

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di era digital menghadapi tantangan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi. Banyak siswa sekarang cenderung lebih mudah memahami materi dengan pendekatan yang interaktif dan visual. Guru bukanlah satu-satunya sumber dalam belajar, menurut pendapat Damayanti (2023) siswa harus diarahkan untuk menyelidiki bahan pembelajaran lain melalui internet atau alat bantu pembelajaran lain. Kebutuhan peserta didik saat ini tidak cukup apabila hanya bersumber pada guru maupun buku konvensional.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Agustina dkk. (2022), buku guru IPAS mendapatkan persentase 84% dalam kategori “sangat baik” untuk muatan IPA. Namun, guru perlu memiliki buku pendamping lain sebagai penunjang dan pelengkap, terutama pada aspek pengetahuan atau kognitif. Dalam hal ini, kita perlu memodifikasi berbagai media pembelajaran termasuk buku teks, televisi, alat bantu pembelajaran, spesimen, foto, komputer dan bahkan lingkungan fisik, guna meningkatkan proses pembelajaran (Vebrianto & Osman, 2011). Sebagai penunjang dan pelengkap, teknologi dapat berperan besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Tujuan penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan bukan hanya sekedar mengontrol proses pembelajaran, tetapi untuk memfasilitasi proses pembelajaran individu dan organisasi

(Muthmainnah dkk., 2022, hal. 28). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar digital.

Bahan ajar digital merupakan kumpulan sumber belajar atau beberapa materi pembelajaran yang telah diubah ke dalam format digital dan dapat diakses dengan menggunakan teknologi sebagai alatnya. Menurut Kosashi (2021, hal. 251) bahan ajar digital adalah kumpulan materi ajar yang dapat ditampilkan dengan berbagai perangkat digital seperti komputer, *smartphone* dan diakses melalui jaringan internet. Selain itu menurut Prastowo (Fitrianingrum, 2015 ; Magdalena dkk., 2023), bahan ajar digital adalah mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Bahan ajar digital yang dapat digunakan salah satunya dapat berupa *flipbook*. *Flipbook* merupakan inovasi dari bahan ajar konvensional yang hampir mirip dengan *e-book*. Namun, menurut Silalahi & Budiono (2023) *flipbook* adalah buku digital yang lebih inovatif lagi dibandingkan dengan *e-book* dikarenakan memiliki kelebihan pada bagian penyajian materi di dalamnya yang mendukung banyak format diantaranya dapat berbentuk audio, video, gambar, bagan dan juga teks yang memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif. Selain itu, *flipbook* dapat diakses di berbagai perangkat kapan saja dan di mana saja, sehingga fleksibel serta mendukung siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu juga *flipbook* dapat meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi atau topik yang kurang dijelaskan dan membutuhkan visualisasi langsung, salah satunya yaitu pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Hal

ini menjadikannya pilihan yang tepat dalam menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi seperti keanekaragaman hayati Indonesia.

Salah satu mata pelajaran yang penting dan wajib dipelajari dalam kurikulum pembelajaran saat ini, yaitu kurikulum merdeka adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan secara bersamaan dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Nadhifah dkk. (2023) menyatakan bahwa masalah-masalah dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial saling terikat erat karena masalah yang kita hadapi dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berkaitan dengan isi-isi ilmu pengetahuan alam.

Pembelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran akan lingkungan serta interaksi antara manusia dengan alam, sehingga peserta didik harus mampu mengamati, mengevaluasi, dan memahami fenomena alam yang ada di sekitarnya. Keanekaragaman hayati adalah salah materi yang ada dalam pembelajaran IPAS yang terdapat pada tema Indonesiaku Kaya Hayatinya yang bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada kekayaan hayati Indonesia, seperti flora, fauna, dan ekosistem yang unik. Namun, materi ini seringkali sulit untuk dijelaskan secara efektif dengan metode ceramah atau bahan cetak saja. Siswa membutuhkan pengalaman belajar yang dapat menampilkan contoh visual dari keragaman hayati yang dimaksud agar mereka lebih mudah memahami dan mengapresiasi kekayaan alam Indonesia.

