

# 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 pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia adalah salah satu dasar memajukan bangsa Indonesia, hal ini dibuktikan bahwa kemajuan sebuah bangsa tergantung pada kualitas pendidikannya. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu bentuk usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik yang aktif dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya baik kemampuan, perilaku, dan sikap sehingga memiliki sebuah pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan memiliki peran penting sebagai agen perubahan sosial (*social agent of change*). Oleh karena itu, pendidikan selalu diarahkan untuk mencapai tujuan secara nasional. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, dijelaskan bahwa “Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk mencapai tujuan tersebut hal yang perlu dikembangkan adalah menyangkut kurikulum pendidikan, karena salah satu dimensi yang tidak bisa dipisahkan dari pembangunan dunia pendidikan nasional dimasa depan adalah kebijakan mengenai kurikulum. Kurikulum menjadi salah satu elemen yang penting dan wajib dalam satuan lembaga pendidikan. Dalam sejarah perjalanan pendidikan, pendidikan di Indonesia telah mengalami pergantian kurikulum sebanyak sebelas kali. Perbaikan kurikulum tersebut bertujuan agar kurikulum menjadi lebih baik sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat. Perbaikan yang paling baru dilakukan oleh pemerintah dan telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran saat ini yaitu Kurikulum Merdeka (Setiyorini & Setiawan, 2023).

Kurikulum Merdeka merupakan konsep kurikulum yang memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan serta lingkungan belajar peserta didik. Dengan memberikan keleluasaan kepada pendidik, Kurikulum Merdeka memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan, minat, dan potensi siswa di dalam kelas. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai metode, pendekatan, dan media pembelajaran yang relevan dengan konteks belajar siswa (Mulyadi, dkk 2022). Dengan adanya Kurikulum Merdeka ini memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik sehingga akan berdampak juga pada hasil belajar yang diperoleh pada peserta didik.

Pada proses pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan suatu penilaian atau pengukuran hasil belajar sesuai dengan kriteria yang telah

ditentukan. Dalam dunia pendidikan (secara nasional), untuk pengukuran hasil belajar peserta didik digunakan pedoman PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP merupakan suatu cara menentukan kelulusan siswa dengan menggunakan sejumlah patokan. Jika siswa telah memenuhi patokan tersebut maka dinyatakan tuntas, tetapi bila siswa belum memenuhi patokan maka dinyatakan belum tuntas.

Tabel 1.1  
Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan Skala 5  
(Agung, dkk 2022)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5, peserta didik dinyatakan lulus, jika peserta didik memiliki presentase penguasaan 80-89% dengan predikat baik (Agung, dkk 2022). Selain itu, dalam BSKAP Kemendikbudristek, (2022) untuk mengetahui apakah peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran digunakannya kriteria ketercapaian. Kriteria ini merupakan penjelasan tentang kemampuan apa yang perlu ditunjukkan peserta didik sebagai bukti bahwa telah mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik dinyatakan sudah mencapai ketuntasan, apabila peserta didik memiliki ketuntasan 86% (sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih).

Mengacu pada hal tersebut, dalam penelitian ini peserta didik diharapkan mampu mencapai hasil belajar minimal 86% pada penguasaan kompetensi pengetahuan sesuai dengan BSKAP Kemendikbudristek. Oleh karena itu agar peserta didik dapat mencapai kriteria penilaian tersebut, guru harus mampu

berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi masa kini agar dapat dilaksanakan dalam semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA merupakan suatu ilmu yang mempelajari mengenai fenomena alam dan segala sesuatu yang ada di dalamnya, dengan ruang lingkup yang meliputi makhluk hidup, bumi dan alam semesta, proses materi dan sifatnya, serta energi dan perubahannya. Pembelajaran IPA memiliki peran penting sebagai tempat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, pemahaman tentang alam semesta, serta pengembangan dalam penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan mempelajari IPA, siswa diharapkan mampu untuk menerapkan pengetahuan dan pemahaman IPA dalam kehidupan sehari-harinya sehingga terciptanya kemanfaatan yang dihasilkan dari pembelajaran IPA (Yuwanita, dkk 2020).

Pada sisi lain, seringkali terdapat permasalahan di kelas dalam proses pembelajaran IPA yang dimana siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep abstrak yang terdapat dalam setiap materi IPA. Pembelajaran IPA dianggap terlalu membosankan, terlalu banyak materi, kurang menarik, dan relatif mengandung hafalan saja. Hal ini menyebabkan minat siswa terhadap pelajaran IPA rendah dan siswa kurang semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagai akibatnya, hal ini tentunya akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap pembelajaran menjadi rendah sehingga hasil belajar IPA akhirnya belum tercapai secara optimal. Pada pembelajaran di kelas, guru masih sulit dalam pemilihan metode serta cara untuk dapat tetap mengkondisikan peserta didiknya agar berkonsentrasi dan fokus dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Selain itu, penggunaan media belajar sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar yang kurang bervariasi memberikan dampak untuk keoptimalan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan, seperti tidak menarik minat siswa dan membuat jenuh proses pembelajaran.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD No. 4 Dalung khususnya pada kelas V. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pihak sekolah di SD No. 4 Dalung pada hari Selasa, 2 April 2024 pukul 09.00 Wita bersama salah satu pihak guru, yakni wali kelas V atas nama Ni Putu Sri Handayani, S.Pd. diketahui bahwa di SD No. 4 Dalung menerapkan 2 kurikulum yaitu Kurikulum 2013 pada kelas III dan kelas VI sedangkan kelas I, II, IV, dan V menerapkan Kurikulum Merdeka. Maka pembelajaran di kelas V dalam pelaksanaannya menyesuaikan dengan pembelajaran pada umumnya di Kurikulum Merdeka. Dalam proses pembelajaran di kelas dikatakan bahwa masih mengalami kesulitan untuk mengatur pembelajaran agar diterima oleh siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Proses pembelajaran cenderung menggunakan buku pegangan siswa sebagai sumber belajar. Selain itu, peserta didik masih kurang aktif dalam mata pelajaran khususnya IPA, karena mata pelajaran tersebut dirasa sangat membosankan dan terlalu kompleks (banyak hafalan). Dilihat dari pemahaman siswa kelas V terhadap materi memakan dan dimakan pada suatu ekosistem muatan IPA masih rendah. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA, memperoleh nilai rata-rata yaitu 63,44 dari 29 orang siswa. Berdasarkan hasil belajar tersebut menandakan bahwa sebagian besar siswa memiliki kompetensi pengetahuan rendah, sehingga berdasarkan BSKAP sebagian besar siswa dinyatakan tidak sesuai

dengan yang diharapkan yaitu memiliki presentase penguasaan hasil belajar siswa adalah 86%.

Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 2 April 2024 pukul 09.40 Wita di kelas V SD No. 4 Dalung pada saat pembelajaran IPA, terdapat beberapa siswa merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran IPA berlangsung akibat metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dengan metode guru yang monoton tersebut menyebabkan siswa menjadi kekurangan motivasi belajar untuk menerima informasi terkait materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, beberapa siswa yang masih pasif atau kurang aktif di kelas, hanya sekitar 4 sampai 8 orang yang menunjukkan keaktifan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menandakan bahwa penguasaan materi masih kurang dan belum sepenuhnya merata untuk seluruh siswa. Tidak sedikit siswa juga terlihat masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam membelajarkan IPA di kelas masih kurang bervariasi, media pembelajaran yang digunakan sudah menggunakan teknologi masih sebatas penggunaan media *PowerPoint* saja. Maka dari itu penerapan media pembelajaran yang bersifat inovatif dengan memanfaatkan teknologi saat ini masih belum sepenuhnya terpenuhi. Kurangnya penerapan media pembelajaran yang inovatif tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran sehingga berdampak pada pemahaman siswa dalam muatan pelajaran IPA.

Berdasarkan kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan terjadi kesenjangan terhadap hasil belajar siswa, apabila hal tersebut tidak segera ditindaklanjuti maka dikhawatirkan akan berdampak pada semakin rendahnya

motivasi belajar siswa yang akan berpengaruh besar terhadap menurunnya capaian hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA diharapkan dengan rata-rata 86, namun pada kenyataannya nilai ulangan harian IPA siswa berada pada rata-rata 63,44 dari jumlah siswa 29 orang, sehingga terjadi selisih sebesar 22,56 dari rata-rata hasil belajar siswa yang diharapkan. Faktor penyebab terjadinya kesenjangan tersebut dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Menurut Sudirman, dkk (2024) hasil belajar siswa disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal ini terdiri dari faktor psikologis dan faktor fisiologis. Faktor psikologis ini meliputi minat belajar, motivasi belajar, serta bakat yang dimiliki oleh siswa dan faktor fisiologis meliputi faktor kesehatan, jasmani dan faktor cacat tubuh. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor eksternal meliputi faktor keadaan keluarga, metode mengajar yang dilakukan guru, sarana dan prasarana, serta faktor dari masyarakat.

Selain itu, menurut Nabillah & Abadi (2019) faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ialah keterampilan guru dalam memberikan materi pembelajaran dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, ketepatan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Salsabila & Puspitasari (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu minat belajar siswa, motivasi belajar, dan kebiasaan belajar siswa, faktor keluarga dalam membimbing anaknya dalam pembelajaran, faktor sekolah yang meliputi metode mengajar dan sarana dan prasarana belajar di sekolah yang mempengaruhi faktor-faktor hasil

belajar. Berdasarkan penjelasan di atas tersebut dengan kondisi nyata pada siswa kelas V SD No. 4 Dalung, bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi belajar peserta didik, minat belajar peserta didik, metode mengajar yang dilakukan oleh guru, serta sarana dan prasarana belajar di sekolah.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat peneliti berikan ialah mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini yang sesuai dengan kondisi serta kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar agar pesan yang disampaikan lebih jelas dipahami dan tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh siswanya dengan baik. Mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah kunci untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar (Sukmadewi & Suniasih, 2022). Media pembelajaran menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan dan konsep kepada siswa dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran lebih hidup dan relevan bagi siswa, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajarannya.

Sehubungan dengan hal itu, salah satu faktor yang sangat menentukan dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran, terlebih bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran yang tepat maka kegiatan pembelajaran tidak dapat terlaksana dengan baik. Maka dari

itu, diperlukannya suatu inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat membangkitkan siswa untuk semangat belajar serta memotivasi siswa untuk lebih aktif di dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adanya perkembangan teknologi saat ini, guru dapat memanfaatkan hal tersebut untuk kepentingan proses pembelajaran agar lebih inovatif seperti penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran *flipbook* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, komunikatif, menarik, dan tentunya dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini tentu akan membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. *Flipbook* adalah media pembelajaran yang berbentuk buku digital yang dapat dilengkapi dengan teks, video pembelajaran, gambar beserta animasi yang menarik yang dilengkapi dengan *tools* (alat bantu) beserta *link* (koneksi) sehingga siswa mampu memiliki kemampuan interaksi belajar yang efektif dan efisien karena penggunaannya sangat fleksibel untuk siswa karena dapat digunakan kapan saja dan dimana saja melalui perangkat elektronik. Penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Contohnya siswa yang memiliki gaya belajar visual dapat membaca informasi yang menjelaskan materi pelajaran pada *flipbook*, siswa yang memiliki gaya belajar auditori dapat belajar dengan mendengar maupun menonton video yang disisipkan dalam *flipbook* serta siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dapat mencatat materi yang telah disediakan dalam *flipbook* dan mengasah kemampuannya dengan mengerjakan *quiz* atau latihan soal (Rahayu, dkk 2021).

Penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada muatan IPA dapat mewujudkan pembelajaran yang interaktif serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan. Dengan tercapainya hal tersebut, maka akan berdampak baik pada hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian oleh Arisandhi, dkk (2023) media interaktif berupa *flipbook* mendapatkan kualifikasi sangat baik dari ahli dan siswa. Disimpulkan bahwa media interaktif berupa *flipbook* layak digunakan dalam pembelajaran. Media interaktif berupa *flipbook* juga dapat meningkatkan motivasi, membuat pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Mella, dkk (2022) hasil uji validasi dari para ahli dan uji coba kepada peserta didik didapatkan bahwa bahan ajar digital berbasis masalah mendapatkan kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis masalah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Didukung juga penelitian yang dilakukan oleh Prameswari, dkk (2023) dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* untuk menambah pemahaman siswa layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Ike, dkk (2023) media *flipbook* dinyatakan sangat valid dan layak digunakan berdasarkan hasil uji kevalidan oleh para ahli. Dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* dapat digunakan sebagai sumber belajar karena sudah memenuhi kriteria sangat valid. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian oleh Nuraeni (2021) berdasarkan penelitian dan pengembangan produk yang telah dilakukan, dapat disimpulkan media *flipbook* yang dikembangkan valid digunakan. Selain itu, media *flipbook* yang dikembangkan efektif digunakan. Hal ini ditunjukkan dengan bukti meningkatnya hasil belajar siswa.

Hal yang tidak kalah penting juga untuk keberhasilan proses pembelajaran kepada siswa didukung dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru agar proses pembelajaran menjadi berpusat pada siswa yaitu model pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang memberikan masalah yang kontekstual dan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar dan pembelajaran peserta didik menjadi lebih bermakna (*meaning full*). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah ini peserta didik akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui proses mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi permasalahan yang disajikan. Melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah peserta didik akan dilatih untuk berpikir secara kritis dan kreatif guna memecahkan masalah yang ada (Widyasari, dkk 2024).

Dengan demikian diharapkan proses pembelajaran berjalan dengan lancar tanpa hambatan yakni ketersediaannya media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dan menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Selain itu, pengembangan media *flipbook* ini juga diharapkan mampu menyampaikan materi muatan IPA dengan baik melalui model pembelajaran berbasis masalah peserta didik dapat memecahkan masalah yang bersifat autentik, logis, kritis sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

Berdasarkan paparan di atas maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Masalah Muatan

IPA Materi Memakan dan Dimakan pada Suatu Ekosistem Siswa Kelas V Tahun Ajaran 2024/2025 SD No. 4 Dalung”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, antara lain:

- 1) Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung lebih cenderung memfokuskan pada buku pegangan siswa.
- 2) Variasi media pembelajaran muatan IPA dalam bentuk digital yang dimiliki guru masih kurang.
- 3) Kurangnya antusiasme dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 4) Guru kesulitan menentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 5) Para siswa terlihat cepat bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung.
- 6) Perolehan hasil belajar yang didapatkan oleh para siswa masih kurang memuaskan, khususnya pada muatan IPA.
- 7) Guru lebih menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang monoton.
- 8) Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.
- 9) Masih kurangnya penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada proses pembelajaran muatan IPA.
- 10) Belum dikembangkannya media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah muatan IPA terkait materi memakan dan dimakan pada suatu ekosistem.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang akan dikaji. Adapun fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah muatan IPA materi makanan dan minuman pada suatu ekosistem siswa kelas V Tahun Ajaran 2024/2025 SD No. 4 Dalung.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian pada latar belakang tersebut didapat beberapa rumusan masalah, diantaranya:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah muatan IPA materi makanan dan minuman pada suatu ekosistem siswa kelas V Tahun Ajaran 2024/2025 SD No. 4 Dalung?
- 2) Bagaimanakah kualitas media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah muatan IPA materi makanan dan minuman pada suatu ekosistem siswa kelas V Tahun Ajaran 2024/2025 SD No. 4 Dalung?
- 3) Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah muatan IPA materi makanan dan minuman pada suatu ekosistem siswa kelas V Tahun Ajaran 2024/2025 SD No. 4 Dalung?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian pengembangan ini, antara lain:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah muatan IPA materi makanan dan minuman pada suatu ekosistem siswa kelas V Tahun Ajaran 2024/2025 SD No. 4 Dalung.
- 2) Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah muatan IPA materi makanan dan minuman pada suatu ekosistem siswa kelas V Tahun Ajaran 2024/2025 SD No. 4 Dalung.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah muatan IPA materi makanan dan minuman pada suatu ekosistem siswa kelas V Tahun Ajaran 2024/2025 SD No. 4 Dalung.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian pengembangan media *flipbook* berbasis masalah pada muatan IPA siswa kelas V di SD No. 4 Dalung, yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah wawasan terhadap teori-teori pembelajaran dan perkembangan ilmu-ilmu tentang teknologi pengembangan media pembelajaran secara luas.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

a) Bagi Siswa

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membantu siswa dalam memahami materi yang terdapat pada muatan IPA.

b) Bagi Guru

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi khususnya materi makanan dan dimakan pada suatu ekosistem sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bervariasi dan menarik.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan dasar pertimbangan untuk mengambil kebijakan alternatif sekolah dalam pembinaan dan pengembangan guru profesional di sekolah tersebut.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi yang bersifat relevan guna mendukung riset para peneliti yang akan datang.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah pada muatan IPA materi makanan dan minuman pada suatu ekosistem siswa kelas V di sekolah dasar. Media pembelajaran *flipbook* ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran sekaligus alternatif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran *flipbook* ini akan dapat menarik minat belajar siswa sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berbasis masalah, yakni:

