

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya IPTEK dan globalisasi saat ini sangat mempengaruhi berbagai kehidupan. Salah satunya dunia pendidikan. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan manusia secara terus menerus dalam kehidupannya agar mampu mempertahankan jati diri, eksistensi, dan bertahan hidup. Pendidikan begitu banyak berperan pada kehidupan manusia, untuk itu pendidikan menjadi salah satu keharusan yang dilaksanakan di kehidupan ini. Pendidikan memerlukan adanya suatu peningkatan. Meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran guna untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Peningkatan kualitas salah satunya dilakukan dengan meningkatkan mutu pembelajaran. Peningkatan mutu pembelajaran dapat dicapai jika guru telah melakukan pembelajaran yang inovatif (Devi & Bayu 2020).

Pembelajaran saat ini telah menerapkan kurikulum merdeka di semua satuan pendidikan. Hal yang paling memberikan perbedaan mencolok kurikulum merdeka dengan kurikulum sebelumnya yaitu pembelajaran yang mengacu pada penyederhanaan mata pelajaran. Kurikulum yang diterbitkan Kemendikburistek adalah upaya bentuk evaluasi dari perbaikan kurikulum 2013 mencakup pada perubahan pendekatan, strategi, metode, serta model pembelajaran (Madhakomala, dkk, 2022).

Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu yang disebut dengan IPAS. Ilmu Pengerahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang membahas mengenai makhluk hidup juga benda mati serta membahas

kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun sosial (Allutfia & Setyaningsih 2023). Ini juga melibatkan studi tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, dengan menggabungkan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur, termasuk analisa sebab dan akibat (Alfatonah et al. 2023).

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan rencana pendidikan agar tujuannya sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan setiap komponen pendidikan yang ada. Komponen pendidikan yang dimaksud bukan hanyalah muatan pendidikan, strategi atau model pembelajaran saja namun harus ada dukungan kuat dari komponen pelaku pendidikan yaitu guru sebagai pendidik. Peran seorang guru untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan sangat besar. Tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik oleh peserta didik tidak lain merupakan dampak dari keprofesionalitasan seorang pendidik sebagai pengajar. karena itu, seorang pendidik harus kreatif dan inovatif untuk mengelola kegiatan pembelajaran dengan harapan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru pada peserta didik. Pendidik harus mampu membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Faizah & Kamal (2024) dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan beberapa faktor, seperti tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang relevan dan menarik, metode pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang tepat, serta evaluasi yang akurat dan objektif. Selain itu, pendidik juga perlu memperhatikan peran siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan potensi dirinya dengan baik.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran, kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi (Suhendar& Mustofa 2017). Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat guna. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkrit karena dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dengan menggunakan daya imajinasi, kemampuan, dan sikap keingintahuan yang dikembangkan. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu pengiriman informasi berupa materi dari guru kepada siswa agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa (Anggita, dkk,2024).

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan belajar karena belajar adalah suatu kegiatan untuk memperoleh ilmu yang berguna untuk mendapatkan hasil belajar yang diinginkan dalam proses pembelajaran dan pembelajaran diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti pembelajaran (Nurtanto & Sofyan 2017). Standar baik atau tidaknya suatu hasil pembelajaran tentu mempunyai standar penilaian tertentu. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dapat diketahui jika sudah memenuhi KKTP. KKTP merupakan tolak ukur selesainya suatu proses belajar mengajar. Rendahnya hasil belajar merupakan salah satu permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan. Pencapaian hasil belajar sangat penting karena hal

ini dapat menunjukkan kualitas dan kemampuan siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah diikuti.

Namun kenyataannya hasil belajar IPAS siswa masih rendah karena aktivitas dalam pembelajaran di SD Negeri 1 Bondalem belum optimal menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi dikelas, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas V di SDN 1 Bondalem, mengungkapkan bahwa dalam aktivitas proses belajar mengajar belum optimal hanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran digital berupa *power point* (PPT) serta sumber belajar salah satunya media cetak seperti buku paket. Penggunaan buku paket dan *power point* sebenarnya dapat memberikan pemahaman kepada siswa apabila terdapat inovasi yang dilakukan oleh pendidik pada saat penyampaian materi kepada siswa yang menjadikan mereka kurang optimal dalam memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar tidak sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Permasalahan tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu dari (Marvelia & Rukmi 2022:1485) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran masih belum optimal. Hal ini terjadi karena keterbatasan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pada keterampilan menyimak. Pada saat kegiatan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif. Sehingga membuat siswa kesulitan untuk memahami materi di kelas IV SDN Krembangan Utara I/56 Surabaya yang menyebabkan pelajaran tidak dapat diterima dengan maksimum, sehingga pemahaman siswa terhadap suatu materi tidak optimal yang menyebabkan hasil belajar siswa masih di bawah KKTP.

Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari data hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 1 Bondalem, yang data lengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Bondalem

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
1	SD Negeri 1 Bondalem	38	Sudah Mencapai KKTP	14	37%
			Belum Mencapai KKTP	24	63%

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 dan kriteria ketercapaian ketercapaian tujuan pembelajaran hasil belajar siswa sekolah dasar di SD Negeri 1 Bondalem menunjukkan berada pada hasil belajar yang rendah, siswa yang belum mencapai KKTP sebanyak 24 orang (63%) dan siswa yang sudah mencapai KKTP sebanyak 14 orang (37%) dengan rata-rata nilai 54,33.

Berdasarkan permasalahan di atas, dikarenakan masih kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga hasil belajar rendah, maka solusi yang dapat ditawarkan yaitu perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* digital berbasis inkuiri untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat. Penggunaan media pembelajaran berupa *flipbook* digital diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan kesan yang menyenangkan bagi siswa, hal tersebut dikarenakan tampilan dari media *flipbook* yang didesain warna warni sehingga menarik bagi anak-anak dan penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran dapat menciptakan

suasana kelas yang lebih menarik, komunikatif, dan bermakna. Dukungan fitur-fitur interaktif yang terdapat dalam *flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan media *flipbook* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan memudahkan akses terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *flipbook* dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu media ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang dibuat dengan generate *Artificial Intelligence* (AI). Video pembelajaran yang bersifat audio visual termasuk inovasi media yang berdampak baik dan tepat jika dilibatkan pada proses belajar. Video pembelajaran dapat mendekati peserta didik secara langsung dan menawarkan dimensi baru untuk proses pembelajaran (Indana & Setyowahyudi 2024)

Penelitian yang dilakukan oleh (Rika, 2025) dengan judul Pengembangan *Flipbook* Berbasis Video Animasi Berbantuan *Artificial Intelligence* Untuk Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar”. Dengan menggunakan model Allesi & Trollip dipilih sebagai model pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah membuktikan validitas, praktisitas dan keefektifan *flipbook* sebagai media pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Flipbook* Berbasis Video Animasi Berbantuan *Artificial Intelligence* ini valid, praktis, dan efektif. Kebaruan penelitian ini terletak pada video pembelajaran *Artificial Intelligence* (AI) yang dibuat pada platform Invideo. Selain adanya audio yang digunakan untuk membantu siswa untuk memahami kata yang ada serta dengan adanya gambar, video pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan didalam *flipbook*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Flipbook* Digital Berbasis Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bondalem dengan mengambil materi cahaya dan sifatnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Ada beberapa hal yang dapat diidentifikasi sebagai faktor penyebab rendahnya hasil belajar IPAS siswa di SD Negeri 1 Bondalem yaitu:

- 1) Hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah karena pemahaman terhadap materi belum optimal dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu mendukung proses belajar secara efektif.
- 2) Minat dan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS di dalam kelas rendah terlihat dari kurangnya antusias, partisipasi, dan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif membuat minat belajar siswa menurun karena proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang monoton, sehingga tidak mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 4) Keterampilan teknologi yang masih kurang menyebabkan kesulitan dalam menguasai dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga inovasi pembelajaran kurang optimal.
- 5) Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran IPAS masih bersifat monoton seperti *Power Point* dan buku paket sehingga penyajian materi kurang menarik bagi siswa.

- 6) Pada proses pembelajaran mata Pelajaran IPAS di dalam kelas belum menggunakan media *flipbook* sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi sehingga mampu menarik perhatian siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan pada penelitian ini, maka penelitian ini dapat dibatasi hanya pada pengembangan *flipbook* digital berbasis inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bondalem.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun pembuatan media *flipbook* digital berbasis inkuiri terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SD?
- 2) Bagaimana validitas media *flipbook* digital berbasis inkuiri terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan media *flipbook* digital berbasis inkuiri terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SD?
- 4) Bagaimana efektivitas media *flipbook* digital berbasis inkuiri terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bondalem?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

- 1) Untuk menghasilkan media *flipbook* digital berbasis inkuiri terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SD.

