

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan dasar bagi setiap orang untuk mencapai kehidupan yang lebih baik di masa depan. Sehingga, setiap zaman pendidikan ini selalu berkembang dari berbagai hal. Baik itu secara kurikulum, sampai ke pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan itu terus berkembang. Sehingga anantara dunia pendidikan dan teknologi ini tidak dapat dipisahkan, saling berhubungan dan saling membutuhkan.

Teknologi dalam pendidikan bukanlah suatu yang asing lagi karena pada saat ini pendidikan semakin maju dan berkembang sesuai dengan tuntutan jamannya. Mungkin saja, jika pendidikan ini tidak menggunakan teknologi tentunya akan tertinggal didalam segala hal. Penggunaan teknologi yang semakin masif ini tentunya menyadarkan kita bahwa kita sebagai salah seorang yang menekuni dunia pendidikan harus senantiasa terus menerus belajar menggunakan teknologi yang semakin canggih ini. Banyak sekali penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan ini. Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajardikelas.

Sehingga, hal ini yang melatar belakangi hal ini ada beberapa faktor seperti yang kita tahu bahwasannya semangat belajar anak itu bisa saja tergantung pada guru itu sendiri sehingga sebagai guru harus menyiapkan pembelajaran yang tidak monoton. Maksud dari pembelajaran yang tidak monoton berrati guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran. sehingga dalam kasus ini guru memberikan pembelajaran yang monoton tanpa adanya suatu hal yang berbeda dalam pembelajaran. selain itu, selain pembelajaran yang monoton, ada faktor lain pula yang membuat anak itu kurang fokus dalam belajar yaitu guru yang masih kurang dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam hal ini, mungkin bisa saja anak terlalu banyak bermain gadget daripada belajar saat dirumah sehingga fokusnya itu sudah ke media yang digital. Yang membuat anak kurang tertarik dalam pembelajaran yang dilakukan seperti biasa oleh guru di sekolah artinya di sekolah tersebut belum maksimal

dalam penggunaan teknologi untuk media pembelajaran. Ada hal lain pula yang membuat pembelajaran yang kurang diminati siswa sehingga terlalu monoton karena saat ini guru lebih banyak dituntut untuk menyelesaikan suatu hal atau dikejar target seperti halnya dalam pembelajaran di samping sudah terdapat pembelajaran tema yang dituntut harus selesai beberapa tema dalam satu semester atau bahkan satu tahun.

Hal ini membuat anak terlalu terpacu ke dalam hal itu sehingga merasa tidak ada hal yang baru yang bisa dilakukan karena guru yang belum bisa membelajarkan pembelajaran yang lebih kreatif untuk membelajarkan tema tersebut. Ada pula hal yang mungkin sebagian orang telah tahu seperti yang kita tahu bahwa setelah 30 menit anak menyimak pembelajaran maka fokusnya akan berkurang hal ini dapat diartikan setelah pembelajaran 30 menit fokus siswa hanya untuk bermain dan kawannya sehingga hal ini mungkin kembali lagi kepada guru yang belum bisa menyatukan atau memadukan antara bermain dan belajar yang mungkin akan menurunkan semangat anak saat anak ingin bermain tapi di waktu pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan tak akan lepas dari media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, media yang digunakan pun seharusnya yang menarik perhatian siswa agar tetap menjaga fokus siswa saat belajar, juga dapat menambah ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran. Terutama dalam hal ini siswa terkadang sukar untuk membedakan cuaca dengan musim. Hal ini tentunya yang menjadi tantangan guru untuk menjelaskan kepada siswa agar tidak ada miskonsepsi. Hal tersebut tentunya sangat melatarbelakangi dibuatnya media untuk materi mengenai cuaca ini. Meskipun demikian tentunya memang setiap siswa dengan karakteristik individu yang akan mempengaruhi karakteristik mereka dalam pembelajaran dan kemungkinan di media buku digital ini akan memudahkan semua karakteristik siswa dalam kegiatan pembelajaran baik itu auditori, visual dan yang lainnya. Dan hal ini tentunya akan mendasari kesadaran guru juga bahwa kemampuan siswa berbeda-beda tentunya hal ini juga akan

Yuliani Rahmawati, 2022

**PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERDASARKAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN IPA MENGENAI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

memudahkan guru untuk masalah tersebut karena dengan adanya media ini siswa akan merasa mudah untuk memahami media buku digital. Hal ini didasari dengan adanya penelitian sebelumnya mengenai materi cuaca musim, dan iklim akan tetap dengan cara metode dan pengembangan media yang digunakan saat penelitian berbeda.

