

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam pembangunan nasional. Melalui pendidikan, kualitas, berbudi luhur, mulia, peka terhadap masalah sosial dan lingkungan serta dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Hal ini seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga yang demokratis dan bertanggungjawab.

Kemajuan teknologi saat ini dapat berdampak pada bidang pendidikan. Pendidikan di era teknologi perlu inovatif bagi guru untuk mengoperasikan komputer/laptop untuk menciptakan suasana baru di lingkungan belajarnya. Pendidikan, sebagai penyalur pendidikan, membutuhkan landasan di mana guru dapat menerapkan keterampilannya secara efektif. Pendidikan merupakan pintu gerbang perolehan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. (Haryanto, 2015).

Upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus dilakukan, terlihat dari beberapa perubahan kurikulum. Upaya pemerintah lainnya juga dapat ditemukan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini dapat menjamin peningkatan mutu pendidikan dewasa ini, dan salah satu upayanya adalah meningkatkan mutu pembelajaran.

Pembelajaran berlangsung dilingkungan belajar dimana terjadi proses interaksi antara siswa dan guru.. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus dibekali dengan teknologi untuk menerapkan inovasi baru dengan memilih dan

menggunakan metode untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien bagi siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang luar biasa mempengaruhi proses pembelajaran, dan siswa dikeraskan oleh pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran mempengaruhi jenis media yang digunakan oleh pendidik.

Media Pembelajaran berguna melatih siswa untuk memotivasi diri sendiri dalam mempelajari dan mengevaluasi materi yang diberikan oleh guru. Umpan balik dapat diberikan kepada pengguna untuk membantu mengatasi kekurangan dalam memahami materi media pembelajaran (Ramadhani, Mulyani, dan Utomo 2016). Namun, masih banyak guru yang enggan menggunakan berbagai media dalam proses pembelajaran. Hal ini diketahui berdasarkan observasi yang dilakukan oleh beberapa peneliti sekolah dasar di kawasan Gugusan Bola Tanah Prince Di Pone di kawasan Demakku. Peneliti menemukan fakta bahwa guru masih kurang menggunakan media pembelajaran, terutama metode pembelajaran yang beragam. Hal ini menyebabkan kejenuhan dan mengurangi partisipasi dan motivasi siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru dari 3 SD Negeri di Gugus Pangeran Diponegoro Demak, guru masih banyak menggunakan bahan ajar yang kurang beragam. Berbagai bahan ajar dapat digunakan untuk pembelajaran yang baik (Purmadi & Surjono, 2016).

Peran bahan ajar juga sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dimaksudkan untuk menciptakan suasana tertentu agar siswa dapat belajar dengan nyaman selama proses pembelajaran (Nurdyansyah. N., Andiek Widodo, 2015). Tujuan utama dari bahan modular adalah untuk memungkinkan pembaca menyerap bahan ajar sdengan mandiri (Daryanto, 2013).

Hal ini berdasarkan observasi yang dilakukan, bahan ajar yang digunakan guru dan siswa dalam bentuk lembar kerja siswa (LKS) dan buku penunjang lainnya yang disediakan oleh sekolah dalam proses pembelajaran di kelas. Lembar kerja yang umum digunakan tidak interaktif. Selain itu, siswa kesulitan memahami materi termasuk unsur gambar, karena bentuk dan warna gambar yang ditampilkan pada LKS nonvisual kurang menarik tanpa menekankan pemahaman konsep LKS yang digunakan guru dan siswa.

Penggunaan modul pembelajaran interaktif berbasis digital belum banyak digunakan oleh guru. Dalam proses pembelajaran, guru tidak memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Hal ini terlihat dari banyaknya guru yang masih menggunakan media cetak seperti LKS atau buku. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengembangkan media pembelajaran berupa materi ajar (Lasmiyati & Harta 2014). Agar dalam proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien, perlu dikembangkan bahan ajar dalam pembelajaran (Lukman & Ishartiwi 2014).

Bahan ajar bersifat modular dan jika dikembangkan (diinovasi) oleh guru sendiri, dapat disesuaikan dengan karakteristik dan tahapan kebutuhan perkembangan siswa untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Pengembangan modul dapat mengatasi ketidakmampuan belajar. Masalah tersebut dapat muncul karena materi bersifat abstrak dan memiliki tingkat kerumitan yang sulit dipecahkan oleh siswa (Depdiknas,2008).

Oleh karena itu, guru dan siswa membutuhkan bahan untuk pembelajaran yang interaktif baik dalam aspek contoh soal maupun soal latihan, konsep materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa, terutama untuk bahan ajar bersifat abstrak dan visual.

Suatu cara untuk memberikan pembelajaran menarik kepada siswa adalah dengan bahan ajar interaktif. Bahan ajar yang interaktif dapat mempermudah pendidik dalam memberikan bahan pembelajaran kepada siswanya melalui perangkat computer maupun smartphone. Dengan adanya bahan ajar digital interaktif bisa memberikan semangat siswa untuk lebih tertarik dalam pembelajaran serta akan terasa menyenangkan karena tidak hanya terpaku pada media cetak saja. Apalagi di saat pandemic covid-19 sekarang ini, pemerintah menyarankan untuk belajar dari rumah. Siswa dapat menggunakan smartphone untuk menerima materi secara online. Suatu media yang dapat dipakai adalah flipbook maker. Flip book maker adalah sebuah software yang bisa dipakai untuk menampilkan bahan ajar dengan model elektronik.

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan dengan menggunakan software open source. Perangkat lunak adalah perangkat lunak yang

digunakan oleh Kvisoft Flipbook Marker untuk menampilkan sebuah buku atau materi lain dalam sebuah e-book digital berupa flip book. Perangkat lunak ini dapat diunduh secara gratis atau dari Internet. Media pembelajaran ini dapat meredakan suasana statis dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan serta interaktif (Dani Sugiyanto, 2013). Pembuatan materi ajar dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia. Diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar memahami materi ajar (Sugiyanto, et al., 2013).

Berdasar hasil peninjauan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kepada 95 murid kelas 6 di 3 Sekolah dalam wilayah Gugus Pangeran Diponegoro Demak yang dilakukan tanggal 14 September 2020 berkenaan kebutuhan siswa akan bahan ajar interaktif diperoleh sebagai berikut, Siswa senang dan tertarik dengan pelajaran IPA 89,47% Siswa memanfaatkan materi pembelajaran cetak berupa buku paket serta LKS 100%, Peserta didik menginginkan bahan ajar berbasis media elektronik 87,37%, Di rumah ada smartphone 94,74%, Android miliknya sendiri 78,95%, TIK untuk alat informasi 75,68%, TIK untuk dasar belajar 78,95%, Siswa mempunyai group whatsapp 100%, Group Whatsap untuk wahana pembelajaran jarak jauh 100% Siswa menginginkan bahan ajar interaktif yang dapat dibuka di android 89,47%.

Berdasarkan data tersebut mampu disimpulkan bahwa rata-rata siswa kelas 6 di 3 Sekolah dalam kawasan Gugus Pangeran Diponegoro Demak, sudah mengenal teknologi informasi serta memanfaatkan untuk sumber belajar dan juga sebagai sarana informasi.

*Upon investigation, these information illustrate that understudies are transcendently utilizing portable workstation computers to back their learning, but their utilize of savvy phones and tablets are too utilized for a number of spesific learning exercises. Encourage investigation indicatesice that in show disdain toward of the confinements within the formal college framework, numerous understudies would like to utilize their versatile gadgets for formal learning as well as casual learning (Murphy,A.2014).* Dapat diartikan berdasar analisa data menunjukkan rata-rata peserta didik menmakai computer atau laptop

sebagai pendukung pembelajaran, disamping menggunakan smart phone dan tablet sebagai sarana pembelajaran tertentu. Walaupun ada kendala dalam minimnya prasarana di tempat pendidikan, namun sebagian besar siswa ingin memanfaatkan perangkat seluler mereka sebagai sarana pembelajaran formal atau non formal .

Beberapa penelitian sudah dilaksanakan diantaranya Watin & Kustijono menyimpulkan bahwa penggunaan E-Book dengan aplikasi Flip Pdf Professional guna melatih kecakapan prosdur sains. Pemanfaatan E-Book dengan aplikasi flip Pdf Professional efektif sekali dalam melatih kecakapan prosedur sains.

*In his inquire about points to It is some of the time expected that “digital natives” will more effectively coordinated unused literacies into their classrooms once they start their careers. This think about taken after preservice instructors at the junior level who were taking portion in a year-long field involvement set in an urban tall school (Kist and Pytash,2014).* Dapat diartikan bahwa Dalam pertanyaannya tentang hal-hal yang diharapkan oleh "penduduk asli digital" akan lebih efektif mengkoordinasikan literasi yang tidak terpakai ke ruang kelas mereka begitu mereka memulai karir mereka. Ini berpikir tentang diambil setelah instruktur pra-layanan di tingkat junior yang mengambil bagian dalam keterlibatan lapangan selama setahun yang ditetapkan di sekolah tinggi perkotaan.

