

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I ini dipaparkan sepuluh pokok bahasan 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

Pendidikan adalah proses dalam kehidupan yang bertujuan mengembangkan diri setiap individu, agar dapat menjalani dan melanjutkan kehidupan dengan baik. Tujuannya adalah membentuk setiap generasi menjadi pribadi yang bermanfaat, baik untuk masyarakat maupun untuk diri mereka sendiri. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan, akhlak mulia, dan kesadaran sosial. Agar dapat mematuhi norma dan nilai yang berlaku, diperlukan sikap disiplin dalam diri setiap siswa. Proses pembelajaran perlu terus dikembangkan untuk kepentingan masa depan. Jenjang pendidikan mencakup pendidikan formal dan non-formal. Pendidikan adalah elemen krusial dalam kehidupan yang membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya. Selain menekankan penguasaan pengetahuan, pendidikan juga berperan penting dalam membentuk pola pikir dan sikap. Proses pembelajaran di sekolah dasar seringkali bersifat pasif, di mana guru menjelaskan materi sementara peserta didik hanya

mendengarkan, mencatat, dan menghafal. Metode ini dikenal sebagai teacher-centered learning, atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Padahal, pendekatan belajar aktif sudah diperkenalkan oleh Balitbang Depdiknas sejak tahun 1979 melalui Proyek Supervisi dan CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif). Hasil proyek ini kemudian diterapkan di sejumlah daerah, dimulai dari tingkat sekolah dasar, dan secara bertahap diintegrasikan ke dalam Kurikulum 1984, Kurikulum 1994, KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) 2004, KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), hingga Kurikulum 2013. Meskipun Kurikulum 2013 telah dirancang untuk memusatkan pembelajaran pada siswa (*student-centered*), implementasinya di lapangan masih belum sesuai harapan, dan belum semua sekolah menerapkannya secara serentak. Oleh karena itu, guru perlu berperan aktif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, aktif, dan menyenangkan agar siswa termotivasi dalam belajar (Fattah, dkk 2024). Kemajuan teknologi, terutama dalam bidang media pembelajaran, telah memungkinkan hal-hal yang sebelumnya dianggap tidak mungkin. Teknologi memiliki dampak besar pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru, karena memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk berpikir secara inovatif, membuat suasana pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan semangat serta antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, guru perlu cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai alat dan saluran untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan dan keterampilan belajar siswa, sehingga memotivasi terjadinya proses belajar. Media pembelajaran adalah sarana fisik yang

digunakan untuk menyampaikan konten atau materi pembelajaran Seperti buku, video, dan sebagainya. Menurut Mardatillah, dkk (2023), Dalam proses pembelajaran hadirnya media sangat diperlukan dalam aktifitas pembelajaran. Media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar untuk menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Media adalah sarana untuk menuju kesuatu tujuan, dan merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan mengubah suasana pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dapat menyampaikan informasi kepada siswa sehingga dapat menarik minat siswa agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama Ni Putu Ari Restya Dewi, S.Pd selaku guru wali kelas V SD Negeri 23 Dangin Puri pada tanggal 5 April 2024 terdapat dua permasalahan. Permasalahan yang pertama yakni kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dan permasalahan yang kedua kurangnya strategi guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dilihat dari penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran yang kurang mampu meningkatkan hasil pembelajaran sehingga dari 22 siswa kelas V diperoleh nilai rata-rata penilaian sumatif pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan adalah sebesar 66,27 yang dinyatakan dalam kategori kurang baik dilihat berdasarkan tabel Penilaian Acuan Patokan (PAP) sebagai berikut.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)
(Sumber:Agung, 2020)

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) siswa dinyatakan dalam kategori baik apabila memiliki rerata skor minimal nilai 80 (Agung, 2022). Selain itu, dalam Kemendikbudristek Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP, 2022) siswa dinyatakan kedalam kategori baik atau lulus bila memiliki nilai 86. Jadi, semua siswa kelas V, sebanyak 22 orang memperoleh nilai di bawah 80 sehingga dikategorikan kedalam kategori kurang baik. SD Negeri 23 Dangin Puri merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Kota Denpasar yang memiliki fasilitas yang cukup lengkap dan seharusnya kompetensi belajar siswa juga harusnya baik.

