

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dewasa ini semakin banyak orang tersadar bagaimana pentingnya sebuah pendidikan, karena pendidikan adalah salah satu hak setiap warga negara. Hal tersebut terlihat dari semakin banyaknya relawan – relawan yang membangun sekolah atau memberikan pembelajaran baik secara langsung ataupun secara online kepada anak – anak khususnya sebagaimana dijelaskan dalam Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 yang mengungkapkan bahwa pendidikan adalah sebuah kesadaran yang terencana untuk dapat menciptakan suasana belajar untuk anak agar dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, sehingga anak tersebut dapat menjadi warga negara yang baik dan dapat berbakti kepada bangsanya

Sedangkan pendidikan menurut Arisman (Arisman, 2015) Pendidikan merupakan salah satu komponen penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. Suatu bangsa dikatakan maju salah satunya jika memiliki sumber daya manusia yang berpendidikan, cerdas, dan bermartabat. Setiap bangsa selalu berupaya meningkatkan kualitas tingkat pendidikannya, karena pendidikan sangat mempengaruhi kualitas dari suatu negara.

Untuk memenuhi pendidikan yang sesuai dengan pengertian pendidikan yang telah dijelaskan diatas saat ini sistem pendidikan Indonesia berpedoman pada Kurikulum 2013 yang telah diberlakukan sejak tahun ajaran 2013/2014. Peraturan diterapkannya kurikulum 2013 ini berdasar pada Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan. Pasal 1 Ayat 16 menjelaskan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rancangan dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran mengatur bagaimana proses pembelajaran dengan kurikulum 2013. Dalam

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran menjelaskan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara intraktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan sebaiknya melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Tujuan kurikulum dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi yaitu (1) kompetensi sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan; dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Sumantri (2001, Hlm. 92) menyatakan bahwa Pendidikan IPS di sekolah (dasar dan menengah) merupakan pengintegrasian dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS untuk sekolah disajikan terpadu dengan mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu yang ditujukan untuk kepentingan pendidikan. Keterpaduan berbagai disiplin ilmu ini peserta didik diharapkan mampu mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Kemudian menurut Gunawan (2016, Hlm. 52) mengungkapkan bahwa tujuan IPS di SD yaitu (1) memberikan ilmu kepada peserta didik tentang pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; (2) memberikan ilmu kepada peserta didik kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; (3) memberikan ilmu kepada peserta didik kemampuan berkomunikasi dengan warga masyarakat; (4) memberikan ilmu kepada peserta didik akan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup; (5) memberikan ilmu kepada peserta didik tentang kemampuan mengembangkan

pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini memberikan dampak yang cukup besar pada dunia pendidikan. Pendidikan pada era ini juga dikenal dengan sebutan pendidikan abad 21. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini melahirkan beberapa tantangan baru, menurut Eggen. P., dan Kauchak (2012) menegaskan bahwa standar untuk sekolah abad 21 atau abad digital untuk guru dan siswa berkaitan dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut haruslah ada inovasi dalam proses pembelajaran, baik dalam bahan ajar maupun media untuk menyampaikan materi ajar tersebut.

Salah satu inovasi yang seharusnya hadir dalam pembelajaran abad 21 yaitu TPACK atau dengan penjabaran *Technological Pedagogical Content Knowledge* yang sangat erat aitannya dengan perkembangan ICT saat ini. Seperti yang di jelaskan oleh (Shulman, 1986) mengenai pengembangan PCK atau *Pedagogical Content Knowledge*, hal tersebutlah yang mendasari kerangka adanya TPACK. Sehingga menurut Rahayu (2017, Hlm. 5) bahwa TPACK inilah yang sangat dibutuhkan dan memang seharusnya ada untuk menunjang pembelajaran pada abad 21 ini, hal tersebut dapat berjalan seiring dengan perkembangan karakteristik peserta didik yang sudah akrab dengan penggunaan teknologi sehingga guru dan lingkungan sekolah seharusnya dapat mengintegrasikan penerapan TPACK pada pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS, karena dalam pembelajaran IPS ini berisi mengenai lingkungan peserta didik yang erat kaitannya dengan lingkungan dan kehidupan sehari – hari peserta didik dan perkembangan teknologi. Berdasarkan uraian diatas mengenai pengintegrasian pembelajaran dengan kerangka TPACK yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran abad 21 yang tidak dapat dipisahkan juga dengan penerapan HOTS atau *Higher Order Thinking Skill* yang seharusnya diterapkan oleh guru dalam pembelajaran tersebut seperti yang diungkapkan oleh Dyah Indraswati (2020, Hlm. 6) bahwa penerapan HOTS pada pembelajaran IPS akan memberikan pemahaman terhadap pemecahan masalah yang mendalam, dapat mensintesis dan

juga peserta didik dapat menarik kesimpulan dari apa yang telah dilakukan dalam pemecahan masalah secara terarah.