Riset lain telah dilaksanakan oleh Yelianti, U., Muswita, M., & Sanjaya, M. E. ( 2018 ), penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode e-learning pada mata pelajaran fisiologi tumbuhan berbasis page pageflip 3D. Pageflip adalah perangkat lunak yang dapat menampilkan materi pembelajaran yang terintegrasi dalam satu paket, seperti: powerpoint, teks, gambar, foto, animasi, lembar kerja, dan video. Kesimpulannya adalah bahwa media e-learning pada materi mata kuliah fotosintesis mata kuliah fisiologi tumbuhan telah digunakan dengan baik di dalam kelas maupun secara individu.

Penelitian yang dilakukan Musafanah, H. J. S. Q. (2017), menunjukkan Penggunaan media berita dengan flip book dapat meningkatkan pemahaman siswa dan dapat menarik minat siswa untuk bertukar materi pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan ini, selanjutnya pendidik diharapkan bisa membuahakan bahan pembelajaran yang menyenangkan.

*Within the field of instruction not as it were capacities for instructing and learning exercises carried out by instructors but too valuable for children* (Bali M. M. E. I., Zuhri, R. A. A., & Agustini, F., 2019). Melalui pengembangan bahan ajar elektronik, berupaya untuk menciptakan bahan ajar yang menarik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang dapat diperoleh berdasarkan latar belakan adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.
2. Kurangnya antusias membaca siswa terhadap bahan ajar yang digunakan.
3. Bahan ajar yang digunakan tidak meninggalkan kesan yang menyenangkan karena hanya menggunakan buku cetak dan LKS.

## **1.3 Batasan Masalah**

Karena keterbatasan tenaga dan waktu, tidak semua permasalahan dapat diselesaikan melalui penelitian, oleh karena itu penelitian ini akan membatasi dan fokus pada pengembangan bahan ajar digital interaktif untuk pembelajaran IPA kelas 6 SD.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis flipbook maker untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar di Kabupaten Demak?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis flipbook maker pada pembelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar di Kabupaten Demak?.
3. Bagaimana menganalisis respon peserta didik terhadap bahan ajar digital interaktif berbasis flipbook maker pada pembelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar di Kabupaten Demak ?.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai yaitu :

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis Flipbook Maker untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar di Kabupaten Demak.
2. Mengembangkan bahan ajar digital interaktif berbasis Flipbook Maker pada pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar di Kabupaten Demak.
3. Menganalisis respon peserta didik terhadap bahan ajar digital interaktif berbasis Flipbook Maker pada pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar di Kabupaten Demak

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Meningkatkan wawasan tentang pengalaman media pembelajaran *bahan ajar digital interaktif berbasis flipbook maker* untuk bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam kelas 6 Sekolah Dasar di Kecamatan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi :

#### 1. Pendidik

Dengan dikembangkannya *bahan ajar digital interaktif berbasis flipbook maker* bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI Sekolah Dasar, dapat memudahkan pendidik dalam mengasosiasikan serta melakukan pengkajian bidang studi IPA di kelas 6 Sekolah Dasar.

#### 2. Pendidikan

Dengan mengembangka *bahan ajar digital interaktif berbasis flipbook maker* pada bidang studi IPA kelas 6 SD, dapat memberikan anjuran bagi sekolah, sehingga bisa terlaksana dengan baik dalam proses pembelajaran.

#### 3. Lingkungan

Dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk lingkungan terutama Sekolah Dasar untuk melakukan pengembangan media *bahan ajar digital interaktif berbasis flipbook maker* bidang studi IPA kelas 6 SD.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Produk akan dihasilkan berupa *bahan ajar digital interaktif berbasis flipbook maker* pada pembelajaran IPA kelas VI Semester 1 materi rangkaian listrik sederhana berdasarkan KI, KD serta tujuan pembelajaran dalam kurikulum 2013.

Susunan *bahan ajar digital interaktif berbasis flipbook maker* mencakup : (1) Judul, (2) Petunjuk belajar (3) Kompetensi yang akan dicapai (4) Konten atau materi (5) Pendukung informasi (6) Soal latihan (7) Petunjuk kerja dan lembar kerja (8) Evaluasi (9) Rangkuman (10) Daftar Pustaka.

