

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, karena bahan ajar merupakan salah satu sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran apabila dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa serta dimanfaatkan secara benar, maka akan menjadi salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran (Safitri, 2021: 1)

Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Muallifah, 2020: 6) Bahan ajar merupakan bagian penting dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar.

Menurut Aiyah,dkk (2020:63) bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi guru yang mengarahkan semua aktivitas dalam proses pembelajaran serta substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan aktivitas dalam proses belajar dan substansi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai serta sebagai alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran. Bahan ajar sebagai alat evaluasi pencapaian pembelajaran, oleh karenanya bahan ajar harus disampaikan sesuai

dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh guru. Selain itu keberadaan bahan ajar berperan sangat penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran karena dapat menjembatani, bahkan memadukan antara pengalaman dan pengetahuan peserta didik.

Penggunaan bahan ajar sangat penting untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar memiliki sejumlah fungsi dalam proses pembelajaran. Bagi guru bahan ajar berfungsi untuk menghemat waktu guru dalam proses belajar mengajar, peralihan peran guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator, menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif, pedoman bagi guru dalam mengarahkan aktivitas pembelajaran dan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Sedangkan fungsi bahan ajar bagi siswa yaitu siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman yang lain, peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing menggunakan bahan ajar yang ada, siswa dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilih sendiri, dapat membantu potensi siswa untuk belajar mandiri, sebagai pedoman dalam mengarahkan aktivitas pembelajaran (Fajri, 2018: 104)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti di lapangan bahwasannya belum ada penggunaan bahan ajar flipbook digital. Hal ini dapat dilihat melalui hasil wawancara yang lakukan peneliti dengan guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Seulalah. Melalui hasil wawancaa dan observasi yang di lakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Seulalah peneliti mendapatkan infomasi bahwasannya belum adanya penggunaan bahan ajar digital khususnya bahan ajar flipbook berbasis kontekstual

hal ini terjadi dikarenakan guru belum mampu untuk menembangkan bahan ajar flipbook digital guru hanya menggunakan buku pegangan guru dan siswa, sehingga menyebabkan wawasan dan pengetahuan siswa tentang materi hanya sebatas pengetahuan yang terdapat di buku pegangan (Widiya dkk, 2021:3315). Padahal, siswa dituntut harus memiliki kemampuan belajar yang lebih baik dalam aspek inteligensi maupun kreatifitas. Selain itu belum pernah adanya penggunaan bahan ajar digital khususnya bahan ajar berbasis kontekstual yang diberikan pada siswa, hal ini terjadi dikarenakan guru belum mampu untuk mengembangkan bahan ajar, guru hanya menggunakan bahan ajar seperti buku pegangan guru, buku siswa dan LKS, sedangkan fasilitas digital sangat memungkinkan untuk penggunaan bahan ajar flipbook.

Solusi untuk permasalahan di atas adalah perlunya mengembangkan bahan ajar secara kontekstual pada siswa. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan ialah *flipbook* berbasis kontekstual. Alasan peneliti memilih bahan ajar *flipbook* berbasis kontekstual agar dapat menambah kreativitas guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Rusnilawati dan Gustiana (2017: 191) penggunaan *flipbook* membantu guru menyajikan bahan ajar yang lebih menarik. Pengembangan *flipbook* berbasis kontekstual ini dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan bahan ajar yang menarik. Penyajian bahan ajar tidak hanya berupa tulisan, namun juga disajikan gambar dan video yang dapat mempermudah belajar siswa. Bahan ajar berbasis kontekstual juga mempermudah siswa memahami materi karena materinya langsung dicontohkan pada kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi pembelajaran IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar ialah Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Agar siswa memahami secara materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya secara kontekstual, maka digunakan bahan ajar *flipbook* berbasis kontekstual yang menarik serta mudah digunakan agar dapat menumbuhkan minat belajar, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, meningkatkan pemahaman siswa, serta dapat digunakan oleh siswa secara mandiri.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Flipbook Berbasis Kontekstual pada Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kota Langsa.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Belum adanya bahan ajar berbasis kontekstual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
2. Bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa hanya buku pegangan guru dan buku siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

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

1. Flipbook yang dikembangkan ialah Flipbook berbasis kontekstual
2. Flipbook yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar

3. Flipbook yang dikembangkan hanya pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kota Langsa.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain Flipbook berbasis kontekstual pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kota Langsa?
2. Bagaimanakah validitas Flipbook berbasis kontekstual pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kota Langsa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui desain flipbook berbasis kontekstual pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kota Langsa
2. Untuk mengetahui validitas Flipbook berbasis kontekstual pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kota Langsa”.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kreativitas guru dan

meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui bahan ajar yang digunakan

2. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan keaktifan belajar siswa melalui bahan ajar Flipbook berbasis kontekstual yang digunakan, sehingga dapat menarik minat belajar siswa

3. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman belajar dan mampu mengikuti perkembangan zaman serta membantu meningkatkan kreativitas sebagai guru dimasa yang akan datang.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Flipbook yang dikembangkan berbasis kontekstual
2. Flipbook berbasis kontekstual dirancang berdasarkan materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya pada siswa kelas IV.
3. Flipbook berbasis kontekstual yang dikembangkan mudah dipahami siswa
4. Flipbook berbasis kontekstual yang dikembangkan lebih menarik minat siswa dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri

1.8 Pentingnya Penelitian

Penelitian ini penting untuk dilakukan disebabkan oleh hal-hal sebagai

berikut:

1. Flipbook yang dikembangkan berbasis kontekstual dapat memudahkan siswa memahami materi secara lebih jelas.
2. Flipbook yang dikembangkan berbasis kontekstual dapat memotivasi siswa belajar secara mandiri
3. Flipbook yang dikembangkan berbasis kontekstual lebih menarik minat belajar siswa, sehingga siswa lebih bersemangat untuk membaca dan memahami materi.

1.9 Kebaharuan dan Orisinilitas Penelitian

Penelitian ini memiliki kebaharuan bahwa “produk yang dikembangkan adalah *flipbook* berbasis kontekstual.

1.10 Defenisi Operasional

Adapun defenisi operasional penelitian ini adalah :

1. *Flipbook* merupakan suatu bahan ajar yang lebih menarik, karena *flipbook* dapat menyajikan gambar, video, tulisan, animasi dan sebagainya.
2. Kontekstual merupakan suatu pembelajaran yang mengkaitkan kontekstual sehari-hari pada materi pembelajaran sehingga siswa mampu memaknai pengetahuan/ ketrampilan yang dipelajarinya serta secara fleksibel dapat menerapkan pengetahuan/ketrampilan yang dimilikinya dari suatu permasalahan/konteks ke permasalahan yang lainnya.