Sejalan dengan hal tersebut dan kondisi saat ini yang telah terpengaruh oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi peran media yang berkaitan dengan teknologi sangatlah penting dalam penyampaian materi. Media pembelajaran dan teknologi sangat bermakna bagi pendidik dan peserta didik dikarenakan media pembelajaran dan teknologi dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran Asyhar (2012, Hlm. 94). Hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut Piaget mengenai peserta didik tingkat sekolah dasar dengan rentang usia (7-15 tahun) berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini peserta didik telah mampu menggunakan logika, namun masih dalam bentuk benda konkret. Hal tersebut sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik usia kelas IV di Sekolah Dasar, yaitu usia di antara 9 sampai dengan usia 10 tahun dimana perkembangan siswa tersebut berada pada masa transisi dari kelas rendah menuju kelas tinggi, sehingga penggunaan media inovatif dalam pembelajaran akan sangat membantu peserta didik dalam menerima materi.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas IV di SD Negeri 4 Kenanga, guru sudah memanfaatkan teknologi IT dalam pembelajaran dengan cukup baik. Namun masih ada beberapa keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran kurang menarik interaktif dalam mendukung pembelajaran. Terlebih dengan kondisi saat pandemi covid-19 seperti ini, seperti yang dijelaskan dari hasil penelitian Marwah (2020) yang menjelaskan mengenai keterbatasan penggunaan media dalam penyampaian materi pelajaran mengakibatkan turunya motivasi peserta didik untuk mengikuti dan memahami pembelajaran. Maka dari itu untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran guru memerlukan sebuah inovasi media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami serta mudah untuk digunakan kapan saja dan dimana saja ketika peserta didik membutuhkan materi tersebut. Hal diatas menunjukkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan, karena dalam pembelajran dengan materi ini peserta didik belum

menggunakan media selain menggunakan LKS saja, khususnya pada pembelajaran jarak jauh peserta didik hanya membaca teks materi singkat yang ada pada LKS. Maka dari itu pembuatan materi dalam bentuk cerita bergambar, peserta didik akan lebih mudah mengimajinasikan keadaan yang sesungguhnya karena dalam pembelajaran IPS sangat erat kaitannya dengan kehidupan peserta didik sehari – hari berdasarkan hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Damayanti (2016, Hlm. 15) yang mengatakan bahwa dengan buku cerita bergambar dapat menguatkan komunikasi antar kenyataan dan ide dari peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran buku cerita digital bergambar dengan menggunakan *flip pdf* pada pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan di kelas IV. Hal tersebut sejalan dengan pembelajaran IPS yang berisi pembelajaran yang berkaitan langsung dengan apa yang peserta didik alami sehari – hari yang tidak jauh juga dengan penggunaan teknologi yang semakin erat dengan perkembangan kehidupan saat ini, sehingga dibuat dan dikembangkanlah media digital ini dalam materi pembelajaran IPS SD. Pengembangan media ajar elektronik *flip pdf* akan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar karena bahan ajar akan dikemas dengan media yang inovatif melalui aplikasi flip pdf. Penggunaan media ini akan membantu peserta didik dalam mengingat berbagai informasi yang ada pada materi IPS karena materi pembelajaran yang cakupannya luas akan lebih mudah dipahami dengan adanya penggunaan media digital yang tidak hanya dapat digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, namun dapat dibuka atau digunakan kapan saja sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan mereka.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini antara lain Penelitian yang dilakukan oleh Jannah, Fidiawati, dan Tania pada tahun 2017 tentang Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari. Penelitian tersebut mendapatkan hasil e-book interaktif pemisahan campuran berbasis fenomena kehidupan sehari-hari yang valid. Jurnal dari Fuada, Nainunis A.I, dan Aditya N.W. tahun 2017 tentang Pengembangan Buku Ajar IPS Digital . Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran buku ajar digital yang

