

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi manusia perlu berbaur dengan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK). Teknologi Informasi dan Komunikasi (IPTEK) telah menghasilkan banyak manfaat bagi dunia, khususnya pendidikan. Menurut (Maghfirah et al., 2022) mengatakan bahwa suatu bangsa dapat dikatakan sebagai negara maju apabila pendidikan dalam negara tersebut berkualitas. Dunia pendidikan terutama di Indonesia, harus mampu menghadapi tantangan untuk memanfaatkan teknologi yang ada dengan bijak dan maksimal agar dapat menyesuaikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan adalah upaya yang direncanakan untuk menumbuhkan potensi yang diberikan orang dewasa kepada anak-anak untuk mencapai tujuan agar mereka mampu melakukan fungsi sosial secara mandiri (Hidayat et al., 2019, p. 24). Oleh karena itu, Pendidikan harus diberikan sebaik mungkin untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya yang dilakukan adalah pemanfaatan bahan ajar.

Dalam dunia pendidikan teknologi adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan dan juga dapat digunakan sebagai bahan ajar, dan sumber belajar dalam pendidikan Indonesia. (Lestari, 2018). Hal ini berarti, dengan

adanya teknologi diharapkan mampu untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran antara peserta didik dan pendidik, sebagai tempat pengembangan diri serta dapat menciptakan pendidikan yang berkualitas.

Bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar hal paling penting dalam proses pembelajaran. Yang dimaksud sumber belajar ialah asal yang mendukung terjadinya proses belajar dan segala hal yang digunakan oleh pendidik untuk kebutuhan proses pembelajaran. Menurut (Nuryasana & Desiningrum, 2020) dalam peranannya, bahan ajar sangat dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik sebagai pemberi informasi, pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengolah dan menelaah semua informasi yang terkandung di dalamnya agar peserta didik dapat memahaminya dengan benar. Oleh karena itu, bahan ajar sangat penting untuk keberhasilan prosedur pembelajaran. Menurut (Syahda Puspita Husada, 2020) menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif akan terjadi dengan bahan ajar yang baik.

Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu *flipbook*. *Flipbook* adalah alat untuk belajar berupa buku digital yang halamannya dapat bergerak jika membalik halamannya (Rahmawati, Fajriyah & Ysh, 2022). *Flipbook* merupakan software yang mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, beserta gambar sesuai dengan isi materi, animasi dengan warna yang beraneka ragam, video dan background (Martatiana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, 2022,p. 7267). *Flipbook* dapat menarik perhatian peserta didik sehingga

menghilangkan kebosanan pada peserta didik, Suasana belajar di dalam kelas akan lebih menarik, komunikatif, dan interaktif. Adapun keunggulan dari *flipbook* yaitu mudah digunakan dan dapat diakses kapan saja mereka mau sesuai dengan keinginan peserta didik, dapat dibuka menggunakan handphone, laptop sejenisnya. Sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam yaitu segala yang ada di alam dan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari (Kusumaningrum, 2018). Karena segala aktivitas manusia berhubungan erat dengan alam, dan karena hidup manusia bergantung pada alam, ilmu pengetahuan alam sangat penting untuk dipelajari. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan alam dijadikan mata pelajaran mulai dari tingkat SD hingga SMA. Disarankan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui objek atau peristiwa yang ada di sekitar mereka selama pembelajaran IPA (Hanum & Sari, 2023).

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 November 2023 di SD Negeri 07 Palembang menunjukkan bahwa Kurangnya pemanfaatan teknologi yang belum maksimal dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan masih jarang menggunakan teknologi, hanya berfokus pada buku tematik, media cetak berupa gambar-gambar, peta, globe, buku, majalah, sehingga peserta didik kurang memahami pada saat proses pembelajaran. Peneliti menemukan sebanyak 30% peserta didik yang masih kurang memahami materi terutama dalam pelajaran IPA. Sehingga peserta didik membutuhkan bahan ajar yang menarik agar proses pembelajaran tidak membosankan. Selain itu karena

bahan ajar *flipbook* belum digunakan sehingga sulit diakses oleh peserta didik di luar jam pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi serta bisa diakses oleh peserta didik saat di luar jam pembelajaran.

