BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kecerdasan masyarakat merupakan suatu aset yang harus dimiliki bangsa dan negara, karena negara maju pasti memiliki masyarakat dengan tingkat kecerdasan yang baik. Sehubungan dengan hal tersebut, maka pendidikan menjadi salah satu wahana pembentuk generasi-generasi penerus bangsa yang cerdas, sehingga dapat melestarikan apa-apa saja yang ada didalam bangsa itu sendiri seperti, kekayaan Sumber Daya Alam, sosial dan budaya.

Pendidikan di Indonesia saat ini menetapkan pelaksanaan Kurikulum 2013, hal ini diperkuat oleh penerbitan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor: 253/KEP.D/KR/2017. Tentang Penetapan Satuan Pendidikan Pelaksanaan Kurikulum 2013 Tahun 2017[1]. Kurikulum 2013 itu sendiri, memiliki nuansa baru dalam pendidikan di Indonesia khususnya pada jenjang Sekolah Dasar. Pada Kurikulum KTSP

[1] Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah, *[ARSIP] SK Dirjen Dikdasmen Tentang Sekolah Pelaksana Kurikulum 2013 Tahun 2017,* 2020, (http://disdik.banjarmasinkota.go.id/wp-content/uploads/2017/08/SK-Penetapan-Sekolah-K13_PERUBAHAN.pdf), h. 1. Diunduh tanggal 21 Oktober 2020

sebelumnya muatan pelajaran terpisah-pisah, namun dalam kurikulum 2013 ini muatan pelajaran terintegrasi dalam satu tema. Tidak hanya itu, kurikulum 2013 mengedepankan proses pembelajaran berpusat pada peserta didik *(student centered),* yang dimana guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik *(teacher centered).*

Kondisi ini, menekankan bahwa guru lebih berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dan sebaliknya peserta didik harus aktif berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan belajar. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran ini sejalan dengan teori operasional konkret Piaget terjadi antara usia 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak berpikir secara operasional dan penalaran logis menggantikan penalaran intuitif meski hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk menggolong-golongkan sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.[2] Dengan begitu peserta didik SD pada dasarnya memilki kemampuan berpikir secara konkret dimana peserta didik mudah dalam memahami suatu konsep melalui objek yang realitas atau nyata, sehingga proses berpikir anak harus dirangsang dengan pengamatan sekitar, benda-benda, alat peraga ataupun dengan anak mengalami sendiri proses penemuan konsep tersebut.

[2] Santrock, John W, *Psikologi Pendidikan.* (Jakarta: K E N C A N A, 2017), h. 53

Dalam proses pembelajaran *student centered*, peserta didik dapat memanfaatkan lingkungan belajar untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Lingkungan yang dimaksud adalah guru itu sendiri, peserta didik lain, bahan atau materi ajar (berupa buku, modul, majalah, rekaman video atau audio dan yang sejenisnya), dan sumber belajar lainnya serta fasilitas yang mendukung pembelajaran (perpustakaan, laboratorium, televisi, komputer, perekam video dan audio, pusat-pusat sumber belajar lainnya termasuk alam sekitar).

Hal ini sejalan dengan kemampuan IPA, yaitu (1) untuk mengetahui apa yang diamati. (2) kemampuan memprediksi apa yang belum diamati dan kemampuan untuk menguji tindak lanjut hasil eksperimen. (3) dikembangkannya sikap ilmiah.[3] IPA merupakan studi mengenai alam sekitar, dalam hal ini berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Keterkaitan IPA dengan kehidupan sehari-hari peserta didik diharapkan menjadi wahana bagi pembelajaran IPA yang bermakna.

