

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum pendidikan adalah hal yang terpenting kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Tanpa pendidikan, suatu bangsa akan jauh tertinggal dari bangsa lain. Menurut Kualitas pendidikan di Indonesia pada dewasa ini sangat memprihatinkan, data UNESCO tentang peringkat Indeks Pengembangan Manusia (*Human Development Index*), yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan, dan penghasilan per kepala yang menunjukkan bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Masyarakat di seluruh dunia menyaksikan lewat media cetak maupun elektronik pendidikan di Indonesia. Menurut (Poor 2017) pendidikan adalah pengawal sejati dan menjadi kebutuhan asasi manusia.

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses usaha dari manusia dewasa yang telah sadar kemanusiaanya dalam membimbing, melatih, mengajar, dan menanamkan nilai dan dasar pandangan hidup kepada generasi muda. Dengan kata lain, proses pendidikan merupakan rangkaian usaha membimbing, mengarahkan potensi hidup manusia yang berupa kemampuan dasar dan kehidupan pribadinya sebagai makhluk individu dan sosial serta dalam hubungannya dengan alam sekitarnya agar menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Dalam pandangan (John Dewey,2020) pendidikan adalah sebagai proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, yang menyangkut daya pikir atau intelektual maupun daya rasa (emosi) yang terdapat di dalam diri manusia.

Adapun hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0 adalah pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Selain itu menurut (Putriani and Hudaidah 2021) mengemukakan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi ini berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik. Maka perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan zaman sekarang guru dituntut untuk menggunakan alat – alat teknologi yang disediakan di sekolah dan guru – guru dituntut harus bisa mempergunakan teknologi di zaman sekarang.

Setiap proses pembelajaran di sekolah, siswa tentunya menginginkan suatu pembelajaran yang menarik saat mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu sangat penting bagi seorang guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dengan merancang pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi siswa. Peran teknologi dan komunikasi dalam pembelajaran, selain membantu siswa dalam belajar juga memiliki peran yang cukup berpengaruh bagi guru terutama dalam pemanfaatan fasilitas untuk menambah wawasan siswa dalam belajar. Teknologi informasi dalam pendidikan bisa dipahami sebagai suatu proses yang kompleks, dan terpadu yang melibatkan orang, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar manusia.

Secara umum, menurut Imron (2020) belajar adalah suatu upaya yang dimaksudkan untuk mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau yang sekarang kita kenal dengan sebutan guru. Belajar merupakan suatu kegiatan yang memberikan perubahan tingkah laku sebagai bagian dari hasil interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya. Proses belajar mencerminkan suatu proses yang kompleks dan memiliki interaksi agar mendapatkan pencapaian hasil belajar yang optimal. Proses belajar juga dapat dilakukan dengan memberikan ruang pada diri untuk mencari suatu hal yang belum diketahui sebelumnya. Proses belajar juga dapat dilakukan dengan menemukan hal yang secara tidak sengaja lalu terjadilah proses berpikir secara alami untuk menjelaskan penemuan tersebut, dan saat itulah kegiatan belajar secara alami terjadi. Belajar juga dapat diperoleh dari pengalaman masa lalu.

Menurut (Kurnia, 2019) model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif dan dinamis agar mendukung pembelajaran. Menurut (Nitriani & Saehana, 2018) pengembangan dalam penelitian menggunakan model ADDIE merupakan model yang memiliki lima Langkah pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, yang diarahkan pada peningkatan pemahaman mengenai daur hidup hewan.

Menurut (Adipura 2016) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diberikan dari sekolah dasar, sekolah menengah, bahkan sampai ke perguruan tinggi. IPA merupakan pengetahuan yang secara rasional dan objektif mempelajari tentang alam semesta dengan segala isinya menurut (Syar, 2018) mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dapat diartikan sebagai kegiatan mengamati fenomena –

fenomena alam serta berbagai proses yang terjadi. Dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan Alam terbagi menjadi beberapa bidang sesuai dengan perbedaan bentuk dan cara pandang gejala alam. Ilmu yang mempelajari mengenai kehidupan disebut Biologi Ilmu yang mempelajari gejala fisik dari alam di sebut Fisika dan ilmu yang mempelajari sifat materi benda disebut ilmu Kimia. Maka belajar IPA itu ketika bergaul dengan alam dan sekelilingnya. Pengamatan terhadap perbedaan dan perubahan benda, kondisi dan kejadian alam menyebabkan manusia belajar yaitu belajar menentukan, mengubah dan mengembangkan pikiran, sikap dan perbuatan terhadap alam sekitarnya.

