

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Dengan menggunakan teknologi, pendidikan dapat diakses tanpa harus dalam bentuk kehadiran fisik. Hal ini memungkinkan seluruh manusia mendapatkan akses pendidikan yang berkualitas. Satu diantaranya cara yang dapat memajukan suatu bangsa adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikannya. Pendidikan merupakan sumber kemajuan suatu bangsa karena melalui pendidikan kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan, sumber daya manusia merupakan aset utama dalam membangun suatu bangsa. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas dan berkualitas.

Dengan adanya pendidikan dapat membina kepribadian, mengembangkan kemampuan, meningkatkan pengetahuan dan juga keterampilan. Oleh karena itu, inovasi pendidikan sangat penting dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Melibatkan peran teknologi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mewujudkan inovasi dalam pendidikan. Dunia pendidikanpun perlu mengikuti perkembangan teknologi di setiap masanya, karena pendidikan dan teknologi adalah dua bidang yang saling berkaitan. Pendidikan akan semakin berkembang dengan baik dengan adanya bantuan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman.

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan/atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat”.¹

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran bagi seorang peserta didik untuk mendapatkan sumber informasi dan ilmu pengetahuan yang didapat dari pendidik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan karakter pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI, 2003), hlm. 49

dengan baik. Seperti yang dikemukakan oleh Andi Setiawan (2017:21), pembelajaran merupakan proses perubahan yang disadari dan disengaja, mengacu adanya kegiatan sistematis untuk berubah menjadi lebih baik dari seorang individu.²

Pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Pembelajaran dapat merubah seseorang individu menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Terjadinya banyak perubahan pada seorang anak karena proses pembelajaran yang dilaluinya. Pengalaman belajar yang dilalu oleh peserta didik akan menambah pengetahuannya.

Dalam menunjang proses pembelajaran guru dituntut untuk memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian secara profesional karena guru merupakan fasilitator dan motivator bagi peserta didik. Sebagai fasilitator dan motivator, guru berperan dalam memberikan kemudahan atau memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar mengajar dan harus bisa membangkitkan semangat belajar peserta didik. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Gagne (1992: 3), yang menyatakan bahwa , "*Instruction is a set of event that effect learners in such a way that learning is faculitated*".³ Oleh karena itu menurut Gagne, mengajar atau teaching merupakan bagian dari pembelajaran. Agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar diperlukan perangkat pendukung untuk proses belajar mengajar di sekolah. Salah satu prangkat pendukung dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Dalam pembelajaran, terkadang ada hal-hal yang sulit disampaikan oleh lisan jika bersifat abstrak seperti bagian-bagian tubuh manusia maupun bagian-bagian tubuh hewan. Contoh lain seperti letak geografis Indonesia, jika menyampaikannya tidak menggunakan media pembelajaran pesan tersebut akan sulit tersampaikan kepada peserta didik dan tidak menutup kemungkinan akan menjadi salah penafsiran. Dengan media pembelajaran materi pada pembelajaran tersebut akan mudah tersampaikan. Peserta didik akan lebih mudah dan jelas memahami apa yang dijelaskan oleh pendidik. Media pembelajaran juga mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Dalam suatu pembelajaran, media sangat diperlukan.

² Andi Setiawan, M, M. Pd. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponogoro:Uwais Inspirasi Indonesia. hlm. 21

³ Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group 2016) hlm. 102

Gerlach dan Ely menyatakan : "*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude*".⁴ Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti buku, gambar, radio, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah wawasan dan pengetahuan, serta dapat mengubah sikap dan menambah keterampilan peserta didik.

Adanya media pembelajaran juga bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Selama ini pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah terkesan tidak menarik bagi peserta didik. Peserta didik menganggap pelajaran IPS hanya sebagai pelajaran yang bersifat hafalan. Sudah tidak asing lagi bahwa pembelajaran IPS dianggap pelajaran yang tidak menarik, membosankan, sulit dimengerti, sering kali dianggap kuno dan sebagainya yang menunjukkan peserta didik tidak menyukai pelajaran tersebut. Keadaan seperti ini dapat diperparah lagi jika guru mengajar dengan cara yang monoton sehingga siswa tidak berminat dalam proses belajar mengajar dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Kebanyakan guru hanya menggunakan metode cerah dan peserta didik diminta untuk membaca bukunya. Dibutuhkan media yang menarik perhatian peserta didik agar peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran dengan suasana belajar yang hanya itu-itu saja.

