

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses di mana guru dan siswa berinteraksi untuk menumbuhkan pemahaman, watak, dan kemampuan yang diperlukan bagi setiap siswa. Pendidikan ini bertujuan untuk menanamkan keimanan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak yang mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh seseorang, masyarakat, dan bangsa. Manajemen yang efisien dalam impementasi, perencanaan, dan evaluasi sangat penting untuk keberhasilan pendidikan. Pemerintah berusaha meningkatkan kualitas Pendidikan dengan memperbarui dan menyempurnakan kurikulum. Kurikulum Merdeka adalah salah satu inisiatif pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Merdeka belajar berarti metode belajar yang memungkinkan peserta didik untuk berkonsentrasi pada bakat yang dimiliki, tetap santai, tidak tertekan, gembira dan belajar tanpa tekanan (Susilowati, 2022).

Proses pembelajaran sangat berperan penting dalam memastikan tujuan pendidikan tercapai dengan sebaik-baiknya. Beberapa faktor yang mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran antara lain adalah tersediannya prasarana yang memadai. Fasilitas lengkap dan layak memungkinkan kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan efektif, sehingga pendidik dapat menyampaikan materi dengan optimal. Kemajuan

teknologi dan informasi cenderung mempengaruhi semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan pelatihan, sosial, ekonomi, politik, dan budaya (Rubiantica, 2021). Sumber daya manusia yang kuat dalam menguasai teknologi dan pengetahuan di era revolusi 4.0 memberikan kontribusi besar bagi kemajuan suatu negara. Oleh karena itu, agar pendidikan Indonesia dapat mengikuti kemajuan pesat saat ini, maka harus terus ditingkatkan (Harsiwi & Arini, 2020).

Seiring dengan kemajuan teknologi dan komunikasi, produk multimedia telah berkembang pesat. Perkembangan ini memiliki dampak besar terhadap penggunaan media pembelajaran di sekolah. Pendidik akan tertinggal dari kemajuan masyarakat umum jika mereka tidak mengikuti perkembangan ini. Proses pembelajaran tidak akan berhasil dengan baik jika pendidik menggunakan media yang tidak kreatif. Banyak sekolah, terutama yang terletak di pedesaan atau daerah terpencil menghadapi keadaan di mana guru perlu memiliki kemampuan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran.

Interaksi antara guru dan siswa memudahkan proses pembelajaran. Guru bertindak sebagai penyedia informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Proses ini sangat bergantung pada komunikasi yang efektif diantara keduanya. Guru harus mampu menjelaskan informasi kepada siswa dengan jelas, dan siswa harus mampu memahami dengan baik. Penggunaan alat komunikasi atau media yang sesuai diperlukan untuk

meningkatkan efektivitas komunikasi antara pihak yang memberi dan menerima informasi.

Media merujuk kepada beragam peralatan atau alat yang diaplikasikan dengan tujuan membantu proses pengiriman pesan kepada penerima untuk memengaruhi emosi, pikiran, perhatian, minat, serta proses pembelajaran siswa (Cahdriyana & Richardo, 2016). Media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara guru yang memberikan informasi dengan siswa yang menerima informasi, dengan tujuan untuk memotivasi siswa dan memfasilitasi proses pembelajaran yang komprehensif dan bermakna. Konsep ini meliputi lima elemen utama dalam media pembelajaran: sebagai sarana dalam proses penyampaian pesan yang berupa materi dalam kegiatan pembelajaran, sebagai alat untuk meningkatkan semangat belajar siswa, sebagai sumber belajar yang esensial, sebagai alat untuk mendukung ketercapaian hasil pembelajaran yang komprehensif dan signifikan, serta sebagai sarana yang menunjang proses pengembangan dan peningkatan keterampilan siswa. Integrasi yang baik dari kelima elemen ini memberikan kontribusi positif terhadap peluang ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan (Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran ada banyak macamnya, dari yang dasar hingga kompleks. pemanfaatan media ini mendorong pendidik untuk selalu memperhatikan perkembangan dan kemampuan intelektual peserta didik. Tujuan utama penggunaann media adalah untuk menyederhanakan pemahaman siswa, meningkatkan minat dalam proses belajar mengajar, dan

mempermudah pengajaran materi. Pada zaman modern ini, dengan kemajuan teknologi yang pesat, sektor Pendidikan juga mengikuti perkembangan tersebut, termasuk dengan menggunakan program perangkat lunak sebagai media pembelajaran berbasis multimedia.

