

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1, pendidikan diartikan sebagai upaya yang terarah dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara optimal. Potensi ini meliputi aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral, serta keterampilan yang dibutuhkan individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Meningkatkan kualitas pendidikan merupakan salah satu langkah untuk memajukan sebuah bangsa, karena pendidikan memberikan bekal untuk menghadapi tantangan masa depan dan mendorong perkembangan kecerdasan serta keterampilan.

Pendidikan memiliki kaitan erat dengan proses belajar mengajar, yang mengharuskan adanya interaksi antara guru dan siswa. Dalam proses ini, komunikasi yang efektif sangat diperlukan agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Teknologi dapat menjadi alat pendukung dalam penyampaian pesan dengan memungkinkan akses informasi secara lebih luas dan fleksibel. Zaman sekarang, teknologi berkembang semakin pesat sehingga secara tidak langsung mengharuskan manusia untuk selalu hidup berdampingan dalam melakukan aktivitas keseharian. Teknologi memberikan dampak di berbagai bidang, karena kehadirannya sangat membantu dalam menyelesaikan tugas.

Pendidikan termasuk salah satu bidang yang terbantu akan hadirnya teknologi, hal ini membuat berbagai kegiatan pendidikan menjadi lebih mudah dan mampu memperluas jangkauan mengakses informasi.

Teknologi yang semakin berkembang pesat ternyata tidak selalu memberikan dampak positif terhadap masyarakat. Penyebaran berita *hoax* yang semakin melonjak membuat adanya kekhawatiran terhadap siswa yang mudah percaya dengan berita tidak benar. Hal ini dikarenakan rendahnya minat membaca siswa, sehingga lebih mudah menyerap apa yang dilihat dan didengar.

Pembelajaran terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan, seperti tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Selain itu, tak lupa bahwa pemilihan media atau bahan ajar juga harus diperhatikan. Sistem pembelajaran yang konvensional membuat siswa merasa bosan sehingga sulit memahami materi pelajaran. Sumber belajar yang hanya terpaku kepada buku tematik membuat materi yang dibahas menjadi sempit dan terbatas.

Penggunaan bahan ajar yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sementara bahan ajar yang interaktif dapat berdampak positif pada hasil belajar mereka. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran merupakan langkah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu contoh bahan ajar berbasis teknologi adalah penggunaan *flipbook*.

Bahan ajar sendiri adalah kumpulan materi yang digunakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bahan ajar dapat berbentuk media cetak, elektronik, atau digital. Bahan ajar yang disusun harus bersifat interaktif, yang berarti dapat menciptakan interaksi antara

siswa dan materi yang dipelajari. Artinya bahan ajar yang disusun harus mampu memberikan suatu arahan ataupun perintah untuk melakukan kegiatan tertentu kepada pengguna bahan ajar.

Berdasarkan data yang diperoleh pada hari Kamis, 19 Oktober 2023, melalui wawancara kepada Bapak Edi Makmur, S.Pd.I yang merupakan wali kelas V SD Muhammadiyah Kerasaan, dapat ditarik kesimpulan bahwa : 1) pembelajaran masih menggunakan buku cetak tematik yang merupakan keluaran penerbit, Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa, yang menyebabkan mereka tidak aktif berpartisipasi dalam proses belajar. 2) guru belum pernah menyusun dan mengembangkan bahan ajar digital, hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman guru mengoperasikan teknologi dan tidak adanya tuntutan dari sekolah untuk menyusun dan mengembangkan bahan ajar sendiri; 3) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal, terlihat dari adanya fasilitas yang disediakan oleh sekolah seperti proyektor yang tidak pernah digunakan oleh guru. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa *flipbook* yang memanfaatkan teknologi belum diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kecenderungan penggunaan buku tematik sebagai bahan ajar akan berdampak pada pemahaman siswa, hal ini dikarenakan penulis buku tematik yang digunakan oleh siswa menganggap seluruh siswa homogen sehingga membuat siswa sulit memahami materi pelajaran yang disajikan. Siswa SD yang perkembangan kognitifnya masih dalam tahap operasional konkret (konkret menuju abstrak) mengharuskan siswa belajar berdasarkan objek yang dekat dengan siswa. Artinya objek yang akan dipelajari siswa dapat dilihat, dipegang, ataupun dirasa oleh siswa. Namun penulis buku tematik menyajikan materi secara universal tanpa

mempertimbangkan perbedaan siswa. Seorang guru perlu mengetahui dan memahami kelemahan penggunaan buku tematik siswa. Apabila buku tematik selalu dijadikan sebagai bahan ajar utama maka akan mengakibatkan pembelajaran monoton dan tidak menarik bagi siswa sehingga siswa sulit mencapai tujuan pembelajaran.

Flipbook adalah bahan ajar berbentuk elektronik yang merupakan hasil pengembangan dari *e-book*. *Flipbook* adalah buku digital yang memadukan teks, grafik, dan video untuk membantu siswa memahami topik pembelajaran. *Flipbook* dapat diakses melalui ponsel, PC, dan perangkat lainnya. Lebih jauh lagi, *flipbook* merupakan sumber belajar yang bermanfaat yang membantu meningkatkan kebebasan siswa karena dapat diakses kapan saja dan dari lokasi mana pun.