Adapun penelitian yang relevan yang mendukung penelitian ini yaitu 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 Pengembangan media *flipbook* digital mampu memberikan respon positif terhadap peserta didik dan mampu meningkatkan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis dalam materi sistem pencernaan manusia kelas V Sekolah Dasar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Maratiyana et al.,2022) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Manfaat Energi Kelas IV Sekolah Dasar”. Mengatakan bahwa bahan ajar *flipbook* ini telah teruji, menarik dan sangat layak dipakai siswa untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas peneliti tertarik mengembangkan bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* pada pembelajaran IPA dengan materi siklus air. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa bahan ajar *flipbook* sangat membantu dalam proses pembelajaran. Peneliti juga tertarik untuk mengembangkan bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* karena bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* dapat membantu peserta didik lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan, menciptakan suasana belajar menjadi lebih menarik, membuat peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran dan

mereka juga dapat mengaksesnya dari rumah. Bahan ajar *flipbook* ini disusun dalam bentuk elektronik yang dapat memudahkan peserta didik mengakses dimanapun dan kapanpun. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai permasalahan di atas dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan tersebut sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi yang belum maksimal dalam proses pembelajaran
2. Bahan ajar yang digunakan masih jarang menggunakan teknologi
3. Bahan ajar masih menggunakan media cetak
4. 30% peserta didik yang masih kurang memahami materi terutama dalam pelajaran IPA

1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak keluar dari ruang lingkup penelitian, maka peneliti memberi pembatasan masalah pada pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* pada pembelajaran IPA di kelas V hanya di SD Negeri 07 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan pengembangan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, keilmuan dan pengetahuan mengenai pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* pada mata pelajaran IPA di kelas V sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi peserta didik

Dengan adanya bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* diharapkan peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami mata pelajaran IPA pada materi siklus air.

2) Bagi Pendidik

Dengan adanya penelitian ini dapat membantu pendidik untuk mempermudah dalam kegiatan mengajar. Sehingga dapat tercapainya tujuan yang diinginkan pendidik, serta memberikan pengetahuan baru bagi pendidik tentang bahan ajar terbaru yang dapat digunakan di kelas.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bentuk referensi dalam proses belajar sesuai perkembangan zaman pada saat ini dan dapat memberikan kontribusi yang berguna serta dapat mengembangkan pembelajaran yang ada di sekolah tersebut menjadi lebih baik lagi.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti yang akan menggunakan teknologi ini untuk membuat bahan ajar *flipbook* berbasis *canva*. Selain itu, peneliti dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk terjun ke dunia pendidikan.

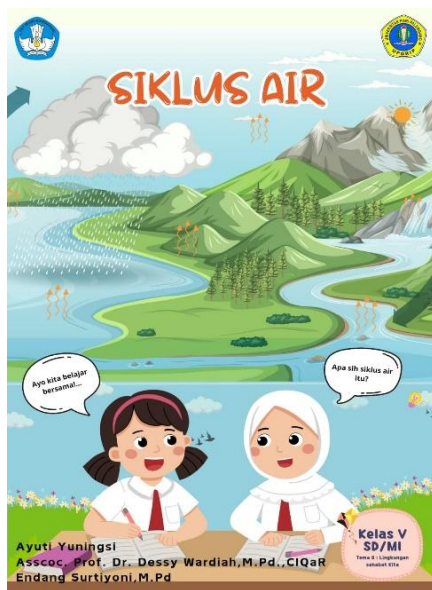
1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar, dengan spesifikasi produk yang dikembangkan adalah:

- 1) Materi yang dikembangkan pada mata pelajaran IPA adalah siklus air
- 2) Bahan ajar *flipbook* berbasis *canva* dilengkapi dengan berbagai komponen terdiri dari: Cover, kata penghantar, panduan penggunaan, daftar isi, atau keterangan ikon pada *flipbook*, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal, daftar pustaka dan profil peneliti
- 3) Bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan memiliki variasi tulisan, *background* dan warna yang menarik

- 4) Bahan ajar di kembangkan menggunakan aplikasi *Heyzine* dan *canva*
- 5) Desain produk dikonsultasikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa
- 6) Bahan ajar *flipbook* bisa diakses melalui link yang dapat di buka dari laptop, *smartphone* dan dapat ditampilkan melalui proyektor

Before



After

