

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu insan yang beriman serta bertaqwa terhadap yang kuasa yang Maha Esa serta berbudi pekerti luhur, mempunyai pengetahuan serta keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap serta berdikari serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan serta kebangsaan yang tercantup pada UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. Tujuan pendidikan dasar di atas memberikan makna bahwa tujuan pendidikan dasar artinya pondasi, dasar atau batu loncatan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi (Hakim, 2016). Pada tahun 2003 ditetapkannya Undang-undang nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional. Dikeluarkannya undang-undang tersebut menandakan bahwa pemerintah Indonesia serius dalam mencapai tujuan pendidikan melalui sebuah kebijakan pendidikan (Elwijaya, et al., 2021). Tujuan pendidikan nasional ini dirumuskan melalui sebuah kebijakan yang disebut dengan kebijakan pendidikan. Kebijakan pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa perubahan dengan tujuan untuk menghasilkan sistem pendidikan.

Pendidikan adalah suatu yang disepakati menjadi hal yang pokok dalam suatu bangsa manapun. Kualitas pendidikan dalam suatu bangsa menjadi salah satu penentu kemajuan bangsa tersebut (Humaira et al., 2022). Dengan kata lain, kemajuan suatu bangsa atau negara dapat dilihat dari bagaimana kualitas pendidikan di bangsa dan negara tersebut. Buruknya kualitas pendidikan yang ada akan membuat bangsa atau negara tersebut mengalami ketertinggalan (Kurniawati, 2022). Pendidikan sebagai usaha dalam mensejahterakan dan membudayakan manusia. Pendidikan membawa dampak terhadap kesejahteraan kehidupan manusia. Saat perkembangan teknologi semakin maju seperti sekarang ini, proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan interaktif. Guru harus kreatif dan inovatif. Hal tersebut bertujuan supaya siswa tidak bosan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada proses pembelajaran, metode dan media tidak dapat dipisahkan begitu banyak teknologi untuk mempermudah pembelajaran (Qorimah & Utama, 2022). Pada zaman modern ini proses belajar digital sangatlah berperan penting dalam kehidupan sehari-hari terutama pada saat pembelajaran. Proses memperoleh ilmu pengetahuan dapat diperoleh seseorang kapan saja dan dimana saja. Pendidikan yang baik juga merupakan pendidikan yang dapat merubah sikap dan pola pikir seseorang untuk kedepannya bisa dimudahkan dalam mencapai tujuan-tujuan yang ingin dicapai. Dengan berkembangnya teknologi dalam pendidikan dapat membuat proses pembelajaran lebih aktif dan interaktif. Melalui pendidikan seseorang akan ditanamkan nilai-nilai serta norma yang sesuai di dalam masyarakat sehingga hal tersebut akan mendewasakan pikirannya dan menjadikannya seseorang yang beradab, memiliki moral dan akhlak yang baik serta sebagai generasi penerus yang lebih baik di dalam

masyarakat dan kehidupannya dan dapat dijadikan pembelajaran dalam beretika di masyarakat.

Pendidikan memiliki adil besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terampil dan mampu bersaing dalam tataran global. Pendidikan dilaksanakan awal mula di lingkungan keluarga, kemudian di lingkungan sekolah, dan terakhir di lingkungan masyarakat. Pendidikan di lingkungan keluarga merupakan pendidikan pertama dan utama dalam pendidikan seorang anak. Selanjutnya, sekolah menjadi tempat kedua bagi anak untuk melaksanakan pendidikan. Seorang anak berinteraksi dengan guru dalam pendidikan di sekolah dalam pembelajaran. Pembelajaran terbaik bagi siswa di sekolah akan memberikan dampak luar biasa bagi pengembangan potensi siswa dalam proses pendidikan ini. Guru berperan tidak hanya sebagai penyampai pesan kepada siswa namun lebih daripada itu, guru berperan sebagai pendidik yang memberikan pendidikan terbaik dan bermakna bagi siswa. Begitu pentingnya pendidikan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang termaktub dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 (Iryanto, 2021). Hal ini dapat terlihat dari isi UUD 1945 Pasal 31 ayat (3) dan (4), pasal tersebut memberi penegasan bahwasanya pemerintah berkewajiban dalam mengusahakan penyelenggaraan pengajaran nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam Undang-undang (Kurniawati, 2022). Bagaimana mungkin pendidikan dapat terlaksana dengan baik, jika para pelaksana pendidikan tidak dipaham mengenai kurikulum itu sendiri.