Pengembangan *flipbook* ini dipilih dengan alasan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa berdasarkan dengan gaya belajar siswa yang heterogen. Gaya belajar merujuk pada cara setiap individu yang dianggap paling cepat dan efektif dalam menerima, menyerap, dan mengolah informasi. Menurut De Porter dan Hernacki dalam Cahyani (2016, h. 2), Gaya belajar biasanya dikategorikan menjadi tiga kategori: visual, aural, dan kinestetik. Gaya belajar visual didasarkan pada penglihatan, oleh karena itu orang belajar dengan melihat dan mengamati. Gaya belajar auditori biasanya menerima informasi berdasarkan apa yang mereka dengar. Sementara itu, gaya belajar kinestetik memerlukan pembelajaran melalui Gerakan, yang berarti individu lebih mudah memahami materi ketika mereka bergerak.

Penelitian Ni Kadek Putriani dan Maria Goreti Rini Kristiantari (2022) tentang pengembangan sumber belajar tematik untuk siswa kelas II dengan memanfaatkan *flipbook maker* menghasilkan produk bergaya *flipbook*. Hal ini disebabkan oleh masih banyaknya sekolah yang bergantung pada buku teks, sehingga guru kurang berinovasi dan berimajinasi dalam mengembangkan bahan ajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan desain dan kelayakan bahan ajar berbasis *flipbook maker*. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Bahan ajar berbasis *flipbook maker* dinilai memiliki kualitas yang sangat baik, berdasarkan penilaian ahli mata pelajaran (96%), ahli desain pembelajaran (100%), dan ahli media (95%). Selain itu, hasil tes individual mencapai 97,6%, dan uji coba kelompok kecil memperoleh skor 99%, sehingga secara keseluruhan bahan ajar ini mendapat penilaian yang sangat baik. Kesimpulannya, bahan ajar berbasis *flipbook maker* cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga didukung oleh studi yang dilakukan oleh Yulia Maulani dan Nur Azmi Alwi (2023) tentang pengembangan bahan ajar tematik menggunakan aplikasi pembuat *flipbook*. Dalam penelitian ini, metode pengembangan yang digunakan adalah 4-D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*) dengan tujuan mengembangkan dan menghasilkan suatu produk dengan maksud untuk menjadi sarana meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum ditampilkan, produk terlebih dahulu melalui tahap validitas oleh ahli di bidangnya masing-masing, penelitian menggunakan aspek bahasa, isi, penyajian dan grafik untuk melakukan validitas. Kisaran skor setiap faktor yang digunakan untuk menentukan validitas suatu sumber ajar adalah antara 83,33 sampai dengan 87,50,

dengan rata-rata keseluruhan sebesar 85,52. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik dengan menggunakan aplikasi *flipbook* berbasis metode inkuiri dikategorikan sangat baik, sah dan dapat dilaksanakan.

Diharapkan bahan ajar berupa *flipbook* dapat meningkatkan pemahaman siswa, menarik minat belajar mereka, serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam penggunaan teknologi. Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk *Flipbook* Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD Muhammadiyah Kerasaan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
2. Buku tematik cenderung dijadikan sebagai sumber belajar.
3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum digunakan secara optimal.
4. Kurangnya motivasi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan tantangan yang diuraikan, peneliti mempersempit ruang lingkup penelitian ini ke pembuatan bahan ajar dalam bentuk *flipbook* untuk Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 2 Perpindahan Kalor di Sekitar Kita Pembelajaran 2 di Kelas V SD Muhammadiyah Kerasaan, Kabupaten Simalungun, Tahun Ajaran 2024/2025.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas bahan ajar berbentuk *flipbook* pada Tema 6 Subtema 2 kelas V di SD Muhammadiyah Kerasaan Kab. Simalungun T.A 2024/2025?
2. Bagaimana praktikalitas bahan ajar berbentuk *flipbook* pada Tema 6 Subtema 2 kelas V di SD Muhammadiyah Kerasaan Kab. Simalungun T.A 2024/2025?
3. Bagaimana efektivitas bahan ajar berbentuk *flipbook* pada Tema 6 Subtema 2 kelas V di SD Muhammadiyah Kerasaan Kab. Simalungun T.A 2024/2025?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui validitas bahan ajar berbentuk *flipbook* pada Tema 6 Subtema 2 kelas V di SD Muhammadiyah Kerasaan Kab. Simalungun T.A 2024/2025
2. Mengetahui praktikalitas bahan ajar berbentuk *flipbook* pada Tema 6 Subtema 2 kelas V di SD Muhammadiyah Kerasaan Kab. Simalungun T.A 2024/2025
3. Mengetahui efektivitas bahan ajar berbentuk *flipbook* pada Tema 6 Subtema 2 kelas V di SD Muhammadiyah Kerasaan Kab. Simalungun T.A 2024/2025

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Untuk memperdalam pemahaman mengenai pengembangan bahan ajar berupa *flipbook* yang digunakan dalam pembelajaran, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau panduan bagi penelitian selanjutnya terkait bahan ajar berbasis *flipbook* di sekolah dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Bahan ajar berbasis *flipbook* diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa karena memudahkan siswa dalam menyerap informasi pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar, serta memberikan pengalaman belajar melalui penggunaan bahan ajar berbentuk *flipbook*.

2. Bagi guru

Sebagai referensi dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik. Penelitian ini juga dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan guru sehingga mampu memacu guru untuk terus melakukan inovasi dalam mengembangkan bahan ajar agar kualitas pembelajaran meningkat.

3. Bagi sekolah

Sebagai alternatif bahan ajar di sekolah dasar untuk pembelajaran tematik, hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

4. Bagi peneliti

Untuk mendapatkan wawasan dan pemahaman lebih dalam tentang pembuatan materi edukasi dalam bentuk *flipbook*. Penelitian ini juga menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, yang selanjutnya dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY