

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas 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, (10) Definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum, yang dimaksud dengan pendidikan adalah suatu kegiatan proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan merupakan kesadaran terencana yang dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif bagi peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Pendidikan yang berkualitas dapat mempengaruhi kemajuan bangsa.

Pada tahun 2020 negara Indonesia dilanda pandemi covid-19 yang menyebabkan kepanikan bagi seluruh masyarakat. Pemerintah Indonesia lantas mengambil kebijakan untuk memutus rantai penularan covid-19. Salah satunya adalah penerapan kebijakan social distancing, yaitu warga harus menjalankan seluruh aktivitas di rumah, seperti bekerja, belajar, dan beribadah. Penerapan social distancing ini tentunya sangat berdampak terhadap seluruh sektor kehidupan, terutama pada sektor perekonomian. Selain berdampak pada sektor perekonomian, sektor pendidikan juga terkena dampak yang cukup besar. Kegiatan belajar mengajar

terpaksa dilakukan dalam jarak jauh atau dikenal dengan sebutan daring (dalam jaringan).

Pembelajaran daring merupakan salah satu mutasi pendidikan yang digunakan untuk mengatasi masalah mengenai pembelajaran di sekolah. Guru yang kesehariannya menjelaskan di kelas menggunakan gestur maupun model yang biasanya dilakukan di dalam kelas, namun sekarang digantikan dengan menggunakan media elektronik. Pembelajaran daring merupakan metode belajar berbasis internet contohnya yaitu, Google Meet, Zoom, Google Drive, dan sebagainya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sesuai dengan perkembangan zaman, guru dituntut agar bisa menggunakan alat-alat teknologi yang telah disediakan oleh sekolah. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan seperti membuat media pembelajaran yang akan digunakannya. Seperti proses pembelajaran yang dilakukan secara daring, guru biasanya menjelaskan pembelajaran hanya dengan metode ceramah, karena kurangnya ketersediaan media yang digunakan, siswa menjadi sering merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa merasa pembelajaran yang diberikan guru cenderung kurang menarik. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, proses pembelajaran yang dilakukan guru yang menjadi sorotan utama. Guru diharapkan mampu memberikan peningkatan pada mutu pendidikan, baik aspek berpikir, kepribadian, karakter, dan rasa tanggung jawab. Oleh karena itu bagi seorang guru sangat penting untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dengan merancang pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi siswa (Setiawan dan Napitulu, 2014).

Media mempunyai arti yang cukup penting dalam proses pembelajaran karena dalam kegiatan tersebut jika ada bahan ajar yang disampaikan kurang jelas maka dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu (Hidayatullah, 2016). Media pembelajaran adalah sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi maupun materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Adapun menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011) media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala suatu proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, kemampuan serta keterampilan belajar sehingga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada siswa di sekolah dasar ialah media *flipbook*.

Flipbook menurut Nursetyo (2011) merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau majalah berukuran 21 x 28 cm. *Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu: dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Susilana dan Riyana, 2008: 88-89). Adapun kekurangan dari media *flipbook* yaitu hanya dapat digunakan perindividu atau

kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang (Wahyuliyani *et al*, 2014). Kelebihan lain dari *flipbook* ialah dapat membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas (Andarini *et al*, 2013). Jadi media *flipbook* merupakan buku dalam bentuk virtual yang di dalamnya terdapat kalimat berisikan kolom warna-warni.

Salah satu materi pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam media pembelajaran *flipbook* adalah Sistem Pernapasan Manusia. Pokok bahasan pada kelas V SD ini dirasa cocok karena dalam penyampaiannya dibutuhkan gambar-gambar dalam kehidupan nyata untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sistem pernapasan tersebut. Media *flipbook* yang akan dikembangkan adalah media yang didalamnya memuat fitur-fitur yang berupa gambar-gambar dalam kehidupan nyata yang menjelaskan mengenai materi sistem pernapasan manusia. Selain itu, dengan pemakaian media *flipbook* ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Perkembangan dunia pendidikan begitu sangat signifikan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar dirancang agar terciptanya suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang diajarkan pada siswa mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah, bahkan sampai ke perguruan tinggi, yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Yaman (2016) mengungkapkan bahwa "Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, IPA bukan hanya mengenai penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, prinsip-prinsip atau konsep-konsep saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan". Wisudawati dan Sulistyowati (2015:22) menyatakan, IPA merupakan

rumpun ilmu, yang pada dasarnya memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) ataupun kejadian (*events*) dan hubungan sebab akibat. Jadi dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam yang terjadi di alam baik berupa fakta, konsep maupun prinsip dalam proses penemuan yang dilakukan.

