

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi atau yang sering dikenal dengan IPTEK di era saat ini telah mengambil perhatian masyarakat umum baik dikalangan dewasa, remaja bahkan anak-anak yang mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih. Perkembangan teknologi dapat memberikan dampak positif maupun negatif dalam setiap aspek, salah satunya pada dunia pendidikan. Teknologi semakin berkembang menuntut para pendidik untuk bisa menentukan metode, model, pendekatan dan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan agar peserta didik menjadi lebih aktif dan efektif dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap kualitas pemahaman peserta didik dan keterampilan ketika penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi salah satunya dapat berupa penggunaan atau pembuatan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital dapat mempermudah penyampaian materi dari guru ke peserta didik. Para pendidik diminta untuk lebih memperhatikan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung agar sesuai dengan prosedur yang dapat memberikan hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Salah satu inovasi pendidikan yang dapat menarik perhatian peserta didik yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat para pendidik memberikan inovasi pada peserta didik

dimana para pendidik dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada agar ketika proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan lebih bersemangat.

Awal pengenalan ilmu pengetahuan dan teknologi dimulai dari Sekolah Dasar (SD) dimana peserta didik di SD ini diawali dari usia maksimal 7 tahun yang diberikan suatu pembelajaran melalui pendidik dan akan berkembang di satuan pendidikan seterusnya. Pada sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang akan dipelajari oleh para peserta didik salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pelajaran IPA meminta peserta didik memiliki kemampuan bisa menggunakan alat-alat tertentu, kemampuan mengamati benda dan lingkungan, kemampuan mendengarkan, kemampuan mengamati dan kemampuan untuk bisa memecahkan masalah secara efektif. Penerapan pelajaran IPA harus dilakukan sebaik mungkin agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan, oleh karena itu pelajaran IPA harus berbasis kontekstual sesuai dengan kehidupan peserta didik. Pendekatan kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang membantu pendidik mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik.

Salah satu materi pelajaran IPA yang mengaitkan dengan penggunaan pendekatan kontekstual yaitu materi gangguan organ gerak manusia, materi tersebut dikaitkan dengan kehidupan nyata. Sebelum memasuki materi gangguan organ gerak manusia dapat diketahui terlebih dahulu organ gerak manusia adalah sistem organ yang terdiri dari kerangka/tulang, otot/daging dan sendi. Rangka merupakan alat gerak pasif sedangkan otot adalah alat gerak aktif. Rangka disebut alat gerak pasif karena tidak dapat bergerak sendiri tanpa bantuan otot. Sedangkan otot disebut alat gerak aktif karena dapat bergerak sendiri. Masuk ke materi pada

organ gerak manusia tersebut terdapat berbagai gangguan/kelainan yang ada yaitu gangguan pada rangka/tulang seperti fisura (retak tulang), fraktur (patah tulang), kelainan tulang belakang (lordosis, kifosis, skoliosis), osteoporosis, rachitis dan lainnya. Sedangkan gangguan organ gerak manusia pada otot terdapat kram, nyeri otot, keseleo, kejang otot, atrofi, hipertrofi, stiff (kaku leher) dan lain sebagainya.

Pada materi gangguan organ gerak manusia peserta didik kurang memahami apa saja bentuknya jika tidak dijelaskan dengan menggunakan sesuatu media yang tidak kongkret. Kenyataan yang masih banyak dijumpai, pelajaran IPA ini seringkali membuat peserta didik merasa bosan dengan materi yang disampaikan karena hanya berpacu pada media buku saja. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan pada proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, dan dapat membangkitkan semangat serta motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut berkaitan dengan penelitian (Ni Luh, 2021) yang menyatakan bahwa peserta didik saat ini kurang tertarik untuk belajar pada mata pelajaran IPA yang merupakan pelajaran dasar mempunyai karakteristik khusus mempelajari fenomena alam yang faktual/fakta berupa kenyataan maupun kejadian hubungan sebab akibat, sehingga pendidik mengalami kendala dalam menyampaikan pembelajaran yang kurang mendukung saat pelajaran berlangsung dan peserta didik merasa bosan pada akhirnya menjadi tidak fokus dalam belajar.

Media pembelajaran dapat dibuat dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dirancang oleh para pendidik, salah satu media pembelajaran yang dapat

menggunakan perkembangan teknologi yaitu media pembelajaran *flipbook*. *Flipbook* merupakan media pembelajaran buku digital yang dirancang menggunakan teknologi yang didalamnya mempunyai unsur multimedia yang membuat pengguna lebih interaktif saat menggunakan media tersebut. *Flipbook* mempunyai kelebihan antara lain dapat menyajikan materi pelajaran dalam bentuk kata-kata, yang terdapat gambar, dilengkapi dengan video pembelajaran serta animasi yang fleksibel dan efisien. *Flipbook* juga mempunyai beberapa manfaat yaitu dapat membantu meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran, menarik cara berfikir kreatif, keterampilan dan memotivasi minat belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi peneliti yang memilih lokasi penelitian di SD Negeri 89 Palembang, wali kelas V mengatakan bahwa kebanyakan guru hanya menggunakan media seadanya di sekolah seperti buku namun belum ada yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan teknologi yang menggunakan *software* untuk mengembangkan media pembelajaran dengan tampilan menarik yang menyediakan audio visual dan video pembelajaran agar dapat diterapkan pada sekolah tersebut.

