

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran abad 21 bertujuan untuk menggabungkan literasi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta penguasaan teknologi. Tujuan pembelajaran abad 21 adalah untuk mempersiapkan generasi abad 21 untuk berpikir kritis, memiliki pengetahuan, kemampuan literasi, dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran abad 21 sejalan dengan kurikulum 2013 dimana tujuan kurikulum 2013 untuk mempersiapkan masa depan bangsa dengan mengajarkan siswa menjadi pribadi yang beragama, kreatif, inovatif, efektif serta ikut berperan dalam masyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dalam Perkembangan pendidikan abad 21 ditandai banyaknya teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan dalam segala bidang kehidupan, termasuk proses belajar mengajar di sekolah. Saat ini kemajuan teknologi informasi memiliki banyak manfaat bagi kemajuan dunia pendidikan, terutama teknologi komputer dan internet, baik perangkat lunak maupun perangkat keras, menawarkan berbagai pilihan untuk mendukung proses pembelajaran.

Dalam kompetensi profesional guru hendaknya bisa menguasai kelas mulai dari segi penguasaan materi, metode, teknik serta mampu mengenal karakteristik siswanya. Menurut Piaget (dalam Aditya Dharma, 2019, h.54), karakteristik anak usia Sekolah Dasar, yang berusia antara enam dan dua belas tahun, berada di tahap operasional konkrit. Pada titik ini, memberi penjelasan yang konkrit dan logis akan membantu anak memahami suatu hal. Oleh karena itu, belajar melalui hal-hal yang nyata lebih baik bagi anak daripada belajar melalui menghayal atau mengira-ngira.

Namun, buku yang ditemukan di lapangan masih belum menyajikan situasi pembelajaran yang konkrit/nyata. Buku cerita merupakan buku yang berisi teks yang disertai dengan gambar yang mampu membantu siswa untuk tidak berpikir abstrak.

Di era abad 21 saat melakukan proses pembelajaran guru dituntut bisa menggunakan teknologi digital untuk desain pembelajaran yang lebih inovatif. Kemampuan guru dalam mendidik di era pembelajaran digital harus disiapkan dengan penguatan *cyber pedagogy* pada guru (Sulistyo dkk., 2022,h.2584). *cyber pedagogy* adalah keahlian mengajar dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah membuat bahan ajar digital menurut Riyanto (dalam Supardi, 2020, h.15) bahan ajar lebih menarik dengan menggunakan multimedia yaitu yaitu *flipbook* atau buku 3D yang memungkinkan pengguna untuk membaca buku di layar dengan seolah-olah membalikkan halaman buku. *Flipbook. Flip Pdf Corporate Edition* atau sering disebut sebagai *Flipbook* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mengubah buku menjadi sebuah buku digital. *Flipbook* ini sangat mudah digunakan, dengan tampilan publish berbentuk *flip* (bolak-balik) seperti buku nyata. Dalam aplikasi ini guru bisa berkreasi karena dalam *Flipbook* ini guru bisa menambahkan teks, gambar, *audio*, dan video.

Pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar guru dituntut untuk lebih mengambil peran sebagai fasilitator sehingga guru harus memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dan merancang gaya belajar inovatif yang membuat siswa tetap aktif dan berpikir kritis. Pembelajaran inovatif pada proses pembelajaran kurikulum 2013 terdiri dari mengamati, menanya, mencoba, menalar

dan mengkomunikasikan, yang disingkat 5M atau dikenal dengan pendekatan saintifik, pendekatan yang mengajak siswa untuk aktif sehingga menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran saintifik adalah *Problem Based Learning*. *Problem based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan mengasah keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran (Sofyan dkk, 2017,h.61). Namun cukup memprihatinkan dalam proses pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas masih ada yang menggunakan metode konvensional. Pembelajaran dengan metode konvensional identik dengan guru yang lebih berperan aktif dibanding siswanya. Padahal tujuan proses pembelajaran abad 21 adalah memusatkan pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II-B, diketahui bahwa di dalam kelas II-B buku yang disediakan pemerintah atau sering disebut sebagai buku paket menjadi satu-satunya bahan ajar yang digunakan. Saat proses pembelajaran berlangsung guru memiliki kendala dalam menghadapi siswa yang tidak mau bertanya saat menemukan kata-kata yang sulit mereka pahami di dalam buku paket sehingga, sering kali kebingungan mereka membuat mereka berhenti belajar dan memilih mengganggu temannya dari pada memperhatikan kembali buku mereka, dalam proses pembelajaran belum pernah menggunakan bahan ajar berbentuk elektronik padahal sekolah menyediakan sarana yang mendukung untuk melakukan proses pembelajaran yang memerlukan teknologi, dan dalam proses pembelajaran masih belum pernah menerapkan bahan ajar berupa buku cerita berbasis elektronik

yang bahasanya lebih sederhana dan mudah dipahami siswa. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang diterapkan belum mengikuti tuntutan abad 21 yang identik dengan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas II-B SD Negeri 106163 Bandar Klippa, peneliti menemukan bahwa siswa cenderung tidak memperhatikan buku paket pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan metode yang digunakan guru saat mengajar di kelas II-B menggunakan metode konvensional dimana guru lebih berperan lebih aktif daripada siswa sehingga siswa merasa bosan hal ini dilihat siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi dan memilih untuk bercengkrama dengan teman membicarakan hal diluar materi yang dijelaskan guru sehingga menyebabkan suasana kelas menjadi tidak kondusif.