Dari dua permasalahan tersebut maka diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta merangsang daya pikir peserta didik dalam memahami materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan. Salah satu media yang menarik adalah *flipbook*. *Flipbook* adalah bentuk penyajian media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi inovasi menarik bagi siswa sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. *Flipbook* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif serta menjadi media yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya materi proklamasi kemerdekaan Indonesia, dengan cara yang mudah dan efisien. *Flipbook* adalah jenis

buku elektronik yang dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, kalimat, dan gambar yang bisa dilengkapi dengan warna. Menurut Hafidhi, dkk (2024) mengatakan bahwa *flipbook* dapat memberikan pengalaman seperti membaca buku cetak dengan membalik halaman secara virtual. Selain itu, *flipbook* juga memiliki fitur multimedia dengan menambahkan video, audio, animasi, kuis, dan tautan interaktif lainnya yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dapat membantu memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila yang abstrak melalui animasi, simulasi, dan video terkait penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik dan konkret mengenai nilai-nilai Pancasila.

Model pembelajaran *problem solving* fokus pada pemecahan masalah dalam kegiatan belajar untuk memperkuat kemampuan berpikir peserta didik, sehingga mereka mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang diajarkan. Menurut Susianti, dkk (2020), *Problem Solving* adalah metode pemecahan masalah yang menggunakan masalah sebagai titik awal dalam penyajian bahan pelajaran. Metode ini melibatkan analisis, perbandingan, dan penyimpulan oleh peserta didik untuk menemukan solusi atau jawabannya. Masalah yang dibahas dapat diajukan oleh guru, oleh guru bersama peserta didik, atau oleh peserta didik sendiri, kemudian dijadikan bahan pembelajaran untuk mencari pemecahannya. Permasalahan ini dirumuskan dari pokok bahasan dalam mata pelajaran.

Dasar penggunaan *flipbook* dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* didasarkan pada kebutuhan untuk menghadirkan media yang interaktif, menarik, dan mampu menyajikan permasalahan nyata secara visual untuk mendukung proses berpikir kritis siswa. *Flipbook* sebagai media digital memungkinkan penyajian materi secara bertahap dan sistematis, dilengkapi gambar, animasi, dan teks yang memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari. Dengan tampilannya yang menarik dan mudah diakses, *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penggunaan model pembelajaran *problem solving* dilandasi oleh pendekatan konstruktivis yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan masalah sebagai proses membangun pengetahuan. Model ini mendorong siswa untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, merumuskan solusi, dan mengevaluasi hasilnya secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan demikian, model *problem solving* sangat relevan jika dipadukan dengan media *flipbook*, karena keduanya sama-sama berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, logis, dan kreatif dalam memecahkan masalah kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

Dalam upaya memenuhi kebutuhan guru dalam mengatasi permasalahan proses pembelajaran, dipilihlah media pembelajaran *flipbook* sebagai program untuk mengembangkan media ini. Media *flipbook* sudah sangat familiar di dunia pendidikan, sehingga para pendidik tidak akan mengalami kesulitan jika ingin mengembangkannya lebih lanjut atau mengintegrasikannya dengan teknologi lain. Siswa-siswa dengan berbagai kemampuan akan sangat terbantu dengan adanya

media pembelajaran *flipbook* ini, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Kebaruan utama dari penelitian ini adalah pengembangan media *flipbook* yang tidak hanya menyajikan materi pelajaran, tetapi secara langsung mengimplementasikan tahapan pembelajaran *problem solving* ke dalam alur *flipbook* secara interaktif dan kontekstual, sehingga media ini bukan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai alat bantu berpikir dan pemecahan masalah yang efektif. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Problem Solving* Pada Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 23 Dangin Puri.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Semua nilai siswa kelas V berada di bawah 80, sehingga hasil belajar mereka pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dikatakan rendah.
- 2) Penggunaan media yang bervariasi untuk menarik minat belajar siswa masih belum diterapkan.
- 3) Media pembelajaran Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dalam Bentuk *Flipbook* belum tersedia.
- 4) Siswa masih belum memahami materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dalam Pendidikan Pancasila.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan, pengembangan media ini dibatasi pada hasil belajar siswa yang rendah dikarenakan semua nilai siswa kelas V dibawah 80 dan kurangnya variasi media pembelajaran serta terbatasnya penggunaan media elektronik yang dapat memotivasi siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan akan difokuskan pada media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving*.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimanakah kualitas rancang bangun media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan muatan Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas V SD Negeri 23 Dangin Puri?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan muatan Pendidikan Pancasila ditinjau dari isi, desain, dan media kelas V SD Negeri 23 Dangin Puri?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan muatan Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 23 Dangin Puri?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kualitas rancang bangun media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan muatan Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 23 Dangin Puri.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan muatan Pendidikan Pancasila ditinjau dari isi, desain, dan media kelas V SD Negeri 23 Dangin Puri.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem solving* pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan muatan Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 23 Dangin Puri.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi dalam pengembangan materi ajar di dunia pendidikan serta sebagai bahan kajian untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan materi ajar Pendidikan Pancasila. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai

masuk dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pada topik lainnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Mendapatkan pengalaman belajar Pendidikan Pancasila yang menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif, diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran, terutama dalam Pendidikan Pancasila.