dikembangkan termasuk valid dan layak untuk dikembangkan. Penelitian yang dilakukan Nisa, Nurul Khairun tentang Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping* Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik flipbook berbasis mind mapping sangat layak digunakan. Kemudian selanjutnya Penelitian Chandra, Rustika tentang pengembangan media buku cerita bergambar flipbook untuk peningkatan hasil belajar pada Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar Islam As- Salam Malang, hasil dari penelitian tersebut terdapat perbedaan pada peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Cerita bergambar *flip pdf* diharapkan bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, pengembangan berbasis *flipbook* dirasa sangat cocok dengan karakteristik peserta didik kelas IV yang masih senang dengan pembelajaran berbasis gambar. Pengembangan ini dilakukan melalui penelitian mengenai kelayakan **“RANCANG BANGUN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBENTUK *FLIP PDF* MATERI KONSEP PEKERJAAN PADA PEMBELAJARAN IPS SD ”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan dari penelitian ini dijabarkan kedalam rumusan masalah berikut :

1. Bagaimana desain rancangan pengembangan media buku cerita bergambar berbentuk *flip pdf* Materi konsep pekerjaan pada pembelajaran IPS SD ?
2. Bagaimana tahapan pengembangan media buku cerita bergambar berbentuk *flip pdf* Materi konsep pekerjaan pada pembelajaran IPS SD?
3. Bagaimana respon pengguna dalam menggunakan media buku cerita bergambar berbentuk *flip pdf* Materi konsep pekerjaan pada pembelajaran IPS SD ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media buku cerita bergambar berbentuk *flip pdf* Materi konsep pekerjaan pada pembelajaran IPS SD.

2. Mengetahui tahapan pengembangan media buku cerita bergambar berbentuk *flip pdf* Materi konsep pekerjaan pada pembelajaran IPS SD
3. Mengetahui respon pengguna dalam menggunakan media buku cerita bergambar berbentuk *flip pdf* Materi konsep pekerjaan pada pembelajaran IPS SD

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik

Memperoleh pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuannya berbagai jenis pekerjaan yang ada disekitarnya, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang terdapat di dalam media pembelajaran berupa cerita bergambar berbasis flipbook, dan meningkatkan motivasi belajar siswa mengenai materi IPS.
2. Bagi Guru

Mempermudah penyampaian materi pelajaran dengan bantuan media pembelajaran berupa cerita bergambar berbasis *flip Pdf*. Serta mendapatkan inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah proses penyampaian pembelajaran mengenai berbagai pekerjaan pada materi IPS. Sehingga memotivasi para guru agar dapat melakukan pembelajaran inovatif dan tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan menambah keilmuan dan menjadi bahan referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
3. Bagi Peneliti

Melatih keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa cerita bergambar berbasis *flip Pdf*. Serta mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan; memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan; serta meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

#### 4. Bagi Sekolah

Menambah variasi Media Pembelajaran IPS. dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran di sekolah, menambah pengetahuan bagi guru-guru di sekolah tentang pengembangan media pembelajaran buku cerita digital berbasis *flip Pdf*.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi penelitian ini adalah terdiri dari kurang lebih V BAB , yakni sebagai berikut:

BAB 1 pendahuluan: terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi. Latar belakang menjelaskan mengapa penelitian harus dilakukan dan menjabarkan temuan dilapangan. Rumusan masalah, berisi hal- hal yang berkaitan dengan permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini dengan tujuan untuk membatasi ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan. Tujuan penelitian, menjelaskan hasil yang ingin dicapai setelah dilakukannya penelitian. Manfaat penelitian, memberikan gambaran manfaat yang akan diterima baik secara teoritis maupun praktis. Struktur organisasi skripsi, berisi tentang rincian urutan penulisan setiap bab dan bagian skripsi mulai dari bab I sampai bab V.

BAB II kajian pustaka: pada bab ini menjelaskan mengenai teori- teori yang melandasi dan mendukung penelitian yang hendak dilakukan. Tujuan dari adanya kajian pustaka ini untuk memudahkan peneliti dan meyakinkan penelitian yang dilakukan didasarkan oleh teori- teori dari para ahli.

BAB III metode peneltian: membahas mengenai desain dan metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti. Selain itu juga menginformasikan lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan: memaparkan hasil temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung dijabarkan secara mendetail berdasarkan pada rumusan masalah yang sudah ditentukan, sehingga pada bab ini dapat menjawab seluruh

pertanyaan dari rumusan masalah yang sudah ditentukan berdasarkan pada teori yang digunakan peneliti dan temuan yang didapat pada penelitian.

BAB V kesimpulan dan saran: Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi. Pada bagian ini membahas kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diberikan peneliti.