

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan zaman yang serba teknologi saat ini merupakan bukti kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis *student centered*, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Rahmawati & Atmojo, 2021, p. 6272). Adapun Pendidikan merupakan bagian yang sangat berpengaruh dalam kehidupan, hal ini karena peran dan dampak positif yang di hasilkan oleh majunya suatu sistem pendidikan (Ervia et al., 2024, p. 972). Pendidikan bisa juga dikatakan memiliki peranan penting untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu bersaing dengan tuntutan zaman yang cepat berubah.

Pembelajaran adalah salah satu proses yang sangat penting dalam menyelenggarakan pendidikan. Istilah pembelajaran, diperkenalkan sebagai pengganti istilah pengajaran, meskipun kedua istilah itu sering digunakan bergantian dengan wacana pendidikan dan perkurikulum (Lufri et al, 2020, p. 14). Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman baru, pemikiran kritis dan sikap siswa, yang terkait erat dengan arahan guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan (Rayanti et al., 2022, p. 13-20). Di dalam pembelajaran terdapat unsur-unsur penunjang pembelajaran tersebut, diantaranya media pembelajaran, bahan ajar, dan sebagainya (Ahmad & Mustika, 2021, p. 2009). Adapun kesimpulan pendapat para ahli bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan

guru yang di rancang untuk menciptakan belajar yang memungkinkan terjadinya perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap atau perilaku. Proses pembelajaran juga harus didukung dengan bahan ajar dan media yang menarik dan inovatif agar mampu memotivasi dan mempermudah belajar peserta didik.

Salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran merupakan media pembelajaran (Shomad & Rahayu, 2022, pp. 1-5). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru saat menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar (Lintang et al., 2024, p. 75). Dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan peran penting dalam pembelajaran, media pembelajaran juga merupakan alat untuk mempermudah guru saat mengajar dan akan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa akan lebih semangat dalam belajar.

Analisis kebutuhan hasil observasi SD Negeri 90 Palembang, didapatkan bahwa guru masih jarang menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang mereka gunakan seperti gambar-gambar sesuai dengan yang ada dibuku guru dan buku peserta didik, media yang digunakan sekali dalam satu bab yang materinya berkaitan dengan media tersebut seperti alat praga sesuai dengan materinya, guru juga biasanya *powerpoint* (ppt) sebagai media pembelajaran. Media yang digunakan membuat peserta didik merasa bosan atau jenuh saat belajar. Respon peserta didik saat belajar juga kurang sehingga peserta didik tidak adanya media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Guru belum pernah menggunakan media *flipbook digital* dalam proses belajar, khususnya pada mata

pelajaran IPAS BAB 6 Indonesiaku Kaya Raya Topik B Indonesiaku Kaya Hayatinya. Di SD Negeri 90 tersebut sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Dalam konteks kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS menjadi bagian penting karena membantu peserta didik untuk memberikan wawasan mengenai materi Indonesiaku Kaya Hayatinya. *Flipbook* dinilai sangat cocok untuk pengembangan kurikulum saat ini yaitu pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. *Flipbook digital* akan menarik perhatian peserta didik saat belajar. Tujuan peneliti mengembangkan media *flipbook digital* terutama pada pembelajaran IPAS karena, untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, dan mendorong kemandirian belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi diatas, maka perlu dikembangkan produk berupa media pembelajaran yaitu media *flipbook digital*. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keefektifan siswa terutama dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *flipbook digital*. Media *Flipbook* merupakan media pembelajaran berbentuk buku elektronik yang memiliki efek menarik seperti membalik halaman. *Flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang secara tidak langsung akan meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran (Mutmainna et al., 2022, p. 58). Tampilan *flipbook* yang sangat menarik dan juga bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik mampu meningkatkan pemahaman belajar secara mandiri atau dengan bimbingan guru (Setiawan et al., 2020, pp. 107-115).

Adapun penelitian yang relevan yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Qurratha'Aina et al., 2023) dengan judul

“Pengembangan Media Ajar Digital Berbantuan *Flipbook* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas IV SD”. Menyatakan bahwa pengembangan media *flipbook digital* sangat layak digunakan oleh siswa kelas IV SD. Peneliti juga merekomendasi kepada guru untuk menggunakan bahan ajar digital dan juga menyarankan agar pengembangan bahan ajar digital yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Purnamadewi & Wiyasa, 2022) dengan judul “Pengembangan Media *Flip Book Digital* Berbasis *Discovery Learning* Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar” menyatakan bahwa layak digunakan saat pembelajaran, memberikan pengalaman yang menyenangkan serta mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan berfikir kritis siswa.

Dari uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran IPAS dengan judul **“Pengembangan Media *Flipbook Digital* Pada Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Masalah-masalah tersebut kemudian dapat diidentifikasi berdasarkan informasi latar belakang yang di berikan di atas, yaitu sebagai berikut.

- 1).Kurangnya media dalam mata pelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Raya dikelas V SD Negeri 90 Palembang.
- 2).Semangat belajar pada peserta didik kurang karena mereka kurang tertarik pada media yang digunakan.

3).Media *flipbook digital* belum pernah dikembangkan dikelas V SD Negeri 90 Palembang

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka mengingat luasnya masalah dan keterbatasan waktu, serta kemampuan penulis, maka perlu adanya batasan masalah:

1. Subjek yang dibatasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 90 Palembang.
2. Materi utama penelitian ini yaitu keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia dan pemanfaatan sumber daya alam.
3. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE.
4. Terbatasnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam peneliti ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media *flipbook digital* pada materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media *flipbook digital* pada materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD yang praktis.

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari peneliti ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media *flipbook digital* pada Materi Indonesiaku Kaya Raya kelas V SD Palembang yang valid
2. Untuk mengetahui kelayakan/kualitas media pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *flipbook digital* yang praktis

## 1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut

### 1). Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian media *flipbook digital* dapat di manfaatkan dalam penggunaan perangkat media pembelajaran yang lebih efektif, menarik serta dapat dijadikan pertimbangan di masa depannya.

### 2). Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa dengan adanya media *flipbook digital* ini siswa akan lebih bersemangat untuk belajar dan tidak akan cepat bosan saat proses pembelajaran.
- b. Bagi guru dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dapat termotivasi untuk lebih kreatif, inovatif dalam memberikan materi yang akan diberikan dengan menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti sehingga dapat digunakan pada saat kegiatan belajar di kelas V agar mencapai tujuan yang telah ditentukan.

- c. Bagi sekolah dengan adanya penelitian ini, dapat digunakan sebagai referensi bagi sekolah maupun guru sehingga dapat mewujudkan tujuan pendidikan yang efisien.
- d. Bagi peneliti selanjutnya dengan adanya penelitian ini, di harapkan dapat menjadi referensi dan rujukan bagi peneliti lainnya yang berhubungan dengan pengembangan media *flipbook digital* pada materi Indonesia kaya raya kelas V SD.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang di harapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah *flipbook digital*. Media *Flipbook digital* merupakan media yang berbentuk buku yang di desain menggunakan lembar-lembar kertas yang di jadikan buku dan pengguna dapat membalik halaman secara interaktif.
2. Pada pembuatan media *flipbook digital*, gambar yang digunakan berupa gambar dan animasi yang di ambil dari google dan elemen *canva*.
3. Produk ini didesain menggunakan *canva* dan *hayzine*.
4. Ukuran media *flipbook digital* (1080 x 1350)
5. Media *flipbook digital* disusun secara berurutan seperti buku pada umumnya yang akan memudahkan peserta didik dalam menguasai materi Indonesiaku Kaya Raya topik B Indonesiaku Kaya Hayatinya.