Perkembangan kurikulum tersebut dengan tujuan untuk membuat kurikulum menjadi lebih baik sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat. Perubahan

masyarakat dari masyarakat agraris ke masyarakat menuntut program kurikulum untuk diadakan pengembangan dengan tujuan agar peserta didik dapat menghadapi masa depannya dengan baik (Sulaiman, 2022). Kurikulum membutuhkan perencanaan dan penyempurnaan untuk memperbaiki sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan dalam lingkup nasional serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berada di Indonesia dengan sistem pendidikan kurikulum 2013.

Sistem pendidikan saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang dijadikan sebagai pedoman pada saat kegiatan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran sendiri adalah suatu bentuk proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan sumber belajar yang ada agar dapat memperoleh tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya (Iryanto, 2021). Pembelajaran yang baik yaitu suatu bentuk kegiatan belajar yang dapat mendorong serta meningkatkan keterampilan siswa agar mampu berpikir secara HOTS serta meningkatkan kreativitas siswa (Widya Anitasari & Dyah Utami, 2021). Pengembangan kurikulum yang baik, tentu akan menghasilkan pendidikan yang baik. Oleh karena itu, sebagai senjata dalam memajukan pendidikan, kurikulum memiliki kedudukan penting, karena posisi kurikulum adalah sebagai pedoman dalam mengimplementasikan proses pembelajaran. Guru sebagai pengelola sekaligus agen dalam pembelajaran sejatinya memiliki kemampuan pedagogik.

Kecakapan abad 21 atau 4C meliputi keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*). Tercapainya kecakapan abad 21 didukung dengan kemampuan pendidik dalam mengembangkan rencana pembelajaran yang memuat kegiatan-kegiatan 4C

(Agung Wijaksono, 2017). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sangat berhubungan erat dengan tuntutan pembelajaran pada abad 21. Tuntutan pembelajaran abad 21 diantaranya yaitu menerapkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan belajar peserta didik. Salah satu yang dapat menyukseskan proses pembelajaran yaitu berupa perangkat pembelajaran seperti RPP, Silabus, LKPD, Media Pembelajaran dan Evaluasi. Berbagai jenis perangkat pembelajaran salah satu yang sangat penting yang harus dimiliki dan dikuasai oleh guru adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar dan berpengaruh pada situasi belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikembangkan oleh guru (Nurwidiyanti & Mutia Sari, 2021). "Media pembelajaran atau yang sering disebut dengan istilah-istilah lain, seperti bahan pelajaran, alat peraga, komunikasi pandang dengar, alat peraga pandang, alat bantu belajar, serta media penjelas. Media pembelajaran juga merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu seseorang menyalurkan informasi tertentu, pesan atau isi pelajaran yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga media dapat mendorong proses pembelajaran agar berlangsung lebih efektif" (Surya Abadi, 2017). Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi untuk guru buat mengantarkan modul pengajaran serta tingkatan atensi siswa dalam proses pendidikan, dengan begitu lewat media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efisien serta efektif dan terjalin ikatan baik

antara guru dengan siswa. Namun saat ini guru-guru cenderung masih menggunakan media konvensional, seperti papan tulis dan buku cetak serta masih minimnya penggunaan media pembelajaran digital. Para guru merasa kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran serta tidak memiliki banyak waktu untuk mengembangkan media pembelajaran.

Menurut (Gerlach dan Erly, 2019) mengemukakan bahwa “terdapat tiga ciri-ciri media pembelajaran yaitu ciri fiksatif, ciri manifulatif serta ciri distributif. Media pembelajaran memiliki kedudukan dan fungsi yang penting dalam mengantarkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun fungsi media pembelajaran yaitu sebagai penyampaian pesan atau informasi agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera (Indra Widhinata & Ganing, 2022). Misalnya yaitu, objek yang besar dan objek yang kecil, gerak terlalu cepat atau gerak terlalu lambat, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu, objek terlalu kompleks, kensep terlalu luas, untuk meningkatkan minat belajar, memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan secara langsung, menjalin dan mampu mendorong terjadinya interaksi antara peserta didik dan guru serta peserta didik dengan lingkungannya, serta menciptakan kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran sesuai dengan pilihan, kemampuan dan minat peserta didik.”

Pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan seakan-akan menjadi sebuah keharusan. Demi terciptanya pembelajaran yang dinamis dan kompetitif (Muthoharoh, 2019). Menurut (Muthoharoh, 2019) menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru.

Berbagai faktor penghambat ditemukan mengapa guru belum pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran. Beberapa faktor mengapa guru enggan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Berikut beberapa faktor tersebut yaitu: (1) menggunakan media itu repot, (2) media itu canggih dan mahal, (3) tidak bisa, (4) tidak tersedia, (5) kebiasaan menikmati ceramah, dan (6) kurangnya penghargaan dari atasan. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi untuk menunjang proses belajar mengajar dan pemahaman dalam pemanfaatan Teknologi Informasi untuk kepentingan pengembangan media pembelajaran, seperti pencarian informasi pada internet, kurangnya produktivitas guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan berkualitas (Hamidah, et al., 2021). Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian informasi yang lebih menarik, sehingga pengembangan *flipbook* sebagai media pembelajaran ini sangat penting di kembangkan pada sekolah dasar.

Pendidikan di Indonesia sekarang menerapkan kurikulum 2013 serta mengharapkan sekolah-sekolah dapat menggunakan media interaktif, media-media berbasis digital agar memudahkan siswa mengakses media digital interaktif dimanapun dan kapanpun selain itu pembelajaran dapat membuat siswa menjadi aktif dan siswa dapat berpikir tingkat tinggi. Namun apa yang terjadi saat ini belum sesuai harapan, kurangnya penggunaan teknologi padahal dengan menggunakan sebuah media dan pemanfaatan teknologi seperti media interaktif, menggunakan buku digital atau media lainnya dapat membuat peserta didik menjadi aktif. Seperti yang dikatakan oleh (Ananda & Nuraini, 2019) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah media yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan pembelajaran yang aktif (Ragin, et al., 2022). Media interaktif juga

dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal serta dapat memudahkan peserta didik atau siswa dalam memahami materi pada proses pembelajaran. Media interaktif sendiri sangat mudah digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Video merupakan media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Dengan adanya media audiovisual, siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut, hal ini mampu merangsang motivasi belajar siswa.

Hal diatas didukung dari hasil observasi serta wawancara yang dilakukan pada tanggal 25 April 2022 dengan guru wali yang mengajar siswa di kelas IV SD Negeri 1 Pandak Gede atas nama Ni Made Dwi Puspita Sari, S.Pd., M.Pd. Mengemukakan bahwa memang benar di SD Negeri 1 Pandak Gede ini kurang memanfaatkan teknologi, kurangnya media berbasis teknologi dapat ditemukan kenyataan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih kesulitan dalam menjelaskan materi kepada siswa pada saat pembelajaran media yang digunakan masih belum berinovasi dan terkadang ada media yang tidak cocok untuk diberikan kepada siswa hal tersebut membuat siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru serta membuat siswa kurang aktif dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran sehingga hal tersebut mengakibatkan nilai KKM siswa belum mencapai pada pembelajaran muatan IPA maka dapat berpengaruh dengan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas hasil ulangan dan KKM muatan IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 dan 2 Pandak Gede ditemukan bahwa pada saat guru mengajar memang belum memanfaatkan teknologi, siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru, serta siswa yang kurang aktif dalam belajar membuat hasil belajar siswa menurun dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1. 1
Catatan Dokumen KKM dan Hasil Ulangan Harian

| Sekolah | Jumlah Siswa | KKM | Hasil Ulangan Harian | | Persentasi Ketuntasan (%) |
|-------------------------|--------------|-----|----------------------|-----------|---------------------------|
| | | | ≥ 75 | ≤ 75 | |
| SD Negeri 1 Pandak Gede | 26 | 75 | 12 siswa | 14 siswa | 55% |
| SD Negeri 2 Pandak Gede | 21 | 75 | 9 siswa | 12 siswa | 57% |