---

[3] Salu, Benyamin dan Tadius. *Pengaruh Metode Pembelajaran JelajahAlam Sekitar (JAS) Terhadap Motivasi danHasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN 1Rantepao Kab. Toraja Utar.* JKIP: Universitas Kristen Indonesia Toraja. 2.1 (2019). h. 39

Keberhasilan guru dalam proses pembelajaran sangat diharapkan. Untuk mendukung keberhasilan proses belajar tersebut dibutuhkanlah sebuah bahan ajar. Namun, pada kenyataannya yang ada di lapangan berbeda dengan yang diharapkan. Menggunakan bahan ajar saja tidaklah cukup untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran, karena penyampaian yang tidak menarik membuat peserta didik cepat bosan dalam proses pembelajaran, sehingga banyak peserta didik yang masih belum mengerti isi materi yang telah disampaikan oleh guru, hal ini menghambat tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran juga sangat dipengaruhi pada tingkat literasi peserta didik. Namun, pada era *milenial* saat ini tingkat literasi peserta didik mulai menurun, peserta didik lebih memilih untuk berlama-lama dengan gawai dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Hal ini dikarenakan, generasi yang lahir pada tahun 2000an merupakan generasi *digital native,* yaitu generasi yang lahir pada era digital.[4] Oleh karena itu, teknologi seperti gawai sudah tidak asing dan sangat berpengaruh besar terhadap kehidupan peserta didik. Tidak hanya itu, bahan ajar yang digunakan sekarangpun dirasa belum cukup menunjang keberhasilan proses

[4] Anisatur Rohmah, Henry Januar Saputra, dan Ika Listyarini. "*Pengembangan E-Magazine Berbasis Android Dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar".* Elementary School 7. Vol. 7. No. 2 (2020). h. 292

pembelajaran. Karena, masih belum banyak ketersediaan bahan ajar yang dapat dijangkau dimana saja dan kapan saja.

Dari pemaparan tersebut, proses pembelajaran tidak hanya membutuhkan bahan ajar saja tetapi juga membutuhkan bantuan media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.[5] Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menarik perhatian serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat membuat sesuatu yang abstrak menjadi konkret.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di SDN Kebon Baru 09 Pagi, didapatkan informasi bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan beberapa materi IPA, karena materi yang dirasa cukup sulit dimengerti oleh peserta didik sehingga guru harus menggunakan media pembelajaran, namun terkadang media yang digunakan belum bersifat praktis dalam penggunaannya sehingga dirasa

[5] Hamid, Mustofa Abi, dan Rahmi Ramadhani dkk, *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020). h. 4

belum cukup untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar mandiri dan tidak efisien untuk digunakan di luar sekolah.. Selain itu, peniliti juga melihat motivasi belajar peserta didik rendah, hampir semua peserta didik sering menghabiskan waktunya dengan *smartphone* android untuk menonton video ataupun bermain *game*. Kondisi pandemi membuat proses pembelajaran dilaksanakan secara daring, hal ini mengakibatkan dalam membantu proses pembelajaran peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, sehingga membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya, dalam arti belajar dengan keinginan dan kemauannya sendiri, serta mudah dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dalam segala situasi.

Melihat permasalahan-permasalahan tersebut peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran berupa Majalah Pintar Edukatif atau bisa disebut MAJINATIF melalui aplikasi *flipbook maker* dalam mengembangkannya, dengan harapan mampu menarik perhatian dan menciptakan pembelajaran IPA yang menyenangkan kepada peserta didik dimana saja dan kapan saja, sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan. Selain sebagai media pembelajaran, MAJINATIF juga dapat dijadikan bahan ajar tambahan guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Sebelumnya sudah terdapat beberapa peneliti yang mengembangkan majalah sebagai media

pembelajaran. Salah satunya dikembangkan oleh Muhammad Yusuf Setia Wardana dan Suci Lintiasri. dengan judul jurnal "Pengembangan Media Pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) Pada Pembelajaran Sains Untuk Anak". Hasil penelitian menunjukkan media Majinatif dinyatakan valid oleh ahli media dan materi dengan rata-rata persentase keidealan 94,53% dan 89,84% menunjukkan kriteria baik sekali, dan media Majinatif dinyatakan praktis berdasarkan respon guru dan siswa dengan rata-rata persentase keidealan 95,58% dan 93,60% dengan kriteria baik sekali.[6] Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran IPA dengan MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) dinyatakan layak diterapkan.