Penggunaan media konvensional seperti papan tulis dan buku Pelajaran dapat menyebabkan kejenuhan pada siswa. Dibutuhkan perkembangan atau pilihan baru dalam proses pembelajaran, misalnya memanfaatkan media pendidikan untuk membantu guru menyajikan mata pelajaran. Guru yang kompeten harus memiliki keterampilan dan menguasai berbagai metode dan pemilihan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran (Istiqlal, 2018). Media pembelajaran yang efektif adalah yang interaktif, dapat menginspirasi dan meningkatkan motivasi siswa, serta mendorong keaktifan, interaksi, umpan balik, dan penguatan dalam pembelajaran. Saat ini, terdapat banyak pilihan media pembelajaran yang dapat diakses untuk membantu keberhasilan proses pembelajaran sekolah. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan potensi media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran IPA adalah disiplin ilmu pengetahuan yang mempelajari proses alam melalui observasi dan eksperimen. tujuan pembelajaran IPA yaitu membuat siswa memahami pelajaran IPA alam sekitar mereka. Pembelajaran IPA merupakan bagian dari bidang ilmu pengetahuan yang berpusat pada metodologi ilmiah, sikap keilmuan, dan

penciptaan hasil karya ilmiah. Keterampilan peserta didik dalam mengimplementasikan proses ilmiah sangat krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keterampilan proses sains merupakan keterampilan yang sangat krusial bagi para siswa. Pembelajaran sains melibatkan pengembangan sikap proses yang diharapkan muncul saat siswa belajar tentang sains, termasuk sikap ilmiah. Saat ini, pembelajaran sains sering kali lebih menekankan pada aspek kognitif siswa, seperti menghafal teori tanpa memahami asal usul teori tersebut (Gultom, 2018). Ada dua kategori keterampilan proses sains yaitu keterampilan proses sains terpadu dan kemampuan proses sains dasar. Keterampilan proses sains memungkinkan siswa menggunakan metode ilmiah untuk mempelajari dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. Kemampuan proses sains dasar merupakan landasan bagi keterampilan proses sains terpadu, yang mencakup aktivitas seperti observasi, perbandingan, klasifikasi, pengukuran, dan komunikasi (Rahmi, 2019).

Berdasarkan hasil pra penelitian di SDN Sidomulyo 01, dapat disimpulkan bahwa meskipun pendidik telah efektif menggunakan media dalam proses pembelajaran, namun variasi media yang digunakan masih kurang. Pendidik sering mengandalkan buku paket sebagai sumber utama pengajaran. Mengatasi hal ini, peneliti mulai mengembangkan media interaktif dengan menggunakan *software flipbook* digital. Inisiatif ini didukung sepenuhnya oleh pendidik karena kegembiraan siswa untuk

belajar dapat ditingkatkan melalui materi pembelajaran yang menarik dan inovatif. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa sikap ilmiah dan proses belajar IPA dalam metode ketrampilan sekolah belum dinilai atau ditingkatkan secara memadai.