Bedasarkan catatan dokumen yang diperoleh pada SD Negeri 1 Pandak Gede ditemukan siswa yang memenuhi KKM sebanyak 12 siswa sedangkan 14 siswa belum memenuhi KKM atau sama dengan 55% dari 26 siswa dan pada SD Negeri 2 Pandak Gede yang memenuhi KKM sebanyak 9 siswa sedangkan 12 siswa lainnya belum memenuhi KKM atau sama dengan 57% dari 21 siswa. Dari catatan dokumen diatas menunjukkan bahwa SD Negeri 1 Pandak Gede memiliki permasalahan dalam proses pembelajaran, belum dimanfaatkannya media digital, guru masih kesulitan menyusun media digital, terkadang ada media yang kurang cocok untuk diberikan oleh kepada siswa hal tersebut membuat siswa kurang memahami materi yang diberikan guru yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan patokan yang dapat dilihat dalam melihat keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan. Siswa sudah menguasai atau belum kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar IPA siswa yang melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab di sekolah dasar masih rendah (Sari & Ahmad, 2021). Hasil belajar kognitif merupakan perilaku yang terjadi meliputi area kognisi. Hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai perubahan perilaku dalam lingkup kognisi yang meliputi beberapa aspek kemampuan domain kognitif, seperti C1

(mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai), C6 (Menciptakan/Membuat) (Qorimah & Utama, 2022). Hasil belajar kognitif diukur bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang aspek-aspek kemampuan dalam domain kognitif tersebut. Hal lain yang melatarbelakangi pentingnya mengukur dan meningkatkan hasil belajar kognitif maka akan dikembangkan sebuah media yang diperlukan untuk proses belajar mengajar agar bisa menciptakan suasana kelas yang lebih kreatif dan meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada muatan IPA.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan juga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep tetapi juga merupakan proses penemuan (Kemala, 2016). IPA merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang didasarkan pada percobaan dan pengamatan manusia (Ansori, dkk., 2020). Salah satu tujuan pembelajaran IPA akan berhasil apabila guru melaksanakan proses pembelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran yang mampu menimbulkan gairah atau rasa ingin tahu siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi peserta didik (Sohendrianto, 2017). Pembelajaran IPA harus lebih menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Sulviana, 2018). Menurut (Hayat & Yusuf Widi, 2014) Hasil belajar IPA yang dicapai oleh peserta didik di Indonesia yang tergolong rendah dipengaruhi oleh banyak faktor, minat dan konsep diri, strategi belajar, tingkat kehadiran dan rasa memiliki.

Faktor yang sangat berpengaruh adalah lingkungan belajar peserta didik dalam bentuk strategi yang diciptakan guru dalam mengoptimalkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik dalam mempelajari IPA (Herman & Hidayat, 2018). Maka guru lebih aktif, kreatif dalam mengajar agar dapat menjelaskan materi secara benar dengan suasana yang nyaman dan menyenangkan, terutama pada muatan IPA. Salah satu materi IPA yang akan dipelajari yaitu tentang alat indera manusia. Sistem pembelajaran yang ada di SD N 1 Pandak Gede terutama pada kelas IV masih bersifat manual, salah satu permasalahan yang sering terjadi pada saat mata pelajaran IPA berlangsung yaitu kurangnya media dan bahan ajar yang digunakan dalam mempelajari materi alat indera manusia. Pembelajaran mengenai alat indera manusia kurang menarik karena terbatasnya media pembelajaran yang hanya dengan memanfaatkan buku cetak tanpa adanya interaksi atau timbal balik terhadap siswa membuat proses pembelajaran menjadi cepat bosan dan tentunya kurang kondusif saat pembelajaran berlangsung dan menurunnya keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan dalam pembelajaran tersebut tergantung bagaimana seorang guru dalam mengajarkan siswa dan fasilitas yang digunakan saat mengajar seperti dalam menggunakannya media pembelajaran saat guru menerangkan suatu materi kepada siswa, media merupakan suatu alat bantu yang mempermudah siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dengan digunakannya media maupun fasilitas yang baik dan maksimal akan membuat belajar terasa lebih menyenangkan dan lebih cepat dimengerti oleh siswa. Seperti yang diuraikan diatas bahwa SD Negeri 1 Pandak Gede sudah memiliki media tetapi belum dibuat secara digital serta belum memanfaatkan aplikasi. Sehubungan dengan itu, maka

dirancang suatu media pembelajaran interaktif untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran digital.