- 1) Produk yang dibuat yaitu media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah pada muatan IPA materi makanan dan minuman pada suatu ekosistem siswa kelas V di SD No. 4 Dalung.
- 2) Pada media pembelajaran *flipbook* ini berisikan informasi berupa bacaan, dilengkapi juga dengan adanya gambar, video pembelajaran serta *quiz* sebagai latihan soal yang disajikan dalam fitur-fitur yang menarik.
- 3) Produk *flipbook* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbooks* berbantuan aplikasi lainnya seperti aplikasi *Canva*, *Youtube* serta *quiz* menggunakan *Google Form*.
- 4) Produk *flipbook* ini dirancang menjadi media pembelajaran yang fleksibel sehingga guru dan siswa dapat mengakses *flipbook* ini kapan saja dan dimana saja melalui *smartphone* ataupun laptop yang dilengkapi dengan kuota internet maupun *wifi*, sedangkan pada saat pembelajaran di dalam

kelas media pembelajaran *flipbook* ini dapat ditayangkan dengan menggunakan proyektor.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Adanya kemajuan teknologi seperti saat ini, guru dituntut untuk menguasai perkembangan teknologi yang ada serta mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah ini dilakukan dengan menganalisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik terlebih dahulu. Berdasarkan keadaan di lapangan, dalam proses pembelajaran belum berjalan dengan optimal sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Beberapa siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan siswa cenderung merasa jenuh dan bosan akibat metode dan strategi yang diterapkan oleh guru karena cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga bersifat monoton. Guru masih kurang memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya beberapa faktor tersebut dapat mempengaruhi pemahaman konsep serta hasil belajar siswa.

Maka pentingnya pengembangan media *flipbook* berbasis masalah ini agar dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan baik serta mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Materi disajikan dengan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga menuntun siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa. Pengembangan *flipbook* berbasis masalah ini dapat menarik minat belajar siswa karena terdapat fitur-fitur yang menarik dan informatif, sehingga hal ini akan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mampu

menciptakan proses pembelajaran yang inovatif. Selain itu, *flipbook* ini dapat diakses secara berulang-ulang oleh siswa maupun guru dimana saja dan kapan saja.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah pada muatan IPA materi memakan dan dimakan pada suatu ekosistem siswa kelas V di SD No. 4 Dalung ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah pada muatan IPA materi memakan dan dimakan pada suatu ekosistem siswa kelas V di SD No. 4 Dalung, antara lain:

- 1) Meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena produk yang dihasilkan yakni *flipbook* berbasis masalah pada muatan IPA materi memakan dan dimakan pada suatu ekosistem.
- 2) Memfasilitasi karakteristik dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda karena *flipbook* berbasis masalah pada muatan IPA materi memakan dan dimakan pada suatu ekosistem ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 3) Siswa dengan mudah memahami materi yang memiliki cakupan luas dengan menggunakan *flipbook* berbasis masalah pada muatan IPA materi memakan dan dimakan pada suatu ekosistem.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah pada muatan IPA materi memakan dan dimakan pada suatu ekosistem siswa kelas V di SD No. 4 Dalung, antara lain:

- 1) Pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini terbatas, sehingga hanya dapat digunakan pada muatan pelajaran IPA kelas V di sekolah dasar dan hanya terbatas pada 1 sub-bab pembelajaran yaitu pada topik A “Memakan dan Dimakan pada Suatu Ekosistem”.
- 2) Pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini hanya tersebar pada SD No. 4 Dalung karena terbatas oleh waktu produksi dan biaya yang diperlukan dan hanya bisa digunakan pada *handphone* ataupun laptop yang difasilitasi oleh kuota internet atau *wifi*.
- 3) Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis masalah ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa di situasi pembelajaran saat ini, maka media pembelajaran *flipbook* ini dikembangkan secara terbatas sesuai dengan kondisi di lapangan.

### 1.10 Definisi Istilah

Pada bagian definisi istilah ini dibutuhkan agar terhindar dari kesalahpahaman yang dapat terjadi terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian. Maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media,

alat dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran yang kemudian diuji kelayakan serta efektivitas produk tersebut.

## 2) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi ajar. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa juga dapat menerima pelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk belajar.

## 3) *Flipbook*

*Flipbook* adalah media dengan format elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik.

## 4) Muatan pelajaran IPA

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam beserta isinya dengan seluruh peristiwa yang terjadi yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis.

## 5) Pembelajaran berbasis masalah

Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah nyata melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari

pengetahuan yang berhubungan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan memecahkan masalah.

6) ADDIE

ADDIE merupakan model penelitian pengembangan yang digunakan untuk mendesain dan mengembangkan suatu produk atau program pembelajaran yang dalam pelaksanaannya terdiri dari lima tahapan yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