Sejalan dengan pendapat Solehuddin (2022) bahwa pada saat ini siswa sangat sulit untuk memahami materi pembelajaran di kelas karena model pembelajaran ceramah yang digunakan oleh guru sehingga pembelajaran berdampak kurang menarik dan terkesan membosankan. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu memberikan siswa bahan ajar yang dapat menampilkan dan memvisualisasikan keanekaragaman hayati yang ada di Indonesia. Metode pengajaran dan pembelajaran yang tepat, menurut Shufa (Kusumaningrum & Masruro, 2022), adalah metode yang mendorong peserta didik untuk mempelajari lingkungan sekitar mereka terlebih dahulu sebelum memungkinkan mereka untuk mempelajari wilayah lain secara mendalam. Di era digital, tantangan pendidikan tidak hanya mengintegrasikan teknologi, tetapi juga menciptakan bahan ajar yang mampu menjawab kebutuhan belajar siswa yang semakin terbiasa dengan pendekatan interaktif dan visual.

Meskipun perkembangan teknologi semakin gencar dalam dunia pendidikan, kenyataannya sistem pembelajaran konvensional masih banyak ditemukan di berbagai sekolah, terutama untuk materi yang bersifat teoretis dan kompleks seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Seperti halnya permasalahan yang peneliti temukan di SD Negeri 119 Palembang. Pada SD Negeri 119 Palembang, keterbatasan sumber belajar interaktif menyebabkan siswa pasif dan kurang tertarik pada materi IPAS, khususnya keanekaragaman hayati yang membutuhkan visualisasi lebih baik agar mudah untuk dipahami. Alasan peneliti memilih tempat tersebut dikarenakan SD Negeri 119 Palembang adalah salah satu sekolah dasar negeri yang berakreditasi A serta dalam penerapan

kurikulumnya sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kecuali pada kelas 3 dan 6.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pra-penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri 119 Palembang, peneliti mendapati bahwa siswa cenderung pasif dan tidak terlalu memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran. Hal ini disebabkan sumber belajar yang ada hanya berupa buku teks konvensional yang kurang mendukung pendekatan pembelajaran interaktif. Bahan ajar yang digunakan oleh peserta maupun guru hanya bersumber dari buku pedoman guru dan buku pelajaran, sehingga materi pembelajaran yang diterima oleh peserta didik juga terbatas. Sementara itu, ketersediaan alat peraga, video pembelajaran, atau perangkat digital yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS juga sering kali tidak mencukupi. Sebuah studi oleh Purnamadewi & Wiyasa (2022) mengemukakan bahwa berdasarkan hasil penelitiannya, yaitu produk berupa *flipbook* digital mendapatkan respon positif dari peserta didik serta dapat membantu mereka memahami materi pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis dalam materi sistem pencernaan manusia kelas V Sekolah Dasar. Sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran karena desain yang menarik, efektif, dan memberikan kesempatan bagi siswa belajar secara mandiri, memberikan pengalaman yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, untuk menyikapi hal tersebut diperlukan bahan ajar yang dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang nantinya digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai penunjang

kegiatan pembelajaran. Begitu pula dengan bahan ajar berbasis digital yang dapat mempermudah proses kegiatan pembelajaran serta nantinya dapat digunakan oleh siswa secara mandiri di rumah. Peneliti tertarik untuk mencoba mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook* digital pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD. Materi pembelajaran IPAS yang akan dikembangkan adalah materi Indonesiku Kaya Hayatinya dengan pokok bahasan materinya ialah keanekaragaman hayati flora dan fauna serta ekosistem di Indonesia. Pemilihan materi keanekaragaman hayati disesuaikan dengan kondisi proses pembelajaran yang masih disampaikan dengan metode konvensional, kesulitan guru dalam menyampaikan materi Indonesiaku Kaya Hayatinya yang cakupannya luas, serta membutuhkan visualisasi namun jam pelajaran yang terbatas. Di kelas V, di mana siswa mulai membutuhkan variasi media yang lebih kompleks untuk menstimulasi pemahaman, *flipbook* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dapat disajikan dengan lebih menarik dan mendalam melalui visualisasi flora dan fauna Indonesia yang unik. Penggunaan *flipbook* ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu mereka memahami materi keanekaragaman hayati, serta membangun kesadaran dan kepedulian mereka terhadap lingkungan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V, khususnya untuk materi Indonesiaku Kaya Hayatinya. Diharapkan, *flipbook* ini dapat menjadi bahan ajar yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep keanekaragaman hayati, tetapi juga dapat menumbuhkan apresiasi mereka

terhadap kekayaan alam Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, ditemukan beberapa permasalahan yang timbul. Adapun masalah-masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- a. Bahan ajar IPAS yang ada di sekolah dasar kurang efektif dan hanya bergantung pada penjelasan guru.
- b. Keterbatasan penggunaan media digital pada pembelajaran.
- c. Bahan ajar dan sumber belajar siswa kurang bervariasi hanya bersumber dari buku guru dan buku siswa.
- d. Belum ada pengembangan bahan ajar digital yang dapat digunakan secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dalam hal ini peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