Media pembelajaran yang berbasis digital memiliki banyak manfaat salah satunya bersifat fleksibel, media digital mudah digunakan dan tidak terhalang jarak ataupun waktu. Salah satu media interaktif yang fleksibel adalah *flipbook* digital atau buku digital. Dengan guru membuat media interaktif *flipbook* pembelajaran yang dilakukan peserta didik akan lebih bermakna karena media *flipbook* itu sendiri memiliki sifat yang fleksibel, dapat diakses dimana saja, interaktif, dan mudah digunakan juga diatur (Listiawati, et al., 2022). Media *flipbook* ini didesain semenarik mungkin menggunakan kombinasi kolom berwarna-warni yang cantik sehingga siswa lebih tertarik, aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media *flipbook* merupakan buku menyerupai album dalam bentuk virtual yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dengan menggunakan kalimat berisikan kolom warna-warni (Mukarromah, et al., 2021). Menurut (Rasiman, 2014) menerangkan bahwa peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Sejalan dengan pendapat di atas, (Mulyadi, 2016) mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat meningkatkan berfikir kreatif peserta didik dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran (Aperta & Amini, 2021). Media *flipbook* juga menjadi menarik karena merupakan sebuah gabungan dari teks, audio, video, hingga animasi sehingga mampu memberukan stimulus yang dapat meningkatkan daya ingat siswa.

Keunggulan media *flipbook* diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi

dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Mukarromah, et al., 2021). *Flipbook* merupakan buku elektronik interaktif dengan kelebihan yaitu dapat memuat file berupa video, gambar bergerak, atau animasi serta suara. *Flipbook* juga mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas. Menurut (Warista Kodi, et al., 2019) media *flipbook* mempunyai keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya, karena pada media *flipbook* ini bukan hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga berupaya memasukan animasi, video, suara dan lain sebagainya. Sanaky mengatakan *flipbook* dapat dikelompokan media sound slide yang merupakan jenis dari media audio-visual (Sari & Ahmad, 2021). Media *flipbook* dipandang tepat untuk pengembangan media pembelajaran saat ini, terutama untuk muatan IPA sehingga kegiatan belajar mengajar mampu menggunakan buku elektronik yang mampu mengakomodasi berbagai jenis dari mulai mendengarkan, membaca, hingga menonton dengan media pembelajaran yang interaktif.

Media interaktif ini memiliki manfaat bagi siswa dengan membuat siswa tertarik belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Usmeldi, 2017) media pembelajaran interaktif mampu membuat siswa tertarik untuk belajar karena memuat audio-visual dan dapat memberikan pengalaman belajar. Media pembelajaran dapat dijadikan sarana komunikasi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar (Yunarti, et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran dengan menampilkan animasi diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar

peserta didik karena memiliki bentuk dan warna yang menarik serta mampu memperjelas pemahaman konsep materi pelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi yang komprehensif dan sinergis seperti pada perangkat komputasi, untuk memberikan bentuk interaksi tertentu yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan program. Ini adalah program pembelajaran yang mencapai tujuan pembelajaran (Yurni, et al., 2022). Pembelajaran multimedia memudahkan kegiatan belajar, kehadiran media pembelajaran memungkinkan penyajian materi dengan menampilkan teks, gambar, video, dan penilaian pembelajaran. Siswa belum paham, guru hanya memberikan materi tanpa menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif yang mampu mempermudah guru untuk menjelaskan materi, khususnya muatan pelajaran secara tematik (Widya Anitasari, Rizka, Dyah Utami, 2021). *Flipbook* merupakan kumpulan gambar gabungan yang dimaksudkan untuk terbalik yang diberikan ilusi gerakan dan membuat urutan animasi dari sebuah buku kecil sederhana tanpa mesin (Surya Abadi, 2017). *Flipbook* digital termasuk kedalam jenis media pembelajaran interaktif karena dapat menyajikan unsur lengkap pada media digital seperti gambar-gambar yang menarik dan berwarna, multimedia, dan teks. Media ini memiliki tampilan ontop sama dengan buku cetak akan tetapi memiliki keunggulan lebih dibandingkan buku cetak, yaitu *flipbook* ini berupa buku digital bergambar yang dapat diakses, terdapat fitur berupa karakter, terdapat berbagai macam animasi, terdapat audio sebagai penambah suara atau music, terdapat juga layer yang memisahkan antara objek satu dengan yang lainnya. Media ini mempunyai tampilan kerja berbentuk *scene* serta