2) Bagi Guru

Mendapatkan informasi tentang media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan inovasi dalam dunia pendidikan bagi kepala sekolah, sehingga mereka dapat memotivasi guru untuk lebih selektif dan kreatif dalam menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran. Hal ini juga akan mendorong peningkatan kualitas sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin mempelajari objek penelitian yang serupa serta Dapat menambah pengalaman langsung dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, meningkatkan keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook*, serta memperluas wawasan dan pengetahuan di bidang penelitian dan penulisan karya ilmiah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

- 1) *Flipbook* adalah sebuah media yang dikemas untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) *Flipbook* ini memadukan teks dan gambar berbentuk elektronik yang mudah diakses siswa dimanapun.
- 3) *Flipbook* pada perancangan awal produk menggunakan *canva* kemudian di ubah dalam bentuk PDF, lalu di ekspor dalam *website fliphtml5.com*. Selain itu dengan pemakaian media *flipbook* ini juga dapat membuat siswa semakin tertarik dan semangat untuk membaca materi yang disampaikan khususnya pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan kelas V sekolah dasar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam proses pembelajaran, pengembangan media pembelajaran itu sangat penting. Oleh karena itu, guru harus mampu menyediakan berbagai sarana dan prasarana, sumber belajar, serta media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar. Media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan ini diharapkan dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak melalui animasi, simulasi, dan video, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan ini diharapkan siswa dapat

mengikuti pembelajaran secara aktif dan efektif. Selain itu, siswa juga diharapkan lebih mudah memahami konsep atau materi pelajaran yang dibahas dan mengenal peristiwa-peristiwa apa saja yang terjadi saat menjelang kemerdekaan Indonesia.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

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

- a) Dengan visualisasi yang menarik melalui animasi, simulasi, dan video, *flipbook* dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit.
- b) Media pembelajaran *flipbook* dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai karakter melalui cerita atau simulasi, membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Media pembelajaran *flipbook* diasumsikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individu siswa, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif.

2) Keterbatasan Pengembangan

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

- a) Media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan mungkin memiliki keterbatasan dalam hal kedalaman materi, variasi konten, dan fitur interaktif, yang bisa mempengaruhi efektivitas media ini dalam memenuhi berbagai kebutuhan pembelajaran.

- b) Media pembelajaran *flipbook* memerlukan perangkat digital dan akses internet, yang mungkin tidak tersedia di semua lingkungan belajar, terutama di daerah yang kurang berkembang.

1.10 Definisi Istilah

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

- 1) *Flipbook* adalah jenis buku elektronik yang dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, kalimat, dan gambar yang bisa dilengkapi dengan warna. Menurut Hafidhi, dkk (2024) mengatakan bahwa *flipbook* dapat memberikan pengalaman seperti membaca buku cetak dengan membalik halaman secara virtual. Selain itu, *flipbook* juga memiliki fitur multimedia dengan menambahkan video, audio, animasi, kuis, dan tautan interaktif lainnya yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.
- 2) Model pembelajaran *problem solving* adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan kesiapan mental dan intelektual untuk mengidentifikasi masalah dan menyelesaikannya berdasarkan data dan informasi yang akurat, sehingga dapat diperoleh kesimpulan yang tepat dan cermat. Model pembelajaran *problem solving* merupakan pendekatan yang dimulai dengan menemukan masalah, kemudian menganalisisnya dengan memilah semua aspek masalah tersebut, hingga mencapai tahap penetapan solusi dan evaluasi terhadap penyelesaian masalah tersebut (Rohani, Dkk 2021).

- 3) Peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan merupakan suatu peristiwa perjuangan bangsa Indonesia untuk meraih kemerdekaan. Melalui proklamasi, bangsa Indonesia memperoleh kebebasan untuk menentukan nasibnya sendiri sebagai negara yang berdaulat. Proklamasi berfungsi sebagai jembatan emas menuju masyarakat yang adil dan makmur.
- 4) Pendidikan Pancasila merupakan program pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai luhur bangsa dengan tujuan membentuk sikap positif pada individu, sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Pancasila adalah dasar ideologi negara Indonesia, terdiri dari lima sila atau prinsip yang menjadi pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

