

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya guna mencapai tujuan pembelajaran (Undang-undang RI No.20 Tahun 2003). Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif dan membantu mengembangkan potensi siswa. Dalam mencapai tujuan pendidikan banyak faktor-faktor pendukung yang mempengaruhi kesuksesan proses pembelajaran salah satunya adalah ketersediaan media pembelajaran (Hamid,dkk(2020). Media memiliki peranan penting dalam membantu guru menjelaskan materi pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran yang digunakan sebagai alat penyampaian pesan dari guru ke siswa harus dirancang dengan baik supaya pesan tersebut dapat diterima oleh siswa sehingga menambah informasi baru pada diri siswa.

Kemajuan teknologi yang begitu pesat sangat berdampak pada proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dengan tujuan mengembangkan kemampuan belajar peserta didik (Rahayu dkk,2020). Bantuan teknologi dapat membantu membangun pengetahuan siswa. Menurut teori belajar kognitif Piaget usia siswa sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (7-11 tahun) siswa belum dapat memahami materi yang bersifat tidak nyata (abstrak). Dengan bantuan teknologi dapat membantu guru menyajikan materi dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual. Teknologi dapat menghadirkan visualisasi materi pada

pelajaran tertentu. Perkembangan teknologi yang begitu pesat membawa inovasi dalam dunia pendidikan berupa media pembelajaran digital.

Menurut Hamdani (2021:3) media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Contoh perangkat digital yang sering digunakan adalah komputer dan *smartphone*. Pembelajaran di kelas sudah seharusnya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Sahudra,dkk (2018) pada salah satu sekolah di kota Langsa diperoleh permasalahan kurangnya penggunaan media berbasis TIK yang dapat mempermudah siswa dalam belajar. Masalah ini juga terjadi di salah satu sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 1 Kebun Lama diperoleh gambaran minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Guru dominan menggunakan media gambar dan buku LKS pada saat proses pembelajaran. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dikarenakan keterbatasan waktu untuk menyediakan media pembelajaran serta kurangnya kemahiran guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Pada saat pembelajaran di kelas siswa lebih banyak membaca teks pada buku LKS dan mendengar penjelasan dari guru sehingga siswa hanya menerima saja apa yang disampaikan oleh guru. Padahal sekolah memiliki fasilitas seperti infokus, laptop guru, dan chromebook yang dapat dijadikan alat bantu guru dalam mengajar, namun belum digunakan secara maksimal. Seperti penggunaan chromebook di sekolah hanya digunakan saat

berlangsungnya Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Literasi dan Numerasi pada siswa kelas 5 saja. Guru membutuhkan inovasi dalam proses belajar di kelas berupa media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, memberikan pengalaman belajar, serta memperjelas materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu guru menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas adalah *flipbook* digital. *Flipbook* digital merupakan kumpulan halaman yang dapat dibuka seperti buku nyata yang berisikan materi berupa teks, objek, gambar, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga pengguna lebih interaktif (Sari, 2021:2821). Bentuk media pembelajaran *flipbook* ini seperti *electronic book* yang dapat diakses melalui *smartphone* dan layar monitor yang tiap halamannya dapat dibuka seperti buku biasa. Adanya penambahan unsur gambar, audio dan video pada *flipbook* ini dapat membuat siswa tertarik untuk membaca materi yang ada pada *flipbook* (Rosida dalam Mursidi dkk,2022:135). Pengembangan media *flipbook* awalnya dengan format pdf yang kemudian dipindahkan dengan aplikasi *flipbuilder* supaya menjadi *flipbook*. Implementasi media *flipbook* pada kelas V di SD Negeri 1 Kebun Lama akan digunakan dengan bantuan *chromebook* yang dimiliki sekolah. *Chromebook* adalah perangkat laptop yang menggunakan sistem operasi *Chrome Os* yang

berfungsi untuk melakukan pendaftaran chromebook pada domain belajar.id. Media pembelajaran *flipbook* digital dapat digunakan pada semua mata pelajaran salah satunya yaitu mata pelajaran IPS. IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial pada masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan (Siska, 2018:17).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Pada Pembelajaran IPS Pada Kelas V di SD Negeri 1 Kebun Lama”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
2. Belum ada inovasi media pembelajaran berbasis teknologi
3. Belum ditemukan pengembangan mengenai media pembelajaran *flipbook* digital pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 1 Kebun Lama.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran *flipbook* digital dikembangkan untuk siswa kelas V semester 2 di SD Negeri I Kebun lama.

2. Mata pelajaran yang dimuat pada media *flipbook* digital adalah IPS pada materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya pada Topik Indonesiaku Kaya Hayatinya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain dan proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital siswa kelas V di SD Negeri 1 Kebun Lama?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook* digital untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Kebun Lama?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *flipbook* digital untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Kebun Lama?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah :

1. Untuk mengetahui desain dan proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital siswa kelas V di SD Negeri 1 Kebun Lama.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* digital untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Kebun Lama.
3. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran *flipbook* digital untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Kebun Lama.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mampu meningkatkan pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran *flipbook* berbasis digital pada pembelajaran IPS materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya pada Topik Indonesiaku Kaya Hayatinya.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, dapat dijadikan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar serta memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pembelajaran dan memberikan pengalaman baru.
2. Bagi guru, dapat memberikan referensi media pembelajaran inovatif pada pembelajaran IPS.
3. Bagi sekolah, dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dalam penerapan kurikulum di sekolah.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman belajar serta sebagai syarat lulus untuk mendapatkan gelar S1.