

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha untuk membangun sebuah bangsa agar lebih maju dan unggul. Pendidikan sebagai pembangun peradaban juga harus selalu berkembang mengikuti perubahan zaman. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk mendidik peserta didik dengan dengan cara yang efektif selama kegiatan belajar mengajar. Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan 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.

Saat ini kita berada didalam sistem pendidikan Abad 21. Pada sistem ini teknologi merupakan hal yang tidak bisa terpisahkan didalam kehidupan manusia, tidak lain adalah penggunaan teknologi didalam kegiatan belajar. Saat ini teknologi berperan cukup penting dalam menyokong kegiatan pembelajaran atau proses pembelajaran. Menurut pendapat Alwi Hilir (2021) Abad 21 merupakan abad yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga menuntut sumber daya manusia untuk menguasai berbagai bentuk keterampilan, termasuk keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dari berbagai permasalahan yang semakin kompleks. Dengan kata lain, kunci keberhasilan sebuah bangsa agar dapat menjadi masyarakat dunia adalah keterampilan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi perlu dikuasai oleh sumber daya manusianya.

Implementasi penggunaan teknologi didalam pembelajaran yaitu salah satunya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari dalam sebuah sistem pembelajaran, media pembelajaran juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar (Asyari & Silvia, 2016). Sejalan dengan pengertian tersebut maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah alat perantara yang berfungsi untuk menyampaikan isi pembelajaran atau materi pembelajaran agar siswa dapat mudah menerimanya. Media pembelajaran berbasis digital merupakan sebuah inovasi atau kebaruan media pembelajaran saat ini. Makna digital itu sendiri merupakan suatu konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas (Aji, 2016).

Media pembelajaran digital hendaknya bersifat multimedia, maksud multimedia adalah media pembelajaran yang mengandung lebih dari satu unsur media. Marjuni & Harun (2019) menyatakan bahwa multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media dalam suatu komunikasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi didalam komputer. Penggunaan media pembelajaran digital berbasis multimedia ini cenderung harus bersifat interaktif. Interaktif yang dimaksud adalah media ini bersifat komunikasi dua arah, artinya media pembelajaran digital ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan respon, dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga bisa direspon balik oleh program multimedia dengan suatu balikan (*feedback*). Tingkat interaktivitas tersebut merupakan salah satu tolak ukur dalam menilai kualitas program multimedia pembelajaran interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan basis multimedia interaktif adalah *flipbook digital*. *Flipbook digital* juga dikenal sebagai sebuah buku tiga dimensi, didalam *flipbook digital* terdapat beberapa unsur media yaitu unsur teks, gambar, audio, dan video. *Flipbook digital* ini didesain sebagai media penunjang pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Warista media *flipbook* mempunyai keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya, karena pada media *flipbook* ini bukan hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga berupaya memasukan animasi, video, suara dan lain sebagainya (Kodi, 2019). Sanaky mengatakan *flipbook* dapat dikelompokkan media *sound slide* yang merupakan jenis dari media audio-visual (Amanullah, 2020). Dari kedua

pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *flipbook digital* merupakan sebuah media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media.

Materi sistem peredaran darah dipilih sebagai materi dalam pengembangan *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif dikarenakan materi tersebut cukup luas dan perlu dibahas satu persatu serta tidak dapat dijelaskan dengan hanya teks saja. Materi sistem peredaran darah ini perlu adanya visualisasi untuk mewujudkan bentuk secara nyata agar dapat dipahami oleh siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rivai (2019) bahwa materi biologi adalah materi yang membutuhkan visualisasi atau objek yang dapat dilihat agar dapat dipahami siswa, salah satu materi biologi yang memerlukan objek atau visualisasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah materi sistem peredaran darah.

Dari penelitian terdahulu oleh Endriaswedi (2022) tentang analisa kebutuhan media pembelajaran, didapatkan bahwa siswa merasa pembelajaran tentang sistem peredaran darah yang berhubungan langsung dengan mereka terasa abstrak karena setiap pembelajaran siswa harus mengkhayal, membayangkan apa yang dijelaskan. Data hasil analisis menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran materi sistem peredaran darah di kelas V di butuhkan media pembelajaran sebagai penunjang belajar materi sistem peredaran darah manusia. Media yang diharapkan oleh siswa yaitu dengan adanya media nyata, media yang dapat mengajak anak untuk memahami, membayangkan dan sebagai alat untuk belajar dan bermain serta praktik.

