitian serta teknik analisis data.

BAB IV hasil temuan dan pembahasan: memberikan jawaban terkait permasalahan-permasalahan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan hasil temuan dan pembahasan dari pengembangan media pembelajaran *flipbook*, hasil validasi ahli materi, bahasa, media, respon guru serta peserta didik.

BAB V kesimpulan, saran dan rekomendasi: menjelaskan kesimpulan dari penelitian, memberikan saran serta rekomendasi bagi penelitian selanjutnya. Daftar pustaka sebagai sumber referensi untuk menunjang penelitian. Selain itu, pada bagian akhir terdapat lampiran-lampiran yang digunakan selama penelitian.