Multimedia interatif, seperti pembelajaran interatif, aplikasi game, dan sebagainya, memiliki alat pengontrol yang memungkinkan pengguna memilih media yang akan digunakan untuk proses berikutnya. Penggunaan keterampilan proses sains melalui media interaktif berbasis *software* dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknologi siswa, serta menstimulasi minat mereka dalam belajar. Media interaktif berbasis *software* memungkinkan penyajian materi dengan contoh dan ilustrasi yang *real-time*. Penulis mencari informasi tentang perangkat lunak berbasis media interaktif tidak lazim digunakan dalam pembelajaran IPA, dan pada akhirnya menemukan bahwa *flipbook* digital merupakan solusi yang sesuai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana model dan desain produk media interaktif berbasis keterampilan proses sains berbantuan *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis keterampilan proses sains berbantuan *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengembangkan model dan desain produk media interaktif berbasis keterampilan proses sains berbantuan *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.
2. Untuk menguji kelayakan media interaktif berbasis keterampilan proses sains berbantuan *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari atas manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Harapannya, hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi yang berharga dalam literatur akademis mengenai pendidikan, serta menjadi referensi atau masukan bagi peneliti lain dalam pengembangan Pendidikan, terutama dalam pembelajaran IPAS untuk siswa kelas V.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran dapat berperan sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan motivasi, minat, serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah selama proses pembelajaran, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif.

2) Bagi Guru

Memperluas wawasan bagi guru terkait inovasi dan pengembangan media interaktif berbasis keterampilan proses sains berbantuan *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar sehingga guru dapat mudah dalam mengajar.

3) Bagi Sekolah

Produk media yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan saran terhadap perbaikan kualitas pembelajaran sekaligus untuk meningkatkan kualitas belajar dalam pembelajaran menggunakan *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

4) Bagi Peneliti

Hasil yang diperoleh dari penelitian dapat dimanfaatkan untuk memberikan referensi dan pengalaman bagi peneliti berikutnya. Penelitian yang dilakukan dapat memberikan wawasan, pengetahuan, serta keterampilan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa keterampilan proses sains berbantuan *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar Ketika menjadi guru nantinya.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada pengembangan media *flipbook* digital ini adalah :

1. Bentuk fisik pada produk ini berupa media pembelajaran dibuat berdasarkan Kurikulum Merdeka. Media ini berbasis *E-book* yang

didalamnya berisi tentang materi yang terdapat pada buku Kurikulum Merdeka tahapan pembelajaran “mengapa kita perlu makan dan minum?”

2. Media pembelajaran berbasis *E-book* ini dapat ditampilkan pada computer, laptop maupun smartphone.
3. Media pembelajaran *E-book* dikembangkan dengan bentuk program pembelajaran tersusun atas judul, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, soal-soal yang mendukung.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan dalam bidang pendidikan adalah untuk meningkatkan dan menciptakan produk-produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran :

1. Pengembangan media pembelajaran berupa keterampilan proses sains berbantuan *flipbook* digital dapat digunakan sebagai alat mengajar khususnya pada pembelajaran organ pencernaan, nutrisi, pola makan sehat dan seimbang agar memudahkan pemahaman siswa terkait materi tersebut serta membuat siswa tertarik untuk belajar dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan.
2. Pengembangan media pembelajaran berupa keterampilan proses sains berbantuan *flipbook* digital dapat memberikan wawasan atau pengetahuan pada siswa dalam pembelajaran IPAS.
3. Dengan mengembangkan media pembelajaran berupa keterampilan proses sains berbantuan *flipbook* digital dapat dijadikan sebagai

media yang memiliki tingkat keefektifan tinggi saat proses pembelajaran IPAS materi pokok organ pencernaan, nutrisi, pola makan sehat dan seimbang.

G. Definisi Istilah

- 1) Media interaktif berbasis keterampilan proses sains merupakan suatu alat atau platform yang dirancang untuk membantu pembelajaran tentang konsep sains melalui pengalaman interaktif. Keterkaitan antara media interaktif berbasis keterampilan proses sains ini sangat erat, karena media interaktif menyediakan platform untuk pengguna terlibat secara langsung dalam berbagai aspek dari proses ilmiah.
- 2) Keterampilan proses sains merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam melakukan penelitian ilmiah dan memahami mekanisme ilmu pengetahuan. Tujuan dari keterampilan proses sains adalah siswa terbiasa dalam mengidentifikasi masalah sehari-hari menggunakan pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk sains yang di dalamnya mencakup realitas, konsep, hukum, generalisasi, dan teori.
- 3) *Flipbook* digital merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak yang dirancang untuk mengubah media pembelajaran menjadi interaktif. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur format yang beragam, sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara menarik dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