Pengembangan lain juga dilakukan oleh Henry Januar Saputra dan Qoriati Musafanah dengan judul jurnal "Pengembangan Media Koran Melalui *Flipbook* Berupa *E-Book* Pada Materi IPA". Hasil penilaian akhir respon peserta didik terhadap media koran digital mendapatkan 97.62% mendapatkan respon positif yang menjawab ya, sedangkan sisanya 2,38% menjawab tidak.[7] Hal ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbentuk *flipbook* layak dan dapat dengan mudah digunakan

[6] Muhammad Yusuf Setia Wardana, '*Pengembangan Media Pembelajaran Majinatif (Majalah Pintar Edukatif) Pada Pembelajaran Sains Untuk Anak*', 5 (2016). h. 127

[7] Henry Januar dan Qoriati Musafanah Saputra, '*Pengembangan Media Koran Melalui Flipbook Berupa E-Book Pada Materi IPA', Elementary School*, 4 (2017). h. 211

oleh peserta didik serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi yang disajikan.

Perbedaan MAJINATIF yang peniliti kembangkan dengan pengembangan MAJINATIF sebelumnya adalah MAJINATIF berbantuan *flipbook maker* ini akan dibuat semenarik mungkin dengan bahasa yang mudah dipahami, produk yang dihasilkan berupa tautan web yang nantinya akan mudah diakses melalui jaringan internet kapanpun dan dimanapun oleh peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik dalam menggunakannya. Selain itu yang membuat pengembangan media pembelajaran berupa Majalah Pintar Edukatif lebih menarik, yaitu MAJINATIF dilengkapi sajian audio visual melalui video lebih lanjut tentang materi yang disampaikan, serta dilengkapi fitur "Glosarium Pintar", yaitu sebuah fitur yang menunjukkan definisi dari kata kunci (kata yang mengandung sains) pada sebuah teks saat pengguna mengkliknya, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengetahui dan memahami kata yang mengandung sains dengan cepat.

Peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) berbantuan *flipbook maker* ini disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) 3 penerapan kognitif dan (KI) 4 penerapan psikomotor dan Kompetensi Dasar (KD) 3.4 Memahami organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ

peredaran darah manusia; 4.4 Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran IPA kelas V dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) Berbantuan *Flipbook Maker* Dalam Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V SD"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, identifikasi masalah yang diperoleh yaitu:

1. Masih banyak peserta didik yang belum mengerti materi yang disampaikan oleh guru.
2. Penyampaian materi yang monoton membuat peserta didik cepat bosan dalam proses pembelajaran.
3. Tingkat literasi peserta didik yang menurun membuat rendahnya tingkat keberhasilan proses pembelajaran.
4. Minimnya media pembelajaran IPA "Sistem Peredaran Darah" yang mudah diakses dimana saja dan kapan saja.
5. Keterbatasan sumber media pembelajaran IPA.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah dapat diketahui bahwa tingkat keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya menggunakan bahan ajar namun juga harus menggunakan alat bantu atau media pembelajaran yang baik agar tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) berbantuan *flipbook maker* dalam materi sistem peredaran darah kelas V SD Kompetensi Dasar 3.4 Memahami organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia; 4.4 Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi peneliti dapat merumuskan masalah yang ada, yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) berbantuan *flipbook maker* dalam materi sistem peredaran darah kelas V SD.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoritik maupun praktis:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini mengembangkan produk, hasil pengembangan berupa media pembelajaran MAJINATIF (Majalah Pintar Edukatif) berbantuan *flipbook maker* dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah.

a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan bagi para peneliti selanjutnya yang kajiannya hampir sama.
b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu inspirasi dalam melakukan inovasi pembelajaran sains maupun mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.
c. Hasil penelitian ini dapat dievaluasi dan dikembangkan dalam penelitian selanjutnya yang lebih sempurna.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, hasil dari penulisan ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi:

a. Bagi penelti sendiri

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada materi sistem peredaran darah kelas V SD.

b. Bagi peserta didik

Diharapkan mampu menjadikan peserta didik belajar lebih mandiri dan aktif sera memudahkan peserta didik dalam memahami materi dimanapun dan kapanpun.

c. Bagi pendidik atau pengajar

Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dan mendorong penyusun media pembelajaran lain yang lebih inovatif dalam pembelajaran.