Dari permasalahan yang peneliti temukan tersebut, maka peneliti akan mengembangkan bahan ajar buku cerita yang memanfaatkan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition*. Didalam penyajian buku cerita peneliti akan menyajikan buku cerita yang menggunakan model PBL agar anak memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan berlatih untuk menyelesaikan masalah bersama teman sekelompoknya.

Adapun yang menjadi alasan peneliti memilih buku cerita menjadi bahan ajar yang dikembangkan ialah mengingat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami beberapa kata dalam buku paket sehingga peneliti mengembangkan buku cerita sebagai bahan ajar agar. Buku cerita menggunakan bahasa yang sederhana sehingga akan membuat anak mudah memahami kalimat yang akan disampaikan, sejalan dengan pendapat Miranda (Asyikin & Sapri, 2022,hal.659)

menyatakan bahwa bahan bacaan anak harus sederhana, tapi tidak terlalu sederhana. Selain itu buku cerita dapat menggunakan gambar untuk memahami teks dan cerita, sehingga membuat buku terasa lengkap dan konkrit.

Buku cerita yang akan peneliti kembangkan disajikan dengan model PBL. Alasan peneliti memilih model PBL untuk menyajikan cerita-cerita di dalam buku cerita ialah untuk menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran dan mengasah kemampuan siswa untuk mampu memecahkan permasalahan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Handayani & Muhammadi (2020, h.79) mengatakan bahwa PBL merupakan suatu model yang membawa siswa untuk aktif dalam dalam pembelajaran dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahan dengan pengetahuannya sendiri

Pada pemilihan aplikasi Flip PDF Corporate Edition, alasan peneliti memilih aplikasi ini ialah dilihat dari penelitian yaitu Jurnal Madrasah Ibtidaiyah oleh Diana Rossa Martatiyana, Lina Novita, dan Ratih dari Universitas Pakuan, yang berjudul : Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV Di Sekolah Dasar, dimana pada penelitian ini dinyatakan bahwa aplikasi flipbook valid digunakan untuk mengembangkan bahan ajar.

Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengembangan Buku Cerita Berbasis *Flipbook* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada tema 8 kelas II SD Negeri 106163 Bandar Klippa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka beberapa masalah yang teridentifikasi peneliti, yaitu;

1. SD Negeri 106163 Bandar Klippa sudah memiliki proyektor tetapi belum digunakan saat proses belajar mengajar.
2. Suasana kelas yang tidak kondusif saat proses belajar mengajar berlangsung
3. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket.
4. Dalam proses pembelajaran masih belum pernah menerapkan bahan ajar berupa buku cerita berbasis elektronik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan buku cerita berbasis *Flipbook* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada Tema 8, Subtema 2, Pembelajaran 4 di kelas II-B SD Negeri 106163 Bandar Klippa”

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan buku cerita berbasis *Flipbook* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada Tema 8, Subtema 2, Pembelajaran 4 di kelas II-B SD Negeri 106163 Bandar Klippa” ?

2. Bagaimana Praktikalitas buku cerita berbasis *Flipbook* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada Tema 8, Subtema 2, Pembelajaran 4 di kelas II-B SD Negeri 106163 Bandar Klippa”?
3. Bagaimana Efektivitas buku cerita berbasis *Flipbook* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada Tema 8, Subtema 2, Pembelajaran 4 di kelas II-B SD Negeri 106163 Bandar Klippa”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan buku cerita berbasis *Flipbook* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada Tema 8, Subtema 2, Pembelajaran 4 di kelas II –B SD Negeri 106163 Bandar Klippa”
2. Untuk mengetahui praktikalitas buku cerita berbasis *Flipbook* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada Tema 8, Subtema 2, Pembelajaran 4 di kelas II-B SD Negeri 106163 Bandar Klippa”
3. Untuk mengetahui efektivitas buku cerita berbasis *Flipbook* dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada Tema 8, Subtema 2, Pembelajaran 4 di kelas II-B SD Negeri 106163 Bandar Klippa”

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar siswa disekolah maupun di luar sekolah.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Peserta Didik

Buku cerita berbasis *Flipbook* yang merupakan produk penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan ajar yang bervariasi bagi peserta didik sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar.

b. Bagi Guru

Buku cerita berbasis *Flipbook* yang merupakan produk penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat menarik peserta didik agar kegiatan belajar mengajar di kelas lebih aktif serta dapat Menambah wawasan dan keterampilan guru untuk mengembangkan bahan ajar elektronik.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan produk hasil penelitian ini sebagai bahan ajar dan ide maupun pemikiran guna memperbaiki pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu mengaplikasikan ilmu yang didapat pada masa perkuliahan; menambah wawasan dalam penelitian pengembangan; meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar elektronik.