

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses menjadikan seseorang yang tumbuh sejalan dengan bakat, kemampuan, watak, dan hati nurainya secara utuh. Pendidikan tidak untuk mencetak karakter dan kemampuan peserta didik sama seperti gurunya. Proses pendidikan diarahkan untuk semua potensi peserta didik secara manusiawi agar mereka menjadi dirinya sendiri yang mempunyai kemampuan dan kepribadian unggul. Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berkembang saat ini, maka guru dituntut untuk mampu menentukan metode atau media pembelajaran yang tepat. Salah satu pembelajaran yang perlu memanfaatkan teknologi yaitu pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar akan lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk media pembelajaran (Andriyani & Suniasih 2021; Yektyastuti & Ikhsan, 2016). Oleh karena itu, tenaga pendidik dituntut untuk menguasai perkembangan ilmu dan teknologi yang ada serta menyediakan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif.

Bentuk dari fasilitas pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh terhadap kualitas pemahaman dan keterampilan peserta didik adalah ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran (Indahini et al., 2018; Novianto et al., 2018). Media belajar mandiri pada masa sekarang adalah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari

Tenaga pendidik harus berupaya untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas dan lebih aktif dalam pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, IPA bukan hanya mengenai penguasaanpengetahuan yang berupa fakta-fakta, prinsip-prinsip atau konsep-konsep saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Andriyani & Suniasih, 2021; Sobron et al., 2019). IPA merupakan rumpun ilmu, yang pada dasarnya memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (factual), baik berupa kenyataan (reality) ataupun kejadian (events) dan hubungan sebab akibat (Imamah, 2012 Media pembelajaran sebagai alat penerima pesan isi dari materi pembelajaran dan lebih mudah menangkap isi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran (Hidayatullah dan Rakhmawati, 2016). Bahan ajar yang dapat digunakan dalam membantu memperlancar pro ses pembelajaran, diantaranya buku, rekaman suara, gambar, atau video yang dapat diunduh melalui aplikasi youtube.

Hal itu menyebabkan dunia pendidikan memerlukan inovasi-inovasi yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai- nilai kemanusiaan (Wibowo, 2018). Perlu adanya variasi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, yang menyenangkan dan tentunya bisa dipakai secara berulang-ulang. Hal observasi di sekolah sasaran yaitu belum adanya media berbasis digital. Sehingga penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media *FlipBook*. Media *FlipBook* merupakan buku menyerupai album dalam bentuk virtual

yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dengan menggunakan kalimat berisikan kolom warna warni (Asrial et al., 2019; Hamid & Alberida, 2021). Media *FlipBook* ini didesain semenarik mungkin menggunakan kombinasi kolom berwarna warni yang cantik sehingga siswa tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. *FlipBook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau majalah berukuran 21 x 28 cm.

*FlipBook* juga diartikan sebagai perangkat lunak professional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku (Fonda & Sumargiyani, 2018; Haryanto, Asrial et al., 2019). *FlipBook* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Haryanto, Asrial et al., 2019; Musafanah, 2017). *FlipBook* juga mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas. Tujuan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *FlipBook* sistem pernapasan manusia pada pelajaran IPA siswa kelas V SDN Ngariboyo 4. Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus valid dan praktis ketika digunakan.

Media dapat dinyatakan valid dan praktis apabila sudah melalui tahap uji yang dilakukan oleh media atau validator media dengan mengisi angket. Sehingga dalam pengembangan media *FlipBook* akan diberikan

angket validitas terhadap ahli materi dan ahli media. Media *FlipBook* memiliki unsur teks serta gambar untuk mendukung materi yang disampaikan. Dalam mendesain sebuah produk tersebut terdapat 6 prinsip desain teks dan gambar yang harus diperhatikan oleh para pengembangnya. Sesuai dengan teori desain pesan yang dikemukakan oleh Sudarma, dkk (2015:17) yaitu terdapat 6 prinsip motivasi dalam desain teks dan gambar yaitu, pertama kesan positif terhadap media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut, kedua keterbacaan teks dengan cara menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Ketiga, kejelasan gambar berupa ilustrasi. Keempat tata letak yang menimbulkan para pembaca menikmati media pembelajaran. Kelima, kemenarikan gambar yang dapat membangkitkan motivasi siswa, dan keenam yaitu membangkitkan minat siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran.

Dalam merancang media *Flipbook* ini, pemilihan warna juga harus diperhatikan, mengapa warna tersebut digunakan dan apa arti dari warna tersebut. Pada media *FlipBook* ini terdapat berbagai warna yang digunakan diantaranya kuning, hijau, biru, orange, ungu dan warna lainnya. Pada tahap perancangan hal yang harus dilakukan yaitu membuat rancangan desain (*Flow Chart dan Storyboard*). Serta komponen media *FlipBook* dengan menggunakan *Flipbookpdf.net* dan *Miscrosoft Word 2010* serta berbantuan *CorelDraw X7*. *Flow Chart* dalam media *FlipBook* meliputi judul cover, materi latihan soal evaluasi dan penutup. Setelah pembuatan *Flow Chart*, dilanjutkan dengan pembuatan *Storyboard*. *Storyboard* berisikan kumpulan gambar bentuk dari media *FlipBook*. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan

(development). Pada tahap ini produk yang telah dirancang dikembangkan serta disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya serta materi pelajaran yang sudah disiapkan sebelumnya dan sudah disepakati. Ditahap ini produk media pembelajaran *Flipbook* dibuat sedemikian rupa hingga menjadi sebuah buku flip yang berisikan kolom-kolom berwarna yang memuat materi pelajaran yang sudah ditetapkan. Tahap keempat yaitu tahap implementasi (implementation). Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa dari segi kemenarikan dan kelayakan media tersebut. Sebelumnya media tersebut divalidasi oleh para ahli dan dilakukan uji coba produk.

Hasil pengembangan yang telah dibuat dan ujikan pada para ahli serta dilakukan uji coba kemudian diterapkan dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas 5 untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, Terakhir atau tahap kelima yang dilakukan adalah tahap evaluasi. Tahap ini dilakukan evaluasi pada data yang telah terkumpul pada tahap keempat yaitu tahap implementasi untuk menilai video pembelajaran yang telah diterapkan pada setiap tahapan guna penyempurnaan atau memperbaiki hasil produk yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *FlipBook* materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA siswa kelas V SDN Ngariboyo 4. Media *FlipBook* dikembangkan atas dasar hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar disertai dengan penggunaan media. Hal ini dikarenakan disekolah tersebut sangat minimnya media yang dimiliki. Dalam mencapai keberhasilan belajar, lingkungan kelas

merupakan salah satu factor penunjang tercapainya hasil belajar. Tempat dan lingkungan belajar yang nyaman dan indah yang bertujuan siswa berkonsentrasi (Crismono, 2017). Media pembelajaran *FlipBook* untuk kelas V yang bertujuan agar meningkatkan minat belajar siswa membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar, dikarenakan juga kemampuan siswa kurang baik dalam meresapi materi. Salah satu indikator keberhasilan belajar siswa antara lain adalah terjadinya perubahan dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor (Effendi et al., 2021; Nabillah & Abadi, 2019). Keterpaduan tiga ranah tersebut diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Untuk itu perlu adanya suatu kebiasaan yang dapat membuat siswa mengembangkan kemampuannya seperti: cara mengembangkan kemampuan menilai atau mempertimbangkan, kemampuan manipulatif atau psikomotor, kemampuan memecahkan masalah, cara mendiskusikan isu kontroversial, dan cara membentuk kebiasaan baru (Afifah et al., 2019). Pemanfaatan suatu media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa seperti halnya media pembelajaran Flipbook.

## **B. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi dalam melakukan penelitian yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan atau pelebaran pokok masalah agar penelitian dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Dalam penelitian ini

terdapat dua variabel, yaitu :

1. Variabel bebas dari penelitian ini yaitu Pengaruh Penggunaan *FlipBook*
2. Variabel terkait dari penelitian ini yaitu Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan *FlipBook* dalam pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Ngariboyo 4?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *FlipBook* dalam pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Ngariboyo 4.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai pemicu minat belajar siswa Sekolah Dasar dan dapat berkonsentrasi lebih baik dan tertarik dalam pembelajaran.
2. Untuk memberi pemahaman kepada masyarakat jika dengan adanya *FlipBook* dapat mempermudah dalam membaca dan mencari informasi di dalam buku dengan sangat cepat
3. Dapat sebagai referensi guru untuk mencari bahan bacaan guru

## F. Kegunaan Penelitian

### 1. Minat belajar

Dalam penelitian ini peneliti akan melihat minat belajar siswa dengan keinginan yang di dorong dari diri siswa untuk menumbuhkan rasa ketertarikan terhadap suatu kegiatan belajar sehingga dengan menggunakan media ini minat belajar siswa menjadi meningkat.

### 2. *Flipbook*

Penggunaan *FlipBook* dalam pembelajaran IPA adalah dapat menyampaikan materi dengan singkat dan jelas dapat juga digunakan dimana saja selain itu juga praktis serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian media pembelajaran *FlipBook* lalu peneliti akan melihat pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan *FlipBook*.