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa *flipbook digital* materi IPA kelas V yaitu sistem peredaran darah. Judul dari penelitian yang diambil yaitu “Pengembangan *Flipbook Digital* Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V”. Dengan adanya komponen multimedia interaktif yang terdapat pada *flipbook digital* maka menjadi keunggulan tersendiri dalam pengembangan media flipbook tersebut. Selain itu,

*flipbook* dengan komponen multimedia interaktif juga dapat menjadi daya tarik agar senang dan termotivasi dalam belajar materi sistem peredaran darah. Pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* ini tentunya diharapkan mampu menjadi variasi baru dalam pengembangan media buku pembelajaran berbasis digital khususnya materi sistem peredaran darah.

## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah didalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu rumusan masalah secara umum dan rumusan masalah secara khusus. Rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini yaitu tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif untuk mata materi sistem peredaran darah pada mata pelajaran IPA di Kelas V (Lima) Sekolah Dasar. Berdasarkan rumusan masalah umum yang tekat dibuat maka ada rumusan masalah secara khusus. Berikut merupakan rumusan masalah khusus yang dirumuskan pada penelitian ini:

1. Bagaimana desain media pembelajaran *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah IPA di Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah IPA di Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah IPA di Kelas V Sekolah Dasar?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah tersebut terdapat dua tujuan penelitian yang dirumuskan yaitu tujuan secara umum dan tujuan secara khusus. Tujuan penelitian secara khusus yaitu untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah IPA Kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan tujuan umum penelitian tersebut maka terdapat tujuan khusus dalam penelitian ini, berikut paparan tujuan khusus penelitian ini :

1. Mendeskripsikan desain media pembelajaran *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah IPA Kelas V Sekolah Dasar.
2. Mendiskripsikan pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah IPA Kelas V Sekolah Dasar.
3. Mendiskripsikan respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif pada materi sistem peredaran darah IPA Kelas V Sekolah Dasar.

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis dan secara teoritis.

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis multimedia interaktif ini dapat dijadikan referensi.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah pengalaman, wawasan baru, dan dapat melaksanakan pengembangan media pembelajaran yang sudah dirumuskan.

###### b. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan akan mempermudah siswa dalam belajar khususnya materi IPA Kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan media *flipbook digital* yang berbasis multimedia interaktif.

###### c. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan akan membantu mempermudah guru dalam penyampaian materi IPA Kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan media *flipbook digital* yang berbasis multimedia interaktif.

###### d. Manfaat bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini maka dapat menambah media pembelajaran yang ada disekolah.

###### e. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dalam pengembangan media *flipbook digital* yang lebih baik lagi.

### **1.5. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V. Bab 1 berisikan pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan dari penelitian yang dilaksanakan, manfaat dari penelitian yang dilaksanakan, dan struktur organisasi skripsi yang berisikan tentang garis besar sistematika setiap bab pada skripsi.

Bab II berisikan kajian pustaka yang membahas tentang teori-teori yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan yaitu tentang media pembelajaran, multimedia pembelajaran, *flipbook digital* interaktif, aplikasi pendukung pembuatan *flipbook*, definisi IPA di sekolah dasar, materi sistem peredaran darah pada manusia, karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, pembelajaran sistem peredaran darah menggunakan *flipbook digital*, serta terdapat penelitian-penelitian yang relevan.

Bab III berisikan metode penelitian, pada bab ini dijelaskan tentang metode dan desain penelitian yang dilaksanakan. Pada bab ini juga dijelaskan partisipan penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementatuin, and Evaluation*).

Bab IV berisikan temuan dan pembahasan, pada bab ini membahas tentang hasil temuan penelitian dan pembahasan dari desain media pembelajaran *flipbook digital* IPA yang berbasis multimedia interaktif. Bab ini juga membahas tentang pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* IPA yang berbasis multimedia interaktif. Respon pengguna yaitu respon dari guru dan siswa juga dijelaskan secara rinci didalam bab ini.

Bab V berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab V ini terdapat jawaban dari penelitian yang dilakukan, terdapat juga implikasi dan rekomendasi sebagai bentuk rujukan untuk peneliti selanjutnya agar dapat lebih baik dari peneliti sebelumnya.