

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejak awal tahun 2020 Indonesia tengah dilanda pandemi Covid-19, hal ini memberikan dampak yang besar terhadap seluruh aspek kehidupan masyarakat, salah satunya dalam aspek pendidikan. Pendidikan pada masa pandemi Covid-19 ini dilaksanakan melalui pendidikan jarak jauh dan *blended learning*, Permendikbud (2012) menyatakan bahwa pendidikan jarak jauh dilaksanakan secara terpisah antara pendidik dan peserta didik sehingga memanfaatkan berbagai sumber belajar berbasis teknologi. Annisa (2013) mengemukakan bahwa *blended learning* atau pembelajaran campuran merupakan pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran secara online yang memanfaatkan media serta fasilitas yang tersedia di Internet. Dapat disimpulkan bahwa proses pendidikan yang terlaksana pada masa pandemi Covid-19, merupakan suatu proses pendidikan yang erat kaitannya dengan pemanfaatan sumber belajar, media maupun berbagai fasilitas berbasis teknologi.

Meskipun saat ini aktivitas pembelajaran telah dapat terlaksana secara tatap muka, namun pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran tidak dapat dihilangkan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital yang memungkinkan siswa untuk mengakses media tersebut kapanpun dan dimanapun. Sejalan dengan hal tersebut, Munir (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran digital merupakan suatu pembelajaran yang tidak dibatasi oleh perbedaan tempat, jarak serta waktu seorang pembelajar mengakses pembelajaran. Berdasarkan penelitian tersebut pembelajaran digital ini lebih fleksibel karena dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran digital ini juga mampu untuk memberikan layanan belajar yang membuat seorang pembelajar dapat belajar lebih luas, lebih banyak serta lebih variatif. Salah satunya dalam penyampaian materi pembelajaran yang dapat dilakukan melalui media teks, gambar atau visual, audio atau suara serta gerakan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Salah satunya dengan penyajian materi pembelajaran melalui

buku digital berbasis *flipbook* yang dapat merangkum segala bentuk media yang ada, sehingga dapat menyajikan tampilan yang menarik.

Dalam konteks pendidikan saat ini yang banyak memanfaatkan teknologi digital dalam pelaksanaannya, seorang pendidik dalam hal ini guru dituntut mampu merancang media pembelajaran yang dapat memfasilitasi serta mengakomodasi cara belajar siswa yang beragam. Sehingga dapat dikatakan bahwa saat ini media pembelajaran mengalami transformasi atau perubahan yang cukup signifikan, ke arah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital serta berbasis *online*. Sehubungan dengan hal tersebut, DeVito (2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran *online* merupakan media yang telah disertai dengan alat pengontrol yang dapat secara langsung dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih dan menentukan sendiri apa yang mereka butuhkan.

Menurut Hackbarth (1996) media pembelajaran yang diharapkan mampu menunjang pembelajaran saat ini salah satunya adalah, media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia merupakan wadah informasi yang nantinya akan disampaikan secara interaktif meliputi teks, suara, gambar, video, dan animasi.

Salah satu bentuk dari media pembelajaran berbasis multimedia adalah, buku digital atau *flipbook*. Dalam aspek pembelajaran digital, *flipbook* ini dirancang untuk memberikan rangsangan kepada siswa supaya berpikir, serta menemukan sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan, sehingga pada akhirnya dapat ditindaklanjuti dengan pemberian evaluasi yang disertakan pada buku digital berbasis *flipbook* yang dibuat.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Maret 2022, dapat diamati minat siswa terhadap membaca buku yang semakin menurun, hal tersebut dapat dibuktikan dengan siswa yang hanya membaca buku ketika dalam proses pembelajaran guru meminta siswa untuk membaca buku atau ketika siswa akan menghadapi ulangan. Sedangkan dirumah para siswa mengemukakan mereka lebih banyak bermain gawai daripada membaca buku. Maka dari itu baik rasanya

ketika kita mencoba memadukan apa yang siswa sukai berupa gawai, dengan apa yang siswa butuhkan yaitu buku sebagai salah satu sumber pengetahuan.