Guru harus melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai agar peserta didik tertarik dan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan sangat beragam, salah satu media yang dapat digunakan yaitu media *flipbook*. *Flipbook* merupakan buku elektronik yang interaktif yaitu dapat memuat file berupa video, gambar bergerak, atau animasi serta suara. Tidak hanya materi pembelajaran dalam *flipbook* juga dapat memuat evaluasi bagi guru yang dapat berupa quis-quis menarik, tidak hanya soal pilihan ganda ataupun soal essay tetapi dapat berupa TTS (Teka Teki Silang) ataupun soal menjodohkan dan jenis soal lainnya. Sehingga hal tersebut akan sangat membantu dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh saat aktivitas belajar, dan memfokuskan perhatian peserta didik terhadap isi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

⁴ Wina Sanjaya. hlm. 163

Melalui hasil analisis kebutuhan yang dilakukan memberikan hasil bahwa masih ada beberapa guru yang kurang mampu dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Rata-rata guru hanya menggunakan media buku tematik siswa dan buku guru sebagai penunjang pembelajaran. Tidak tersedianya media pembelajaran yang lebih interaktif membuat peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik pada proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi jenis kegiatan ekonomi. Hal tersebut yang akan menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi menurun. Materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik, pembelajaran hanya berpusat pada guru,

Berdasarkan pengamatan dan wawancara guru serta peserta didik kelas V di SDN Kramat Jati 24 Jakarta Timur, peneliti memperoleh data bahwa peserta didik membutuhkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk membangun semangat belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar demi mewujudkan tujuan dari pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan sumber belajar yang berasal dari buku tema dan buku guru dari sekolahan. Pada buku tema siswa tulisan atau bacaan yang tersedia lebih banyak dibandingkan dengan gambar, sehingga membuat peserta didik tidak terlalu tertarik. Pada materi yang seharusnya lebih banyak gambar-gambar yang berpariasi tetapi gambar hanya sedikit bahkan ada yang tidak bergambar.

Pembelajaran IPS sering kali dianggap pembelajaran yang membosankan karena pada pembelajaran peserta didik hanya diminta untuk membaca dan kemudian menghafalkan apa yang telah dibacanya. Peserta didik sangat perlu media pembelajaran yang lebih inovatif lagi. Media pembelajaran yang berpariatif akan meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan pada zaman digital ini. Media pembelajaran tidak harus berupa buku tetapi bisa juga menggunakan digitalisasi ataupun media-media yang lainnya seiring dengan perkembangan zaman.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran *flipbook*. Penelitian pertama dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar”.⁵ Pada penelitian tersebut mengembangkan media interaktif buku digital atau *flipbook* yang

⁵ Hasriani, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar’, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2021. Diunduh pada 17 Februari 2022

dapat diakses secara online atau offline pada komputer atau *smartphone*. Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Flip Pdf Converter* dengan tema daur hidup hewan untuk kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan buku digital flipbook sebagai sumberbacaan peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi daur hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitiannya bahwa pemanfaatan *flipbook* cukup efektif dan menarik minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, karena *flipbook* ini dapat digunakan sebagai tambahan buku bacaan yang dapat menambah kebermaknaan pembelajaran.

Penelitian kedua yaitu dengan judul “Pengembangan Media Flipbook Maker Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Wahid Hasyim 01 Dau Malang”.⁶ Pada penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *kvisoft flipbook maker* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik kelas VII MTS dalam desain tampilan dan pengoperasian buku digital *flipbook* sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Penggunaan *kvisoft flipbook maker* mempermudah peneliti untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitiannya keefektifan media atau produk yang dibuat dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yaitu adanya perbedaan signifikan pada kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikembangkan peneliti.

Penelitian ketiga yaitu dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora”.⁷ Pada penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran *flipbook* dengan bantuan *microsoft word* dan *microsoft power point* untuk membuat *layout* dan *desain cover* yang kemudian dijadikan tampilan *flipbook* dengan bantuan *software kvisoft flipbook maker* pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitiannya faktor

⁶ Albadrotus Tsaniyah, ‘Pengembangan Media Flipbook Maker Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS Wahid Hasyim 01 Dau Malang’, 2018. Diunduh pada 17 Februari 2022

⁷ Alina Muallifah. ‘Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora’, 2020. Diunduh pada 7 Juni 2022

penghambat pada materi tersebut karena media pembelajaran yang masih terbatas dari bantuan pemerintah seperti peta dan globe, kurangnya pemanfaatan IT pada pembelajaran dibuktikan dengan jarangya penggunaan proyektor. Metode yang dipakai oleh guru masih konvensional berupa ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, guru cenderung memakai model *cooperative learning* namun masih kurang maksimal dalam pelaksanaannya.

