BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih (Wardana dan Djameluddin, 2020).

Seseorang telah dianggap belajar apabila terjadi perubahan baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nilai positif dari suatu yang telah dipelajari. Belajar merupakan suatu proses yang berkesinambungan seumur hidup, dilakukan dengan sadar untuk selalu mencari dan mendapatkan pengetahuan baru. Dalam bidang pendidikan, belajar sebagai salah satu hal yang harus dilakukan oleh siswa. Menurut Rohmah (2017), belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan dalam kegiatan edukatif. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini terjadi antara guru dengan peserta didik yang sengaja diciptakan untuk meningkatkan dan mengubah kemampuan peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotor.

Coronavirus *disease* atau yang kita kenal dengan (Covid-19) membuat pola kehidupan masyarakat berubah drastis, khususnya pada bidang pendidikan. Dampaknya sekolah ditutup atau proses pembelajaran yang semula dilaksanakan di sekolah diganti dengan pembelajaran dari rumah. Pembelajaran daring (dalam

jaringan) tentu membuat pola perubahan pengajaran bagi guru. Pembelajaran daring ini sebagai salah satu upaya untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19. Pembelajaran dengan sistem dalam jaringan (daring) tentu membutuhkan yang namanya teknologi. Teknologi sebagai salah satu bidang yang memberikan dampak positif bagi manusia dalam berkreasi dan berinovasi. Kemajuan teknologi yang inovatif dan kreatif dapat memberikan kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktivitasnya. Pesatnya perkembangan teknologi tentu mendorong guru untuk berupaya melakukan pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Disamping menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan seperti membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan walaupun belajar secara daring.

Media sangat penting untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik dimana penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan tentu sangat membantu peserta didik di dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat sehingga nantinya tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Pemanfaatan media dapat menunjang efektivitas, efisiensi, serta daya tarik dalam pembelajaran. Menurut Miftah (2020), media pembelajaran memiliki arti yang amat penting dalam proses belajar mengajar. Mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian integral pembelajaran, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru.

Di sekolah dasar, dalam pelaksanaan pembelajaran tentu tidak terlepas dengan kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 ini, pembelajaran yang disajikan yaitu pembelajaran berbasis tematik dimana semua mata pelajaran terikat satu dengan yang lain sehingga membentuk sebuah tema. Pembelajaran tematik memuat pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan Seni Budaya dan Prakarya. Salah satunya pembelajaran IPA yang termuat dalam sebuah tema, sebagai ilmu yang mempelajari tentang alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

Menurut Nirmala dan Istianah (2020), diperlukannya mata pelajaran IPA yaitu berfungsi untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap positif, rasa keingintahuan peserta didik, serta kesadaran peserta didik akan keterkaitan yang saling berhubungan dan mempengaruhi antara IPA dan lingkungan, teknologi dan juga masyarakat,serta mengacu pada masa depan yang nantinya akan melahirkan generasi yang berkompeten. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada laman belajar *google classroom* yang dilakukan penulis dengan guru kelas V B SD Negeri 28 Dandin Puri, Ibu Ni Wayan Seri Ayuni, S.Pd.SD. pada tanggal 14 September 2021, pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal membuat pembelajaran terkesan monoton dan membosankan terutama pada muatan pelajaran IPA. Perubahan proses pembelajaran dari luring ke daring, menyebabkan proses

pembelajaran kurang efektif karena pemahaman siswa yang rendah dalam memahami materi pembelajaran. Keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga guru belum pernah melakukan pengembangan materi melalui media. Guru hanya menggunakan media video pembelajaran yang didapat dari *youtube*, dan materi tersebut termuat dalam satu tema sehingga siswa terbatas dalam memahami materi pembelajaran. Terlebih lagi, pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia yang membahas mengenai kehidupan manusia. Apabila guru hanya memanfaatkan media video pembelajaran yang didapat yang termuat dalam satu tema tersebut, tentu siswa akan berpikir abstrak dan merasa jenuh dalam pembelajaran.