slide yang memiliki fitur antara lain: video, audio, karakter, gambar, serta link yang berasal dari *website*. Oleh karena itu, dengan penggunaan media *flipbook* materi dapat tersampaikan dengan baik, menarik, inovatif, interaktif, lengkap dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mengangkat judul penelitian *Pengembangan Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Siswa Kelas IV SD*.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Belum ada media secara digital selama proses pembelajaran sehingga siswa sulit dalam memahami pembelajaran.
- 2) Menurunnya hasil dan minat belajar siswa kelas IV SD
- 3) Kurangnya memahami materi muatan IPA dengan materi alat indera manusia menyebabkan siswa susah memahami pembelajaran
- 4) Kurangnya penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran terutama pada materi alat indera manusia muatan.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan dari adanya indentifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini, maka pembatasan masalah diperlukan agar dapat memfokuskan penulisan penelitian *Pengembangan Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 1*

Pandak Gede. Adapun penelitian ini menggunakan model ADDIE, dari pengembangan *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif ini akan diketahui kelayakannya melalui uji validitas pengembangan produk meliputi uji para ahli (ahli isi, ahli media, serta ahli desain pembelajaran) dengan melakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok luas.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, terdapat rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media *flipbook* interaktif materi muatan IPA pada siswa kelas IV di SD?
- 2) Bagaimana validitas media *flipbook* interaktif materi muatan IPA pada siswa kelas IV di SD?
- 3) Bagaimana respon siswa terkait penggunaan media *flipbook* interaktif materi muatan IPA pada siswa kelas IV di SD?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media *flipbook* interaktif pada materi muatan IPA pada siswa kelas IV di SD.
- 2) Untuk mengetahui validitas media *flipbook* interaktif dalam materi muatan IPA siswa kelas IV di SD.
- 3) Untuk mengetahui respon siswa terkait penggunaan media *flipbook* interaktif materi muatan IPA pada siswa kelas IV di SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1) Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini dapat diharapkan untuk memberikan sebuah manfaat serta dapat lebih memperkaya pengembangan media pendidikan serta dapat berguna dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan, teori serta konsep guna mengembangkan sebuah penelitian pengembangan *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD sehingga memperluas wawasan tentang media dan model dalam memanfaatkan aplikasi dalam proses pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, menggunakan *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif dapat mempercepat dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran mengenai alat indera manusia dengan menggunakan *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam belajar serta dapat menambahkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga siswa lebih aktif dan tidak mudah bosan dalam belajar dikarenakan dengan media *flipbook* ini yang dapat menarik perhatian siswa adalah adanya gambar-gambar yang menarik dan dapat meningkatkan daya minat siswa dalam belajar. Selain itu, pembelajaran menggunakan media *flipbook* yang diikuti akan lebih bermakna sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

b. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi dalam membuat media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran serta

dapat memperkaya wawasan guru untuk merancang sebuah media pembelajaran *flipbook* atau memanfaatkan aplikasi digital agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat digunakan untuk acuan dan cara merancang media pembelajaran agar siswa lebih terampil dalam belajar sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif dan siswa tidak cepat merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu guru membiasakan diri untuk memanfaatkan aplikasi bisa menggunakan media dan teknologi dalam setiap proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

c. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti, penelitian ini dapat berguna sebagai sebuah referensi dan motivasi dan menambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran seperti *flipbook* untuk membuat siswa agar lebih terampil dalam belajar yang sesuai dengan kepetingan media yang di tujukan. Serta dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran dan mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran yang di kembangkan berupa *flipbook* interaktif pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam.

- 1) Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan media berupa *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat membantu mempermudah siswa dalam taham belajar memahami materi alat indera manusia.