Materi yang dianggap memiliki kesukaran yang cukup tinggi untuk dipelajari di kelas V adalah materi sistem pencernaan manusia. Dikatakan demikian karena berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung pada bulan Maret 2022, dalam ulangan harian yang menguji materi sistem pencernaan manusia masih ditemukan siswa yang mendapatkan hasil ulangan yang kurang maksimal. Terjadinya hal tersebut diakibatkan oleh banyaknya materi yang perlu dikuasai pada materi sistem pencernaan manusia, proses pencernaan di dalam tubuh manusia yang tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa, dan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang variatif hanya berupa *powerpoint* yang berisi teks dan gambar saja.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan, untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook*, yang sebelumnya belum pernah digunakan untuk mempelajari materi sistem pencernaan manusia di SD. Dalam media pembelajaran *flipbook* ini, dapat disertakan teks, audio, gambar, serta animasi kuis, yang dapat membantu siswa menguasai materi. Didukung dengan adanya penyajian kuis, lembar kerja peserta didik dan lembar evaluasi yang dapat dikerjakan oleh siswa sebagai salah satu bentuk portofolio tugas. Serta penambahan media pembelajaran video, yang dapat memberikan gambaran pada siswa terkait proses pencernaan di dalam tubuh manusia yang tidak dapat diamati secara langsung. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Yuliawati (2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* dapat membantu guru menyampaikan materi dengan baik kepada siswa serta dapat membantu memberikan semangat serta motivasi yang baik kepada siswa untuk belajar. Hasil penelitian tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Tafonao (2018), yang menyatakan bahwa pemanfaatan yang baik terhadap media pembelajaran dapat membantu siswa untuk

menumbuhkan daya pikir serta meningkatkan minat siswa dalam belajar, baik pada proses pembelajaran dalam jaringan maupun pembelajaran luar jaringan.

Maka dari itu, peneliti mengadakan penelitian dengan judul rancangan yaitu “Rancang Bangun Media *Flipbook* Materi Sistem Pencernaan Manusia Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan desain media pembelajaran *flipbook* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V?
2. Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran *flipbook* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana rancangan desain media pembelajaran *flipbook* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V.
2. Untuk mengetahui pengembangan produk media pembelajaran *flipbook* pada materi sistem pencernaan manusia bagi siswa kelas V.
3. Untuk mengetahui respon yang diberikan oleh pengguna dan evaluasi terhadap media pembelajaran *flipbook* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, maka peneliti berharap dapat memberikan manfaat dari aspek teoritis dan aspek praktis. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Aspek Teoritis

Mampu memberikan pengetahuan mengenai permasalahan yang dihadapi siswa, dalam mempelajari materi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya,

Noviyani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA FLIPBOOK MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

serta memberikan solusi untuk permasalahan tersebut. Dengan memberikan kontribusi berupa pembuatan media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook*, yang efektif untuk mempelajari materi sistem pencernaan manusia di kelas IV.

2. Aspek Praktis

a) Bagi Lembaga Sekolah

Memberikan kontribusi bagi peningkatan mutu pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPA, materi sistem pencernaan manusia di kelas 4.

b) Bagi Guru

Diharapkan dari hasil penelitian ini, dapat memberikan sebuah inspirasi bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran tidak terasa monoton, serta lebih banyak lagi referensi media pembelajaran yang dapat dibuat oleh guru.

c) Bagi Siswa

Diharapkan dari hasil penelitian ini, dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai mata pelajaran IPA, terutama pada materi bentuk dan fungsi bagian-bagian tubuh tumbuhan di kelas IV.

d) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran buku digital berbasis *flipbook*, pada mata pelajaran IPA, materi sistem pencernaan manusia bagi siswa kelas V

1.5 Struktur Penulisan

Struktur skripsi terdiri dari BAB I sampai BAB V

BAB I, dalam bab ini menjabarkan mengenai pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Skripsi ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa yang masih kurang maksimal pada materi sistem pencernaan manusia, hal tersebut diakibatkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih monoton. Sehingga dalam skripsi ini peneliti merancang media *flipbook* untuk materi sistem pencernaan manusia, dengan rumusan masalah yang terkait rancangan desain, pengembangan produk, dan respon pengguna.

Noviyani, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA FLIPBOOK MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

BAB II, dalam bab ini memaparkan kajian pustaka mengenai teori yang melandasi penelitian yang dilakukan serta konsep yang menunjang bidang penelitian. Teori yang disajikan membahas mengenai media pembelajaran, buku teks, *flipbook*, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), karakteristik siswa, teori humanisme, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III, dalam bab ini memaparkan metode penelitian yang digunakan dalam melaksanakan penelitian. Bab ini meliputi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data, analisis data dan validasi data.

BAB IV, dalam bab ini memaparkan temuan hasil penelitian dan pembahasan. Temuan serta pembahasan ini terbagi kedalam tiga pembahasan yaitu rancangan desain, pengembangan, dan respon pengguna media *flipbook* sistem pencernaan manusia.

BAB V, dalam bab ini memaparkan mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi.