Selain itu juga untuk materi gangguan organ gerak manusia pelajaran IPA merupakan pelajaran yang kurang dipahami oleh peserta didik jika langsung menghafal dan mengingat konsep, tetapi peserta didik juga harus melihat objek nyata yang bisa dilihat dilingkungan sekitarnya, yaitu ketika pembelajaran berlangsung guru menggunakan konsep pendekatan kontekstual, dimana peserta didik dilibatkan secara langsung yang membantu mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata mereka.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut menyatakan bahwa sangat dibutuhkannya suatu media pembelajaran digital guna meningkatkan ketertarikan peserta didik yaitu salah satunya dengan mengembangkan media *flipbook* berbasis kontekstual pada materi yang belum pernah digunakan pada proses belajar dikelas. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mastura, 2023) yang menyarankan untuk menambahkan link video pembelajaran agar dapat memperjelas materi, dan penggunaan *flipbook* ini berbasis web jadi pengguna bisa langsung masuk ke link untuk membukanya tanpa harus *download* aplikasi *flipbook* untuk mengakses penuh dengan mudah dan dapat digunakan disekolah maupun dirumah.

Flipbook merupakan *software* yang membuat buku digital beranimasi dan bisa dibolak-balik yang memuat halaman layaknya buku sebenarnya. Media *flipbook* ini juga memiliki banyak fitur seperti menambahkan video pembelajaran, media web permainan *Quizziz* dan sebagainya. *Flipbook* digunakan pada perangkat lunak yang menciptakan tampilan bahan ajar menjadi sebuah buku elektronik animasi yang tidak mudah rusak dan bisa digunakan kapanpun menjadikan proses pembelajaran menjadi interaktif karena peserta didik dapat mendengar audio visual maupun video pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran *flipbook*. Maka, judul dari penelitian ini yaitu “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran IPA Materi Gangguan Organ Gerak Manusia Siswa Kelas V SD”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut terdapat beberapa masalah yang dapat peneliti identifikasi, antara lain :

- 1) Peserta didik terkendala dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran.
- 2) Pembelajaran IPA hanya berpusat pada guru.
- 3) Materi Gangguan organ gerak manusia kurang dipahami peserta didik dan membutuhkan objek-objek nyata atau media audio visual agar bisa mempermudah peserta dalam memahami materi tersebut.
- 4) Media yang digunakan berupa gambar dan belum dikembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual pada kelas V SD Negeri 89 Palembang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut, jadi peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

- 1) Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah *flipbook* dan hanya menyangkut pelajaran IPA kelas V materi gangguan organ gerak manusia.
- 2) Media pembelajaran *flipbook* dikembangkan menggunakan model ADDIE.
- 3) Siswa yang diteliti yaitu hanya kelas V SD Negeri 89 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dan identifikasi masalah, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana penggunaan media *flipbook* berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPA materi gangguan organ gerak manusia siswa V SD yang valid?
- 2) Bagaimana penggunaan media *flipbook* berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPA materi gangguan organ gerak manusia siswa V SD yang praktis?
- 3) Bagaimana keefektivan penggunaan media *flipbook* berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPA materi gangguan organ gerak manusia siswa V SD ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dalam pengembangan ini sebagai berikut :

- 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual pada materi gangguan organ gerak manusia kelas V Sekolah dasar yang valid.
- 2) Untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* berbasis kontekstual pada materi gangguan organ gerak manusia kelas V Sekolah dasar yang praktis.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flipbook* berbasis kontekstual pada materi gangguan organ gerak manusia dikelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Beberapa kegunaan hasil penelitian, sebagai berikut :

- 1) Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *flipbook* yang sudah didesain semenarik mungkin seperti banyak gambar dan animasi maka akan lebih memotivasi peserta didik dalam proses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik saat pembelajaran berlangsung karena media yang digunakan bervariasi.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *flipbook* berbasis digital. Media pembelajaran *flipbook* berbasis digital ini digunakan pada siswa kelas V SD Negeri 89 Palembang mata pelajaran IPA materi Gangguan Organ Gerak Pada Manusia. Berikut spesifikasi produk :

1. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan aplikasi *canva* dan *Heyzine Flipbook* untuk menghasilkan output seperti buku digital materi gangguan organ gerak pada manusia kelas V sekolah dasar.
2. Materinya diuraikan secara praktis dan jelas serta diberikan penjelasan menggunakan gambar dan video pembelajaran agar bisa menarik daya berpikir peserta didik.
3. Pengembangan media *flipbook* ini dilengkapi dengan beberapa soal latihan dan *Quizizz* yang berfungsi untuk meningkatkan pemahaman.