Beberapa penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Hayati, 2015). Disamping itu, menurut Sugianto *et al* (2013) motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *flipbook* mengalami peningkatan. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) mendeskripsikan validitas ahli media, 2) mendeskripsikan validitas pengguna media, 3) mendeskripsikan validitas audience media. Penggunaan media *flipbook* sebelumnya juga sudah ada dalam jurnal Maghfirothi, dkk (2013) dengan judul "Pengembangan *Flipbook* IPA Terpadu dengan Tema Minuman Berkarbonasi untuk Kelas VIII SMP". Di SD Negeri 3 Peninjoan masih banyak siswa yang kurang aktif mengikuti pembelajaran di sekolah. Siswa cenderung merasa bosan karena media pembelajaran yang ada di sekolah tersebut tidak menarik, sehingga siswa kehilangan semangat belajarnya di rumah. Dalam penelitian tersebut menyatakan jika penggunaan media bergambar yang lebih dominan akan menunjang kegiatan belajar mengajar yang berkualitas, hal ini disebabkan peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diidentifikasi penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri 3 Peninjoan Tahun 2020/2021".

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1.2.1 Masih kurangnya penggunaan media yang bervariasi untuk menarik minat belajar siswa.
- 1.2.2 Masih kurangnya media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berupa *Flipbook*.
- 1.2.3 Kurang pemahamannya siswa mengenai materi Sistem Pernapasan Manusia pada mata pelajaran IPA.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang diidentifikasi pada penelitian ini yaitu dalam proses pembelajaran masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan terbatasnya penggunaan media elektronik yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam. Perlu dilakukan pembatasan masalah untuk membahas permasalahan yang mencakup masalah-masalah utama dan harus dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Penelitian ini menekankan pada pengembangan media pembelajaran *Flipbook* materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA, khususnya pada siswa kelas V SD Negeri 3 Peninjoan.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah jelaskan di atas, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *Flipbook* Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri 3 Peninjoan Tahun 2020/2021?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Flipbook* Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri 3 Peninjoan Tahun 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *Flipbook* Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri 3 Peninjoan Tahun 2020/2021.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flipbook* Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri 3 Peninjoan Tahun 2020/2021.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini terdiri dari dua manfaat yakni sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan kajian dalam upaya mendalami proses kegiatan belajar mengajar, dan diharapkan siswa bisa memberikan pemikiran positif terhadap pengembangan khususnya pelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan media *Flipbook* ini khususnya dalam pembelajaran IPA, diharapkan siswa lebih termotivasi dan semangat dalam belajar, karena dengan menggunakan media *Flipbook*, pembelajaran disajikan lebih menarik untuk dibaca dan praktis. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Penggunaan media *Flipbook* dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran dikelas maupun pembelajaran individu.

d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran flipbook adalah media yang didalamnya memuat fitur-fitur yang berupa gambar-gambar dalam kehidupan nyata melalui buku elektronik.

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 hasil pengembangan mengarahkan untuk dapat mengedukasi siswa.
4. *Flipbook* pada perancangan awal produk menggunakan Microsoft word kemudian di ubah dalam bentuk PDF, lalu di ekspor dalam aplikasi Flipbook.Net. Selain itu dengan pemakaian media *flipbook* ini juga dapat membantu meningkatkan aktivitas siswa, membuat siswa semakin tertarik dan semangat untuk membaca materi yang disampaikan khususnya pada materi sistem pernapasan manusia kelas V sekolah dasar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam pembelajaran di sekolah dasar tentunya peserta didik menginginkan suatu pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, untuk itu pendidik harus mampu memfasilitasi berbagai sarana dan prasarana, sumber belajar, maupun media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Media Pembelajaran *Flipbook* yang dikembangkan diharapkan menjadi perantara yang berperan sebagai komponen belajar dan bisa membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri, dan bisa memacu daya peserta didik untuk berpikir kritis.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Flipbook* materi sistem pernapasan pada manusia ini diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dalam situasi Covid-19. Siswa juga dapat lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari karena pembelajaran ini dapat dikaitkan dalam kehidupan nyata.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut.

1. *Flipbook* ini mampu untuk membangkitkan minat baca siswa agar memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan bermakna.
2. Sebagian besar siswa kelas V Sekolah Dasar dianggap sudah mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SD, khususnya pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V di SD Negeri 3 Peninjoan.
2. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang berupa bahan ajar elektronik dan hasilnya dapat berupa *Flipbook*.

1.10 Definisi Istilah

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

1. Media *Flipbook* merupakan seperangkat media pengajaran digital dan non cetak yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk keperluan belajar mandiri, sehingga dapat menuntut siswa untuk belajar memecahkan masalah

dengan caranya sendiri. *Flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau majalah berukuran 21 x 28 cm menurut Nursetyo (2011).

2. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli dengan proses secara ilmiah, menurut Sujana (2013). IPA yang merupakan pengetahuan yang sistematis dan berlaku secara umum yang membahas tentang sekumpulan data mengenai gejala alam yang dihasilkan. Salah satunya yaitu pada materi sistem pernapasan manusia.

