

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pembelajaran spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan serta budi pekerti yang dilaksanakan oleh pendidik kepada peserta didik. Pendidikan memiliki pengaruh dalam peningkatan kompetensi sumber daya manusia, maka suatu negara dapat dinyatakan berhasil apabila pendidikan di negaranya memiliki keunggulan yang mampu bersaing dengan negara maju lainnya (Lubis & Chaeruman, 2016). Pendidikan memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam kelangsungan hidupnya di masyarakat. Saat ini pendidikan di Indonesia sudah berada pada fase pascapandemi Covid-19 yang artinya pembelajaran di sekolah sudah dapat dilaksanakan secara luring. Dengan hal tersebut membuat guru harus beradaptasi kembali dalam proses pembelajaran tatap muka namun tetap tidak meninggalkan unsur teknologi, dikarenakan pada saat ini dunia semakin berlomba-lomba untuk menciptakan teknologi yang terbaru sehingga kita pun tidak boleh meninggalkan unsur teknologi khususnya dalam bidang pendidikan (Khairi et al., 2022).

Pada saat pascapandemi ini tidak hanya guru saja yang memerlukan adaptasi, namun siswa pun memerlukan hal tersebut. Seperti halnya siswa terbiasa melakukan proses pembelajaran dari rumah sedangkan pada pascapandemi ini peserta didik dituntut untuk terbiasa kembali menjalankan proses pembelajaran di sekolah. Dengan kegiatan pembelajaran yang mulanya berlangsung secara daring, kini harus berjalan secara luring tentunya membuat siswa kehilangan motivasi belajarnya, dikarenakan peserta didik terbiasa berada di zona nyaman yaitu di rumah dan bersama orang tua (Aeni et al., 2022). Permasalahan adaptasi lainnya yaitu dimana peserta didik terbiasa menggunakan gadget selama proses pembelajaran yang berlangsung di rumah kini harus terbiasa dengan pembelajaran konvensional di sekolah (Eka Rahayu, 2020). Agar kemampuan adaptasi teknologi yang dimiliki siswa tidak hilang, pendidik perlu melibatkan media ketika proses belajar di kelas.

Era digitalisasi mengalami kemajuan secara pesat beriringan dengan perubahan zaman dan perlahan menjadi berperan penting dalam kehidupan masyarakat (Aeni et al., 2022). Tanpa terkecuali dalam aspek pendidikan, teknologi yang dapat diimplementasikan dalam lingkungan sekolah yaitu penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, dengan begitu unsur teknologi tidak akan ditinggalkan walaupun proses pembelajaran di kelas sudah berjalan seperti sedia kala (Firmadani, 2020). Dengan kemajuan teknologi yang dapat sebagai sumber pelajaran, pendidik bukanlah satu-satunya yang mampu menyampaikan suatu hal, media pun dapat menyampaikan materi (Anggraini et al., 2022). Media pembelajaran dapat ditafsirkan seperti perantara yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menjelaskan materi ataupun informasi yang sulit dipahami maupun dilihat secara langsung oleh siswa, namun dapat diilustrasikan secara nyata dengan penggunaan media (Suryani et al., 2019). Media pembelajaran memiliki ragam jenisnya diantaranya yaitu, audio, visual, dan audio visual (Fitri, 2019). Jika didasarkan oleh kemajuan teknologi maka media diklasifikasikan menjadi media tradisional dan media teknologi terbaru (Nurhidin, 2017). Menurut Suryani et al. (2019) dengan adanya penggunaan media pembelajaran membuat proses belajar di dalam kelas menjadi bermakna, karena siswa memiliki kemampuan memori jangka panjang (*long term memory*).

Pengembangan media teknologi merupakan suatu cara untuk menghasilkan kebaruan pada suatu media yang akan dimanfaatkan. Pengembangan media dapat diselaraskan dengan kebutuhan belajar, karakteristik siswa dan lingkungan belajar siswa (Aeni et al., 2022). Adapun media yang dapat dikembangkan yaitu powerpoint, ebook, video animasi, podcast dan sebagainya. Media powerpoint, video animasi dan ebook umumnya dimanfaatkan pendidik dalam membantu proses belajar di kelas. Pemanfaatan media mampu memudahkan pendidik dalam menyajikan materi yang sulit dijelaskan, memperjelas makna, menumbuhkan minat belajar siswa, dan memberikan stimulus kepada siswa, sehingga media pembelajaran perlu ada dan digunakan di dalam kelas (Safitri & Kabiba, 2020).

Hasil wawancara bersama wali kelas 6 di suatu sekolah dasar, menunjukkan bahwa siswa menemui permasalahan dalam memahami materi karena keterbatasan media. Salah satu materi yang sulit untuk dipahami tanpa berbantuan media yaitu