- 2) Produk media *flipbook* yang akan dibuat dengan bentuk media visual yang dapat memudahkan untuk mengakses dimana saja dan kapan saja.
- 3) *Flipbook* yang dirancang akan berukuran fleksibel dan praktis serta berisi gambar-gambar menarik, berwarna dan gambar sesuai materi yang diberikan.
- 4) *Flipbook* yang dirancang akan berisi gambar-gambar, animasi, audio dan penjelasan yang sesuai dengan materi yang diberikan.
- 5) Media pembelajaran yang dirancang menggunakan sebuah aplikasi yang dapat kita kelola dengan menarik digunakan untuk siswa kelas tinggi
- 6) Media pembelajaran *flipbook* dapat digunakan secara individu maupun kelompok karena dapat diakses melalui link yang dapat memudahkan siswa dalam menggunakan *flipbook*.
- 7) Media *flipbook* yang berisi materi serta gambar-gambar berwarna yang menarik dapat diakses melalui handphone maupun laptop karena menggunakan link dapat mengetahui alat indera dan fungsi alat indera manusia yang akan di tunjukan oleh panah dan berisi penjelasan yang mudah di pahamni siswa dan dapat memudahkan guru daam proses pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada dasarnya media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih jelas dan lebih cepat dimengerti oleh siswa, namun masih banyak guru-guru disekolah sudah memiliki media tetapi belum dimanfaatkan dan dibuat secara digital, hanya menggunakan buku ajar sebagai acuan dalam mengajar sehingga membuat siswa cenderung bosan dan cepat kehilangan semangat dalam mengikuti pembelajaran terlebih siswa kurang

memahami materi alat indera manusia, siswa masih kesulitan dalam memahami bagian-bagian dan fungsi alat indera manusia, maka diperlukan alternatif seperti media pembelajaran karena kurang ketertarikan siswa belajar hanya dengan menggunakan buku ajar saja, maka dikembangkan media pembelajaran *flipbook* yang interaktif untuk memudahkan siswa dalam belajar mengetahui bagian-bagian alat indera, sebab media pembelajaran yang digunakan memiliki gambar serta warna yang menarik dan audio yang akan membuat minat siswa dalam belajar menjadi tinggi. Pembelajaran dengan menggunakan media akan lebih memudahkan siswa dalam menyerap suatu materi dan lebih mudah dalam memahaminya. Selain itu, dengan digunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan lebih menarik serta menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi

Asumsi dalam penelitian pengembangan *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif ini, meliputi:

1. Melalui media *flipbook* interaktif ini dapat mempermudah dan membantu guru dalam menerangkan materi dan siswa dapat memahami materi alat indera manusia selama proses pembelajaran serta siswa dapat lebih cepat mengerti dengan materi yang telah diberikan.
2. Dikembangkannya media pembelajaran bertujuan agar dapat menumbuhkan minat siswa dalam memahami materi alat indera manusia sehingga mempermudah siswa dalam mengingat dan membangun motivasi siswa untuk

mengikuti pembelajaran dan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

3. Media *flipbook* interaktif yang telah dikembangkan dapat menjadi solusi dari masalah masih kesulitannya siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.”

2) Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media *flipbook* ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

1. Pengembangan *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif ini dipergunakan bagi siswa kelas IV SD.
2. Media pembelajaran yang dirancang hanya memuat gambar-gambar, kalimat, kata-kata yang menarik, audio serta animasi yang ditujukan pada materi alat indera manusia siswa kelas IV.
3. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini hanya terbatas sampai pada uji validitas agar mengetahui kualitas dari media pembelajaran.

Terdapat permasalahan yang ditemukan di SD, dilakukannya pengembangan *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif muatan IPA. Produk hasil pengembangan diperuntukkan bagi siswa kelas IV SD. Berdasarkan pengembangan pada penelitian kali ini peneliti menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah yang sudah digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu adanya batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan dan juga menghasilkan sebuah produk yang akan digunakan dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas dan bukan untuk menguji teori. Penelitian pengembangan ini juga akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran.
- 2) Media *flipbook* yang akan dikembangkan berisi gambar berwarna yang menarik, audio, animasi serta penjelasan yang berhubungan dan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.
- 3) Penelitian pengembangan ialah suatu proses penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mengembangkan suatu produk untuk menguji kelayakannya serta agar dapat bermanfaat saat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 4) Model ADDIE merupakan salah satu model disain pembelajaran sistematis yang terdapat 5 langkah terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.