Bahan ajar yang cocok dikembangkan dalam materi sistem pencernaan manusia adalah bahan ajar berbasis *discovery learning*. Model *discovery learning* ini sebagai model yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA yaitu melibatkan siswa dalam proses penemuan gejala alam yang ada disekitarnya serta memberikan pengalaman belajar secara langsung. Pada model *discovery learning* ini, siswa berperan sebagai pelaku pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator. Model pembelajaran *discovery learning* ini dalam penerapannya tentu mengarahkan siswa untuk berpikir kritis, dimana dalam kegiatan pembelajarannya siswa diarahkan untuk lebih aktif dalam mengidentifikasi sendiri pemahaman tentang suatu masalah yang dibahas dalam suatu pembelajaran. Dengan arti lain, model *discovery learning* ini siswa akan mampu menyimpan lebih lama pengetahuan dalam memorinya karena siswa menemukan sendiri jawabannya.

Pengetahuan yang tersimpan dalam memori tentu diharapkan dapat menimbulkan perilaku yang baik serta menjadi sebuah kebiasaan bagi peserta didik.

Siswa tentu memiliki rasa ingin tahu yang besar, maka dari itu diperlukan perubahan ke arah yang lebih baik. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran tentu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga materi yang disampaikan terperinci dan siswa lebih mudah dalam memahaminya.

Dengan mengembangkan media pembelajaran *flip book* digital dalam pembelajaran IPA, terutama pada materi sistem pencernaan manusia yang dirasa sulit karena mempelajari tentang kehidupan manusia yang dalam penyampaianya membutuhkan penjelasan yang terperinci dan gambar yang nyata. Siswa membutuhkan sebuah inovasi baru untuk menumbuhkan ketertarikan dan menghilangkan kejenuhan dalam belajar. Perlu adanya variasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta pemakaiannya yang dapat digunakan berulang-ulang yaitu media *flip book* digital.

Media *flip book* merupakan buku menyerupai album dalam bentuk digital yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dengan memadukan teks, gambar, warna, dan audio. *Flip book* biasanya dicetak dalam media kertas dan berbentuk fisik, namun seiring dengan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, *flip book* kini dapat dikemas dan disajikan dalam format digital dimana didalamnya terdapat unsur multimedia yang memadukan teks, gambar, warna, audio, dan animasi. Kelebihan media *flip book* digital ini yaitu penyajian materi yang menarik dikemas dengan cantik dalam bentuk kata-kata, gambar, warna, dan audio. Proses pembuatannya dan pengoperasiannya mudah, dapat dibawa kemana-

mana, serta dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang menyenangkan. Selain itu, media *flip book* digital ini dapat memberikan pengalaman visual yang lebih baik dan meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal yang abstrak atau tidak dapat dihadirkan di dalam kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diupayakan pengembangan media pembelajaran *flip book* digital yang diterapkan dalam materi sistem pencernaan manusia pada muatan pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar, dengan judul yang digunakan dalam penelitian adalah “Pengembangan Media *Flip Book* Digital Berbasis *Discovery Learning* Dengan Muatan Materi Sistem Pencernaan Manusia Bagi Siswa Kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa cenderung mengalami kejenuhan karena pembelajaran kurang menarik.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
- 1.2.3 Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- 1.2.4 Belum adanya pengembangan mengenai media pembelajaran *flip book* digital bermuatan IPA dengan materi sistem pencernaan manusia di SD Negeri 28 Dangin Puri.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalah mencakup masalah-masalah yang ingin dipecahkan untuk memperoleh hasil yang maksimal. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media *flip book* digital berbasis *discovery learning* dengan muatan IPA pada materi sistem pencernaan manusia kelas V di SD Negeri 28 Dangin Puri Denpasar tahun ajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media *flip book* digital berbasis *discovery learning* dengan muatan IPA pada materi sistem pencernaan manusia bagi siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri Denpasar tahun ajaran 2021/2022 ?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media *flip book* digital berbasis *discovery learning* dengan muatan IPA pada materi sistem pencernaan manusia bagi siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri Denpasar tahun ajaran 2021/2022 ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan rancang bangun media *flip book* digital berbasis *discovery learning* dengan muatan IPA pada materi sistem pencernaan manusia bagi siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri Denpasar tahun ajaran 2021/2022.

1.5.2 Mengetahui kelayakan media *flip book* digital berbasis *discovery learning* dengan muatan IPA pada materi sistem pencernaan manusia bagi siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri Denpasar tahun ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan inovasi tentang media pembelajaran *flip book* digital mengenai sistem pencernaan manusia serta menjadi bahan referensi atau memberikan masukan bagi peneliti selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan referensi media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan inovasi media pembelajaran serta kontribusi dalam memajukan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan referensi untuk mengembangkan media *flip book* digital untuk kepentingan belajar secara mendalam.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah produk berupa media *flip book* digital berbasis *discovery learning* materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V sekolah dasar dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1.7.1 Bentuk produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flip book* digital berbasis *discovery learning* bermuatan IPA materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V sekolah dasar.
- 1.7.2 Media pembelajaran *flip book* digital ini memadukan teks dan gambar dalam bentuk digital yang mudah diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun.
- 1.7.3 Media pembelajaran *flip book* digital ini sebagai sebuah media yang dikemas untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bermuatan IPA yaitu sistem pencernaan manusia.
- 1.7.4 Media pembelajaran *flip book* digital ini dapat dioperasikan oleh siswa secara mandiri dengan menggunakan *handpone* ataupun laptop yang dapat digunakan pada pembelajaran secara daring maupun pembelajaran tatap muka.
- 1.7.5 Media pembelajaran *flip book* digital berbasis *discovery learning* ini membahas materi sistem pencernaan manusia pada muatan IPA kelas V sekolah dasar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Di sekolah dasar, pada kegiatan pembelajaran siswa tentu mengharapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Terlebih lagi pada masa pandemi Covid-19 ini, membuat siswa terkadang merasa jenuh dikarenakan pembelajaran yang semula dilaksanakan di sekolah bersama teman-teman, kini harus dilaksanakan di rumah bersama orang tua atau saudara. Teknologi yang semakin berkembang ini, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Adanya pengembangan media *flip book* digital materi sistem pencernaan manusia ini diharapkan menjadi sebuah perantara yang dapat membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri, aktif dan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media *flip book* digital berbasis *discovery learning* ini memiliki beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flip book* digital berbasis *discovery learning* bermuatan IPA materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V sekolah dasar.

1.9.2 Media pembelajaran *flip book* digital berbasis *discovery learning* bermuatan IPA materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V sekolah dasar yang di desain semenarik mungkin dengan memadukan teks, gambar, dan warna sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.9.3 Media pembelajaran *flip book* digital berbasis *discovery learning* bermuatan IPA materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V sekolah dasar ini dapat diakses melalui *handpone* ataupun laptop dimanapun dan kapanpun.

1.9.4 Belum adanya media pembelajaran bermuatan IPA yang dikembangkan dalam bentuk *flip book* digital berbasis *discovery learning* bermuatan IPA pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut.

1.9.5 Pengembangan media pembelajaran *flip book* digital berbasis *discovery learning* ini hanya terbatas pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia yang diperuntukkan bagi siswa kelas V sekolah dasar.

1.9.6 Pengembangan media pembelajaran *flip book* digital berbasis *discovery learning* bermuatan IPA materi sistem pencernaan manusia ini hanya dapat dioperasikan pada media elektronik seperti *handpone*, laptop, maupun komputer.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan produk yang dihasilkan.

- 1.10.2 Model ADDIE merupakan salah satu model yang sistematis dengan lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
- 1.10.2 Media pembelajaran *flip book* digital adalah lembaran-lembaran kertas dengan penyajian gambar, huruf, konsep, dan dipadukan dengan efek animasi maupun audio yang disusun secara sistematis dalam bentuk buku digital.
- 1.10.3 Model *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menemukan pengalaman belajarnya sendiri secara aktif melalui proses stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, sehingga didapatkan suatu kesimpulan. Adapun langkah-langkah/sintaks model pembelajaran *discovery learning* yaitu 1) *stimulation* (pemberian rangsang), 2) *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), 3) *data collection* (pengumpulan data), 4) *data processing* (pengolahan data), 5) *verification* (pembuktian), 6) *generalization* (menarik kesimpulan).
- 1.10.4 Pembelajaran IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan berdasarkan proses ilmiah.