- a. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* digital sebagai bahan ajar interaktif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas V SD.
- b. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 119 Palembang.
- c. Materi pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah mata pelajaran IPAS, khususnya pada BAB 6 topik B: “Indonesiaku Kaya Hayatinya”, yang mencakup konsep keanekaragaman hayati, seperti flora, fauna, dan ekosistem di Indonesia.
- d. Penelitian ini akan memfokuskan pada desain, pengembangan, dan evaluasi

bahan ajar berbasis *flipbook* digital yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran IPAS secara visual, interaktif, dan fleksibel.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan yang dicari pemecahannya pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat kevalidan atau keberterimaan bahan ajar berbasis *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V SD secara teoritis?
- b. Bagaimana tingkat kepraktisan atau keberterimaan bahan ajar berbasis *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V SD secara praktis?
- c. Bagaimana efektivitas bahan ajar berbasis *flipbook* digital dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan peneliti mengembangkan produk *flipbook* digital adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menghasilkan pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V SD yang valid atau diterima secara teoritis.
- b. Untuk menghasilkan pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V SD yang diterima secara praktis.
- c. Untuk mengetahui keefektifan dalam penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V SD ini ialah sebagai

berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* digital ini diharapkan dapat menambah referensi dalam mengembangkan bahan ajar serta media pembelajaran IPAS dan memberikan kajian empirik terhadap pengembangan bahan ajar IPAS selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* digital yang interaktif dan menarik secara visual dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Peserta didik dapat mengakses kapan saja dan di mana saja, sehingga membuat peserta didik belajar secara aktif dan mendukung pembelajaran mandiri. Penyajian materi yang tersruktur dan disertai gambar, animasi, atau video dapat membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap materi dan konsep-konsep yang dipelajari secara lebih mendalam.

2. Bagi Guru

Materi yang telah dirancang dalam bahan ajar berbasis *flipbook* digital ini dapat menjadi pilihan yang inovatif untuk memudahkan guru sebagai pendidik dalam menyampaikan materi IPAS secara lebih menarik serta mendukung guru dalam mengembangkan kompetensinya di era digital.

3. Bagi Sekolah

Penggunaan *flipbook* digital mendukung implementasi program Merdeka

Belajar dan transformasi digital dalam pendidikan. Penggunaan bahan ajar selain dari buku konvensional adalah bentuk pembelajaran yang inovatif dan dapat berkontribusi pada peningkatan mutu pembelajaran secara keseluruhan serta nantinya guru-guru lain dapat menciptakan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik membangun pengetahuannya sendiri.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan bahan ajar digital lainnya atau media pembelajaran berbasis teknologi dan dapat memberikan dasar bagi penelitian lanjutan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan yaitu berupa bahan ajar berbasis *flipbook* digital pada mata pelajaran IPAS kelas V SD materi Indonesiaku Kaya Hayatinya dengan pokok bahasannya yaitu keanekaragaman hayati flora dan fauna di Indonesia. Bahan ajar berbasis *flipbook* yang dikembangkan didesain menggunakan canva, disimpan dalam bentuk *file* pdf lalu diubah menjadi *flipbook* menggunakan situs web *heyzine* yang sudah terhubung pada canva. *Flipbook* merupakan salah satu penyajian *online* bahan ajar. Terutama di era pembelajaran digital, *flipbook* mampu menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk teks, disertai dengan gambar yang relevan, animasi yang menarik, video dan *background music*, sehingga membuatnya lebih menarik dan menyenangkan untuk digunakan peserta didik. Peserta didik harus dibiasakan untuk menggunakan berbagai teknologi di dalam pembelajaran agar meningkatkan literasi digital pada peserta didik. *Flipbook* ini mudah untuk digunakan, dapat diakses kapan dan dimana saja

sesuai dengan keinginan siswa, dapat dibuka menggunakan *handphone*, laptop dan sejenisnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *flipbook* dan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis *flipbook* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Hayatinya kelas V di SD Negeri 119 Palembang.