Buku penunjang sebagai alternatif media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena dapat membantu pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam pemanfaatan buku penunjang agar digunakan dengan baik, pendidik perlu mengetahui kebutuhan peserta didik dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi peserta didik tentang materi yang akan diajarkan. Berdasarkan hal tersebut, maka buku penunjang perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik.

Berbagai buku penunjang yang dapat digunakan peserta didik sekolah dasar diantaranya buku cetak atau konvensional, buku digital (*ebook*), audio, visual, dan audio visual. Salah satu buku penunjang yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran adalah *flipbook*. Buku digital *flipbook* berfungsi sebagai alat bantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan buku digital *flipbook* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi jenis kegiatan ekonomi karena melalui buku digital *flipbook* peserta didik akan lebih mudah mempelajari berbagai jenis kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Selain itu buku digital *flipbook* dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada saat pembelajaran.

Pada umumnya peserta didik usia sekolah dasar menyukai buku yang memiliki gambar, penuh warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun animasi. Sejatinya anak usia sekolah dasar akan membaca buku dengan melihat gambar bagian cover terlebih dahulu, jika cover dirasanya menarik tentu akan menarik minat peserta didik untuk membaca buku tersebut. Hal tersebut akan membuat proses pembelajaran terasa menyenangkan dan materi yang diberikan akan mudah diterima oleh peserta didik.

Buku digital *flipbook* memiliki keunggulan dibandingkan dengan buku cetak atau konvensional, karena memiliki kemudahan dalam mengaksesnya. Buku digital *flipbook*

ini dipublikasikan melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan sebagainya, selain itu buku digital *flipbook* mudah dibawa kemana saja serta tidak memerlukan ruang penyimpanan. Kelebihan lainnya dari *flipbook* ini ialah lebih interaktif dan menarik dengan disisipkannya beberapa elemen gambar animasi yang sesuai dengan lingkungan sekitar peserta didik, serta pewarnaan yang cerah untuk menambah daya tarik peserta didik.

Flipbook dipublikasikan dalam bentuk link, hal tersebut tentu akan mempermudah untuk dibagikan kepada banyak orang, baik satu persatu maupun sekali waktu. Sifatnya yang digital dan tidak memiliki fisik membuat *flipbook* dapat dibagikan kepada banyak orang melalui berbagai media. Misalnya dikirimkan kepada peserta didik melalui grup *whatsapp*, sehingga tidak perlu bertemu langsung langsung untuk bisa membagikan materi, hal ini yang membuatnya dinilai praktis.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang interaktif berupa buku digital *flipbook* dalam penelitian *Research and Development (RnD)* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Pada Kelas V Sekolah Dasar”. Melalui pengembangan ini peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran sebagai inovasi bagi guru serta media bagi peserta didik. Peneliti berharap dengan adanya pengembangan ini dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar tentang jenis kegiatan ekonomi dengan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi
2. Bahan ajar yang digunakan sebagian besar berupa teks bacaan dan tidak menarik bagi peserta didik
3. Kurangnya minat belajar peserta didik karena hanya belajar dengan pedoman buku tematik
4. Keterbatasan peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru

C. Fokus Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka fokus masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif

flipbook pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi Jenis Kegiatan Ekonomi kelas V Sekolah Dasar.

D. Ruang Lingkup Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah diatas, peneliti hanya membatasi ruang lingkup penelitian yang dikaji permasalahan pengembangan berbentuk media pembelajaran interaktif berbentuk *Flipbook* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kegiatan ekonomi pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, fokus masalah, pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan secara rinci sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk *flipbook* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi jenis kegiatan ekonomi kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *flipbook* layak dikembangkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi jenis kegiatan ekonomi untuk kelas V SDN Kramat Jati 24?

F. Kegunaan Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi jenis kegiatan ekonomi kelas V Sekolah Dasar ini diharapkan dapat memberi kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran. Khususnya pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kegiatan ekonomi kelas V Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Sebagai masukan dan referensi bagi pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi jenis kegiatan ekonomi di kelas V Sekolah Dasar yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara daring

maupun tatap muka sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mengikuti perkembangan zaman.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai alat bantu menambah pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan mudah dipahami dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial baik saat proses pembelajaran secara online maupun tatap muka langsung. Diharapkan dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan saat belajar serta dapat mengantarkan peserta didik kepada pembelajaran yang bermakna.

c. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya yang relevan.