Menurut (M. H. Wibowo and Purnamasari 2019), *flipbook* merupakan kumpulan gambar gabungan yang dimaksudkan untuk terbalik yang diberikan ilusi gerakan dan membuat urutan animasi dari sebuah buku kecil sederhana tanpa mesin. Secara umum perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook* yang dibuat lebih menarik. Maka peserta didik dapat membaca dengan merasakan membaca buku secara fisik karena terdapat animasi dimana saat berpindah halaman terlihat seperti membuka buku secara fisik. Salah satu materi pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam aplikasi *flipbook* adalah daur hidup hewan. *Flipbook* ini dikembangkan dengan fitur yang berupa gambar – gambar yang di ambil sesuai dengan kehidupan nyata atau kehidupan sehari – hari yang menjelaskan mengenai daur hidup hewan.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa oleh Hayati (2015). Penelitian oleh Mulyadi (2016) menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Disamping itu, menurut Sugianto (2013)

motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan *flipbook* mengalami peningkatan yang luar biasa. Dalam situasi pandemi covid saat ini, banyak siswa yang kurang aktif mengikuti pembelajaran di sekolah. Siswa cenderung merasa bosan karena pembelajaran yang tidak menarik, sehingga kehilangan semangat belajarnya di rumah. Dalam penelitian tersebut menyatakan jika penggunaan media bergambar yang lebih dominan menunjang kegiatan belajar mengajar yang berkualitas. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diidentifikasi yang berjudul “Pengembangan *Flipbook* pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan Bagi Siswa Kelas IV SD Nomor 3 Buduk Tahun Pelajaran 2021/2022”

#### **1.1 1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Siswa lebih menyukai muatan pembelajaran yang banyak melakukan percobaan atau praktik.
- 1.2.2 Sumber belajar yang digunakan terbatas, yaitu hanya menggunakan buku tematik siswa tanpa menggunakan buku tambahan yang lain sedangkan materi IPA khususnya materi daur hidup hewan.
- 1.2.3 Keterbatasan waktu dalam pembelajaran di sekolah mengakibatkan belum cukup paham pada bahan ajar yang diberikan oleh guru, sehingga membutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan kapan dan dimana saja.
- 1.2.4 Pemanfaatan IT yang belum dimanfaatkan pada proses pembelajaran.

#### **1.2 1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah terkait bahan ajar pengembangan *flipbook* dengan muatan IPA materi daur hidup hewan. Pengembangan *flipbook* ini dijadikan sebagai sarana pendukung dan sebagai pemusat perhatian untuk proses pembelajaran di sekolah. Pada ilmu pengetahuan alam yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (alam) agar siswa mampu mengembangkan potensi kemampuan berfikirnya untuk berfikir kritis dalam memahami materi. Oleh karena itu peneliti mengembangkan *flipbook* sebagai bahan ajar muatan IPA muatan materi daur hidup hewan kelas IV.

### **1.3 1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun pengembangan *flipbook* pada muatan IPA materi daur hidup hewan bagi siswa kelas IV SD Nomor 3 Buduk Tahun Pelajaran 2021/2022 ?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan hasil pengembangan pada muatan IPA materi daur hidup hewan bagi siswa kelas IV SD Nomor 3 Buduk Tahun Pelajaran 2021/2022 ?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dirumuskan di atas, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan *flipbook* pada muatan IPA materi daur hidup hewan bagi siswa kelas IV SD Nomor 3 Buduk Tahun Pelajaran 2021/2022.

- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan pengembangan *flipbook* pada muatan IPA materi daur hidup hewan bagi siswa kelas IV SD Nomor 3 Buduk Tahun Pelajaran 2021/2022.