- 2) Untuk mendeskripsikan bagaimana validitas media *flipbook* digital berbasis inkuiri terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SD.
- 3) Untuk mendeskripsikan bagaimana kepraktisan media *flipbook* digital berbasis inkuiri terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SD.
- 4) Untuk mendeskripsikan efektivitas media *flipbook* digital berbasis inkuiri terhadap hasil belajar pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bondalem.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat secara teoritis maupun praktis dari Pengembangan *Flipbook* Digital berbasis Inkuiri pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis dalam bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya terkait pengembangan media *flipbook* berbasis inkuiri. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadi referensi bagi pengembangan penelitian selanjutnya yang relevan.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian pengembangan ini dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa kelas V untuk lebih termotivasi aktif dalam belajar sehingga siswa mampu meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan ini dapat membantu guru mempersiapkan media pembelajaran yang praktis dan relevan dengan mengedepankan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran.

d. Bagi Penelitian lain

Hasil penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian yang sejenis, penelitian lanjutan, maupun pengembangan dalam topik dan jenjang yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa media *flipbook* digital berbasis inkuiri pada mata pelajaran IPAS dengan materi cahaya dan sifatnya. Media pembelajaran ini akan digunakan sebagai prasarana yang dapat membantu proses pembelajaran, dengan demikian. Adapun spesifikasi produk pengembangan media *flipbook* digital ini sebagai berikut.

- 1) Media *flipbook* digital berbasis inkuiri pada materi cahaya dan sifatnya berupa media pembelajaran digital
- 2) Media *flipbook* digital berbasis inkuiri dapat dioperasikan menggunakan komputer, laptop, dan handphone sehingga mempermudah guru mengakses media ini.

- 3) Media *flipbook* digital dengan memadukan unsur multimedia pada pengembangan seperti: teks, gambar, video, dan quis.
- 4) Media *flipbook* digital berbasis inkuiri pada materi Cahaya dan sifatnya terdapat pertanyaan yang dapat mengantarkan peserta didik untuk memahami materi cahaya dan sifatnya.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi pada proses mengembangkan produk ini yaitu sebagai berikut.

1) Asumsi Pengembangan

- a) Penelitian ini mengembangkan media *flipbook* digital berbasis inkuiri diasumsikan mampu merangsang siswa hingga semangat saat proses pembelajaran berlangsung hingga selesai.
- b) Media *flipbook* digital berbasis inkuiri ini diasumsikan mempermudah siswa untuk memahami materi yang dijelaskan pada proses pembelajaran.
- c) Media *flipbook* digital berbasis inkuiri diasumsikan sangat mudah diakses dan digunakan oleh guru di sekolah.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a) Pengembangan media *flipbook* digital berbasis inkuiri ini khusus pada mata pelajaran IPAS materi cahaya dan sifatnya di kelas V di SD Negeri 1 Bondalem.
- b) Media *flipbook* digital berbasis inkuiri mempunyai keterbatasan kepada penggunaannya yang wajib memiliki perangkat elektronik seperti laptop dan *handphone*.

- c) Media *flipbook* digital berbasis inkuiri ini dirancang khusus untuk siswa kelas V sekolah Dasar.
- d) Media *flipbook* berbasis inkuiri dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V sehingga hasil pengembangannya hanya diperuntukkan dan ditujukan bagi siswa kelas V sekolah Dasar.

1.9 Definisi Istilah

Pada bagian definisi istilah ini menjelaskan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini agar tidak terjadinya kesalahpahaman sehingga terdapat kesamaan penafsiran. Maka istilah-istilah yang penting dijelaskan penelitian ini, yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan adalah proses yang dilaksanakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk pada bidang pendidikan.
- 2) Media pembelajaran *flipbook* adalah sebuah media format digital yang menggabungkan elemen-elemen teks, gambar, dan video untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Media *flipbook* ini dirancang untuk memberikan materi pembelajaran pada format yang mirip dengan buku cetak.
- 3) Inkuiri adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pencarian informasi dan penemuan sendiri serta peran aktif siswa.
- 4) Materi cahaya dan sifatnya merupakan materi yang berisikan tentang informasi cahaya dan sifat-sifatnya.
- 5) Mata pelajaran IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta baik makhluk hidup maupun benda mati dan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

- 6) Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan dengan lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*)