ASEAN, hal tersebut terjadi karena pembahasan pada materi ini cukup kompleks, sehingga beliau hanya mampu mengandalkan buku cetak dan google saja, maka dari itu perlu melibatkan media yang mampu menawarkan kemudahan kepada siswa ketika mempelajari materi ASEAN dan tentunya dapat menumbuhkan minat belajar mereka. Berdasarkan permasalahan dari hasil wawancara, maka media yang akan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan pada materi ASEAN yaitu flipbook. Flipbook merupakan media digital berbentuk buku yang dapat dimanfaatkan ketika aktivitas belajar di kelas. Menurut (Mulyadi et al., 2016) flipbook dapat didefinisikan sebagai media yang menyerupai buku namun dilengkapi dengan animasi atau proses yang bergerak. Dengan menggunakan flipbook dalam proses pembelajaran tentu akan memudahkan siswa dalam menafsirkan materi ASEAN, karena di dalam flipbook ini akan dikemas dengan baik dan menarik yang di dalamnya akan berisi gambar, teks, video, audio, quizizz, soal-soal latihan dan sebagainya. Siswa tentu bisa mengakses flipbook ini dimana saja dan kapan saja selama memiliki internet pada gadgetnya.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan acuan mengenai pengembangan media pembelajaran flipbook. Penelitian pertama dari Mursidi et al (2022) dengan topik penelitian mengenai pengembangan flipbook interaktif materi siklus air di kelas 5 sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan mengenai media flipbook interaktif sangat layak digunakan di sekolah dasar dikarenakan memperoleh skor akhir yaitu 4,6 dari pakar materi dan skor akhir 4,68 dari pakar media, sehingga flipbook tersebut memperoleh skor validasi secara keseluruhan 4,64 yang berada pada tingkatan “sangat baik dan layak” untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan media flipbook ini melalui beberapa rangkaian diantaranya yaitu define, design, dan development. Selanjutnya penelitian yang dilaksanakan oleh (W. N. Sari & Ahmad, 2021) dengan topik penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran flipbook digital di sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa hasil validasi ahli media meraih persentase 86.6% yang berada pada tingkatan “sangat layak”, hasil penilaian ahli materi meraih persentase 90.6% yang berada pada tingkatan “sangat layak”. Kemudian hasil uji grup kecil memperoleh persentase 86.80%, dan uji grup besar memperoleh persentase 87.40%, berdasarkan perolehan penilaian maka dapat

diartikan bahwa media flipbook digital sangat layak dipergunakan untuk media pembelajaran. Meninjau kedua penelitian diatas, dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran flipbook sangat efektif, layak, tepat guna serta mempermudah siswa dalam memahami suatu materi. Pengembangan media flipbook yang dikembangkan berbeda dengan penelitian sebelumnya, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi ASEAN.

Sebagaimana penjelasan latar belakang permasalahan diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan pengembangan media pembelajaran guna memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi yang sulit melalui media pembelajaran flipbook dan tentunya media tersebut akan dikemas dengan menarik dan digital serta memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada website *canva pro* dan *flippingbook*. Maka peneliti akan melaksanakan suatu penelitian dan pengembangan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi ASEAN untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar”. Peneliti berharap keberadaan media ini dapat menawarkan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi ASEAN.

1.2 Rumusan Masalah

Sebagaimana uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi ASEAN untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka pertanyaan penelitiannya adalah:

1. Bagaimana pengembangan media flipbook pada materi asean untuk peningkatan pemahaman siswa kelas vi di sekolah dasar?
2. Bagaimana pengaruh media flipbook pada materi asean untuk peningkatan pemahaman siswa kelas vi di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tercantum maka tujuan umum penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran flipbook pada materi

asean untuk peningkatan pemahaman siswa kelas vi di sekolah dasar. Adapun tujuan khususnya yaitu:

1. Mengetahui pengembangan media flipbook pada materi asean untuk peningkatan pemahaman siswa kelas vi di sekolah dasar.
2. Mengetahui pengaruh media flipbook pada materi asean untuk peningkatan pemahaman siswa kelas vi di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media flipbook ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya yaitu bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Manfaat yang didapatkan dalam penelitian ini dapat diamati dari 2 aspek, yaitu:

1. Manfaat teoretis

Memberikan bantuan berupa ide/gagasan/pandangan dalam mengembangkan media flipbook pada mata pelajaran IPS dengan inti pembahasan yaitu ASEAN dan pengembangan media flipbook pada mata pelajaran IPS kelas VI ini dapat digunakan sebagai cara dalam mengoptimalkan teknologi khususnya pada aspek pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Melalui pengembangan media flipbook dapat memberikan pengetahuan serta wawasan dalam pengembangan media pembelajaran flipbook untuk peningkatan pemahaman siswa pada materi ASEAN.

- b. Bagi Siswa

Melalui pengembangan media flipbook dapat meningkatkan pemahaman dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi ASEAN serta mengoptimalkan kemampuan adaptasi teknologi siswa.

- c. Bagi Sekolah

Melalui pengembangan media flipbook membuat media pembelajaran di sekolah menjadi bervariasi, dengan adanya media flipbook dapat memecahkan permasalahan pemahaman siswa khususnya dalam materi asean serta sekolah

dapat memotivasi guru agar mampu mengembangkan media pembelajaran lainnya.

d. Bagi Guru

Melalui pengembangan media flipbook, peneliti berharap media pembelajaran yang dikembangkan dapat difungsikan dengan maksimal guna mengoptimalkan pemahaman siswa pada materi ASEAN, melalui pengembangan media ini tentunya akan mempermudah guru dalam meningkatkan motivasi belajar dan penyampaian materi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada penelitian ini terdiri dari lima bab, diantaranya yaitu, bab I merupakan pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi dan target luaran. Pada bab II merupakan kajian teori yang terdiri dari pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, jenis media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, flipbook, pengertian pemahaman siswa, meningkatkan pemahaman siswa, ASEAN dan penelitian relevan. Pada bab III metode penelitian membahas mengenai metodologi dan prosedur penelitian yang digunakan, subjek dan partisipan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, instrumen penelitian yang digunakan serta analisis dan validasi data penelitian. Pada bab IV ini membahas mengenai temuan dan pembahasan penelitian yang didasarkan atas rumusan masalah yang sudah ditentukan. Pada bab V penutup berisi kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang didasarkan pada temuan dan hasil penelitian yang telah dilakukan.

1.6 Target Luaran

Pada penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti selain dijadikan sebagai skripsi guna memperoleh gelar sarjana, telah diterbitkan juga pada Jurnal Elementaria Edukasia yang terindeks Sinta 3, berikut adalah link artikel peneliti <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/4752>. Karya ilmiah ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya dan masyarakat umum.