#### 1.4 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan *flipbook* pada muatan IPA muatan materi daur hidup hewan kelas IV adalah sebagai berikut.

##### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang inovatif serta berguna dalam proses kegiatan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan, pengembangan ini khusus muatan IPA pada materi daur hidup hewan di sekolah dasar.

##### 1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun penelitian ini memiliki praktis bagi pihak-pihak sebagai berikut.

###### a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan *flipbook* ini memberikan manfaat yang positif dan pengalaman langsung bagi siswa, karena dengan penggunaan *flipbook*, siswa memiliki pengalaman dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pemahaman siswa mengenai pembelajaran IPA lebih praktis untuk dibaca. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah mudah memahami pembelajaran dan lebih termotivasi semangat dalam belajar.

###### b. Bagi Guru

Penggunaan *flipbook* ini dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu guru membiasakan diri untuk menggunakan media dalam setiap proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penggunaan *flipbook* ini dapat menambah koleksi media, memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran di sekolah dan menambah informasi yang dapat dipergunakan jika pada saat proses pembelajaran mendadak diperlukan nya media pembelajaran untuk siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau rujukan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.

### 1.5 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk merupakan deskripsi tentang suatu produk yang dibuat (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan pada peneliti ini adalah *flipbook* dalam bentuk buku elektronik.

1. *Flipbook* merupakan buku elektronik tambahan bagi siswa untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi daur hidup hewan.
2. *Flipbook* ini terdiri atas tulisan dan gambar yang menarik serta menggunakan warna yang cerah agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi.
3. Buku elektronik ini digunakan melalui handphone, komputer atau laptop.
4. *Flipbook* ini dilengkapi dengan latihan soal untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep materi yang sudah dipelajari.

5. *Flipbook* ini dibuat dengan menggunakan Microsoft word kemudian setelah selesai document dijadikan pdf dan di ubah menjadi *flipbook* menggunakan *fliphtml.5*. Hasil akhir produk dibagikan berupa link.

### **1.6 1.8 Pentingnya Pengembangan**

Dalam pembelajaran di sekolah dasar tentunya peserta didik menginginkan hasil pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, untuk itu pendidik harus mampu memfasilitasi sarana dan prasarana, sumber belajar, maupun media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Maka *flipbook* yang dikembangkan ini menjadi perantara yang berperan sebagai pedoman belajar dan membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan memecahkan masalah dalam soal secara mandiri. Dengan adanya pengembangan *flipbook* materi daur hidup hewan ini siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan membuat siswa memahami materi yang dipelajari karena pembelajaran dikaitkan dalam kehidupan nyata.

### **1.7 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut.

1. *Flipbook* mampu membangkitkan minat baca siswa agar pengetahuan mengenai daur hidup hewan dapat berkaitan dengan kehidupan sehari – hari, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
2. Sebagian siswa kelas IV Sekolah Dasar dianggap sudah mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Adapun keterbatasan dari pengembangan yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD khususnya pada muatan IPA untuk siswa kelas IV di SD Nomor 3 Buduk.
2. Materi yang digunakan dalam buku elektronik ini terfokus pada muatan materi daur hidup hewan.

### 1.8 1.10 Definisi Istilah

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

1. *Flipbook* merupakan seperangkat media pembelajaran digital dan non cetak yang disusun secara sistematis dan dipergunakan untuk pembelajaran secara individu, sehingga dapat memberikan siswa memecahkan masalah dengan caranya sendiri.
2. Muatan IPA materi daur hidup hewan  
Muatan IPA merupakan muatan yang mempelajari alam semesta beserta isinya yang terjadi di alam ini. Mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dapat diartikan sebagai kegiatan mengamati fenomena – fenomena alam serta berbagai proses yang terjadi. Dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan Alam terbagi menjadi beberapa bidang sesuai dengan perbedaan bentuk dan cara pandang gejala alam. Salah satu diantaranya yaitu daur hidup hewan. Daur hidup adalah tahapan pertumbuhan pada makhluk hidup dari telur sampai menjadi dewasa. Daur hidup hewan ada mengalami metamorfosis dan ada pula yang tidak mengalami metamorfosis.