## 1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- 1.2.1. Bagaimana analisis terhadap *flipbook* materi IPA mengenai ciri-ciri makhluk hidup?
- 1.2.2. Bagaimana *desain flipbook* yang dibuat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup?
- 1.2.3. Bagaimana pengembangan *flipbook* yang dibuat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup?
- 1.2.4. Bagaimana uji validasi *flipbook* pada ciri-ciri makhluk hidup?
- 1.2.5. Bagaimana implementasi *flipbook* pada materi ciri-ciri makhluk hidup?
- 1.2.6. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan *flipbook* ciri-ciri makhluk hidup?
- 1.2.7. Bagaimana respon siswa, guru, dan orang tua terhadap *flipbook* pada ciri-ciri makhluk hidup?
- 1.2.8. Bagaimana evaluasi dari *flipbook* pada materi ciri-ciri makhluk hidup?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1. Untuk mengetahui analisis terhadap *flipbook* ciri-ciri makhluk hidup.
- 1.3.2. Untuk mengetahui *desain flipbook* yang dibuat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup.
- 1.3.3. Untuk mengetahui pengembangan *flipbook* yang dibuat untuk digunakan

dalam kegiatan pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup.

- 1.3.4. Untuk mengetahui uji validasi *flipbook* pada ciri-ciri makhluk hidup.
- 1.3.5. Untuk mengetahui implementasi *flipbook* ciri-ciri makhluk hidup.
- 1.3.6. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan *flipbook* ciri-ciri makhluk hidup.
- 1.3.7. Untuk mengetahui respon siswa, guru, dan orang tua terhadap *flipbook* pada ciri-ciri makhluk hidup.
- 1.3.8. Untuk mengetahui evaluasi dari *flipbook* pada materi ciri-ciri makhluk hidup

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan dan manfaat yang bisa dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1.4.1. Bagi Guru

Dengan adanya buku digital mengenai ciri-ciri makhluk hidup guru akan dimudahkan untuk mengajarkan kepada siswa dengan media interaktif berupa buku digital ini. Karena buku digital ini sudah memuat berbagai hal tidak hanya materi dalam bentuk teks saja akan tetapi ada video pembelajaran juga ada evaluasi yang bisa langsung dikerjakan oleh siswa berbasis digital. Hal ini tentunya akan sangat memudahkan guru untuk proses pembelajaran.

##### 1.4.2. Bagi Siswa

Siswa sekolah dasar terutama untuk kelas rendah buku yang hanya tulisan saja akan membuat siswa merasa jenuh. Sehingga dengan adanya buku digital ini akan menambah semangat siswa juga untuk belajar dengan banyak gambar dan evaluasinya juga sangat menarik. Tentunya hal ini akan mempermudah siswa untuk memahami materi mengenai ciri-ciri makhluk hidup tersebut.

##### 1.4.3. Bagi Orang Tua

Manfaat penelitian tidak hanya dirasakan oleh guru dan siswa saja melainkan orang tua pun akan ikut merasakan manfaatnya. Karena dengan adanya respon orang tua dalam kegiatan penelitian sehingga orang tua pun bisa mengunduh *flipbook* nya dan bisa membimbing siswa belajar di rumah mengenai materi ciri-ciri makhluk hidup.

Yuliani Rahmawati , 2022

**PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERDASARKAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN IPA MENGENAI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### **1.5.Sistematika Penelitian**

Bab I Pendahuluan yang berisi pemaparan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian Bab II berisi mengenai dasar-dasar penelitian yang akan diperjelas dalam Kajian Pustaka yang memaparkan korelasi dari penelitian dengan teori yang ada dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini serta memberikan konteks yang jelas terhadap penelitian ini. Kajianpustaka yang dijelaskan terdiri dari ciri-ciri makhluk hidup, media pembelajaran digital dan *flipbook*.

Bab III berisi Metode Penelitian yakni memaparkan alur penelitian mulai dari pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

Bab IV berisi Temuan dan Pembahasan.

Bab V berisi tentang Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi