

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan dan peran dari pendidikan sangat berarti bagi peserta didik. Tujuan dari pendidikan yaitu meningkatkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Sejalan dengan adanya perubahan budaya dalam kehidupan, pendidikan juga seharusnya mengalami perkembangan. Pendidikan perlu adanya pengembangan dalam proses pembelajaran untuk kepentingan masa depan. Jenjang pendidikan terdiri atas jenjang dalam pendidikan formal dan jenjang dalam pendidikan non formal.

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Pendidikan tidak hanya mengedepankan penguasaan pengetahuan namun juga membentuk pola pikir dan bersikap. Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran.

Pandemi Covid-19 merupakan krisis kesehatan yang pertama dan terutama di dunia. Kondisi pandemi Covid-19 ini telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satu perubahan besar yang terjadi pada dunia pendidikan adalah pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka kini tidak bisa dilaksanakan dan harus diganti dengan pembelajaran daring (dalam jaringan) yang dilaksanakan di rumah. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di era pandemic covid-19, guru diharapkan dapat mengaplikasikan kompetensi yang dimilikinya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Proses pembelajaran ini

erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan memahami peserta didik.

Proses pembelajaran bukan menjadi tanggung jawab guru secara pribadi. Guru dan siswa bersama-sama bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Kurikulum 2013 menekankan bahwa kegiatan pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (teacher center) beralih menjadi kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student center). Guru bertugas menjadi fasilitator yang memfasilitasi siswa dalam belajar dan membantu dalam pengembangan potensi siswa. Dalam proses pembelajaran, guru menjadi salah satu faktor penentu kesuksesan belajar siswa (Mulyasa, 2016). Berdasarkan hal tersebut, guru memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Kemampuan guru memfasilitasi siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor keberhasilan belajar dari siswa.

Kemajuan teknologi khususnya pada bidang media pembelajaran membuat hal yang tadinya tidak mungkin menjadi mungkin. Teknologi sangat berpengaruh dalam pembelajaran daring yang diterapkan oleh guru karena teknologi memberikan guru dan siswa untuk berfikir inovatif agar suasana pembelajaran semakin menarik dan tentunya siswa semakin semangat belajar serta antusiasnya dalam mengikuti pelajaran walaupun dengan sistem belajar daring. Oleh karena itu, guru harus beradaptasi dengan cepat sejalan dengan kemajuan teknologi.

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media

pembelajaran adalah sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi maupun materi pembelajaran

seperti: buku, film, video dan sebagainya. Adapun menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011) media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau (IPS) adalah ilmu yang dihubungkan dengan manusia dan interaksinya dengan lingkungan fisik dan sosial yang menyangkut hubungan kemanusiaan. Mata pelajaran IPS menurut Sapriya (2009) merupakan seleksi dan integrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu-ilmu lain yang relevan, dikemas secara psikologis, ilmiah, pedagogis, dan sosio-kultural untuk tujuan pendidikan. Untuk memahami masalah pendidikan IPS seseorang hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang disiplin ilmu-ilmu sosial yang meliputi struktur, ide fundamental, pertanyaan pokok (*mode of inquiry*), metode yang digunakan dan konsep-konsep setiap disiplin ilmu, di samping pemahamannya tentang prinsip-prinsip kependidikan dan psikologis serta permasalahan sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat dikemas dengan menarik dan mempermudah dalam proses pembelajaran ialah *flipbook* berbasis *problem solving*. *Flipbook* atau *digital book* merupakan bentuk penyajian media belajar dengan harapan akan menghasilkan inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dari rumah. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat

menciptakan suasana belajar yang menarik kondusif serta media yang menyalurkan materi untuk dilakukan pembelajaran khususnya materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia secara mudah dan efisien yaitu dengan penggunaan media *flipbook*. *Flipbook* adalah salah satu jenis media buku elektronik yang di dalamnya dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna. *Flipbook* menurut Nurseto (2011) merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau majalah berukuran 21 x 28 cm. *Flipbook* dapat disajikan ke dalam format elektronik yang didalamnya mampu menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

Model pembelajaran *problem solving* adalah model yang mengutamakan pemecahan masalah dalam kegiatan belajar untuk memperkuat daya nalar yang digunakan oleh peserta didik agar mendapatkan pemahaman yang lebih mendasar dari materi yang disampaikan. Menurut Muliawan (2016:262) *Problem Solving* adalah metode pembelajaran yang menerapkan pola pemberian masalah atau kasus kepada siswa untuk di selesaikan. Metode *problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengatasi permasalahan proses pembelajaran alasan dipilihnya media pembelajaran *flipbook* sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan media *flipbook* sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak

mengembangkan lebih lanjut atau menerapannya dengan teknologi lain. Siswa-siswa dengan beragam kemampuan yang berbeda akan sangat tertolong dengan adanya media pembelajaran *flipbook* ini dan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* dalam IPS muatan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD Negeri Tulangampiang.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Masih belum adanya penggunaan media yang bervariasi untuk menarik minat belajar siswa.
- 1.2.2 Masih belum terdapat media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berupa *Flipbook*.
- 1.2.3 Belum pahamnya siswa mengenai dalam IPS materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pengembangan media ini dibatasi pada kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan terbatasnya penggunaan media elektronik yang memotivasi belajar siswa Kelas V sekolah dasar dalam bentuk media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* dalam IPS muatan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD Negeri Tulangampiang?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* dalam IPS muatan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia ditinjau dari isi, desain, dan media kelas V SD Negeri Tulangampiang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1.5.1 Mengetahui rancang bangun media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* dalam IPS muatan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SD Negeri Tulangampiang.
- 1.5.2 Mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* dalam IPS muatan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia ditinjau dari isi, desain, dan media kelas V SD Negeri Tulangampiang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari diadakannya penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut :

- 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan kajian dalam upaya mendalami proses kegiatan belajar mengajar, dan diharapkan siswa bisa memberikan pemikiran positif terhadap pengembangan khususnya dalam pelajaran IPS pada muatan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia di sekolah dasar.

1.6.1 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dalam penggunaan media pembelajaran *flipbook* ini khususnya dalam pembelajaran IPS, diharapkan siswa lebih termotivasi dan semangat dalam belajar, karena dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook*, pembelajaran disajikan lebih menarik untuk dibaca dan praktis. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

b) Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* memiliki tujuan agar guru lebih termotivasi dan berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

c) Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, penelitian pengembangan ini dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan sehingga kepala sekolah dapat memotivasi guru untuk selektif dan kreatif dalam menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran didalam proses kegiatan pembelajaran serta mendorong peningkatan kualitas sekolah.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti lainnya yang ingin mendalami penelitian dengan objek penelitian yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran *flipbook* adalah salah satu jenis media buku elektronik yang di dalamnya dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna.

- 1.7.1 *Flipbook* adalah sebuah media yang dikemas untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 1.7.2 *Flipbook* ini memadukan teks dan gambar berbentuk elektronik yang mudah diakses siswa dimanapun.
- 1.7.3 *Flipbook* pada hasil pengembangan mengarahkan untuk dapat mengedukasi siswa.
- 1.7.4 *Flipbook* pada perancangan awal produk menggunakan Microsoft word kemudian di ubah dalam bentuk PDF, lalu di ekspor dalam aplikasi Flipbook.Net. Selain itu dengan pemakaian media *flipbook* ini juga dapat membantu meningkatkan aktivitas siswa, membuat siswa semakin tertarik dan semangat untuk membaca materi yang disampaikan khususnya pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam proses pembelajaran tentunya peserta didik menginginkan suatu pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Oleh karena itu pendidik harus mampu memfasilitasi berbagai sarana dan prasarana, sumber

belajar, maupun media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Media Pembelajaran *Flipbook* yang dikembangkan ini diharapkan menjadi suatu perantara yang berperan sebagai komponen belajar yang membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri, dan bisa memacu daya peserta didik untuk berpikir kritis.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Flipbook* materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia ini diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dalam situasi pandemi covid-19. Selain itu, siswa juga diharapkan lebih mudah memahami konsep atau materi pelajaran yang dibahas dan mengenal peristiwa-peristiwa apa saja yang terjadi saat menjelang kemerdekaan Indonesia.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut.

- a. *Flipbook* ini mampu untuk menarik minat dan memotivasi siswa untuk belajar agar memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik serta mudah dipahami oleh siswa.
- c. Sebagian besar siswa kelas V Sekolah Dasar dianggap sudah mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD, khususnya pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V di SD Negeri Tulangapiang.
- b. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran *flipbook* yang dapat membantu saat proses pembelajaran di masa pandemi covid-19.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1.10.1 Media *flipbook* merupakan seperangkat media pengajaran digital dan non cetak yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk keperluan belajar mandiri, sehingga dapat menuntut siswa untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri. *Flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau majalah berukuran 21 x 28 cm menurut Nursetyo (2011).

1.10.2 IPS merupakan mata pelajaran terpadu atau terintegrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial serta fokus pada keterampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya. Mata pelajaran IPS menurut Sapriya (2009) merupakan

seleksi dan integrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu-ilmu lain yang relevan, dikemas secara psikologis, ilmiah, pedagogis, dan sosio-kultural untuk tujuan pendidikan.

- 1.10.3 Model pembelajaran *problem solving* adalah model yang mengutamakan pemecahan masalah dalam kegiatan belajar untuk memperkuat daya nalar yang digunakan oleh peserta didik agar mendapatkan pemahaman yang lebih mendasar dari materi yang disampaikan. Menurut Muliawan (2016) *problem solving* adalah metode pembelajaran yang menerapkan pola pemberian masalah atau kasus kepada siswa untuk di selesaikan.

