**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk mentransfer dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan oleh individu agar dapat berfungsi secara efektif dalam masyarakat. Proses pendidikan melibatkan interaksi antara pendidik (guru, dosen, mentor) dan peserta didik (siswa, mahasiswa, peserta pelatihan) dengan tujuan mengembangkan potensi serta mempersiapkan individu untuk kehidupan pribadi, sosial dan profesional. Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tidak dengan memiliki tujuan, perencanaan yang siap dan bersyarat untuk hidup dinegara yang tinggal didalam dan diluar sekolah disesuaikan melalui mekanisme peraturan tertulis yang berlaku.

Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik bisa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk bisa memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Peranan pendidikan saat ini sangat penting dan bendampak besar bagi kehidupan seseorang. Hadirnya pendidikan membantu individu untuk tumbuh dan berkembang untuk memenuhi

kehidupannya menuju taraf kehidupan yang sukses. Dengan pendidikan manusia

1

dapat mengembangkan dan meningkatkan setiap potensi yang ada dalam diri. Hadirnya pendidikan menjadi salah satu cara dalam membentuk manusia menjadi lebih baik, berkarakter, berilmu, berbudaya dan bertakwa (Yulistiana & Setyawan, 2020)

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting bagi penerus bangsa saat ini. Pendidikan di Indonesia terus menerus berkembang dari masa ke masa mengikuti perkembangan zaman. Teknologi yang selalu berkembang memberikan banyak perubahan dalam segala aspek kehidupan, tak terkecuali perubahan dalam aspek pendidikan. Saat ini kita berada di abad-21 yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik (student centered) yang artinya peserta didik diberi keleluasaan untuk mencari sumber belajar secara mandiri (Afni, Wahid, Hastati,Jumrah & Mursidin., 2021). Karena pada saat ini peserta didik banyak memiliki peluang untuk dapat mengakses informasi di situs-situs internet dan jejaring sosial. Maka guru pada saat ini tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja, akan tetapi lebih kepada menyesuaikan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Prihantini, 2021). Sehingga diharapkan guru dapat memberi motivasi serta partisipasi aktif untuk dapat berdiskusi, mengeksplorasi, menemukan, dan mengonstruksi pemahamannya (Megahantara, 2017).

Sejalan dengan pendapat tersebut pemerintah sudah menetapkan tugas utama guru dan dosen yang tertuang dalam Undang-undang No.14 Tahun 2015 yaitu tugas utama seorang guru adalah membimbing, mendidik, mengajar, menilai, melatih dan mengevaluasi. Pembelajaran abad-21 harus memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dimasa depan. Keterampilan-

keterampilan penting di abad ke-21 masih relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together. Empat prinsip tersebut masing-masing mengandung keterampilan khusus yang perlu diberdayakan dalam kegiatan belajar, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, metakognisi, keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreasi, literasi informasi, dan berbagai keterampilan lainnya.

Pendidik profesional di abad-21 adalah mereka yang mahir mengintegrasikan teknologi mutakhir ke dalam rencana pelajaran mereka untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik di kelas (Keshavarz & Ghoneim, 2021). Martatiyana, Novita & Purnamasari e., (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan sumber belajar dan bahan ajar yang kurang bervariatif serta teknologi yang belum dimanfaatkan dengan maksimal sehingga membuat peserta didik kurang antusias ketika belajar dan materi yang sifatnya umum kurang dipahami. Menurut Kodi, Hudha & Ayu., (2019) penggunaan media pembelajaran yang menyertakan video, animasi, dan gambar menjadikan suasana belajar lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi walaupun materi bersifat abstrak.

Karena itu, perlu adanya media pembelajaran berbasis digital untuk menunjang pembelajaran supaya suasana belajar dapat berjalan dengan menarik sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat. Media pembelajaran sudah menjadi hal yang wajib ada dalam pembelajaran. Karena arti media secara umum merupakan alat bantu untuk suatu proses dalam kegiatan belajar mengajar.

Sedangkan Menurut Syarifuddin & Utari, (2022) media adalah sarana fisik yang digunakan pada saat pembelajaran dengan berupa penyaluran pesan supaya dapat terjadi proses interaksi komunikasi antara peserta didik dan guru. Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran tidak hanya untuk peserta didik tetapi juga untuk guru karena dapat mengurangi beban dalam menjelaskan serta menyimpulkan materi dengan lebih detail terhadap peserta didik (Syarifuddin. & Utari, 2022).

Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik supaya dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Seperti contohnya karakteristik peserta didik SD. Menurut Jean Piaget dalam (Bujuri,

2018) menyatakan bahwa usia 7-11 tahun masih dalam proses berpikir konkret, maka media pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan tahapan berpikirnya. Ketika usia sekolah dasar dihadapkan dengan materi atau permasalahan yang sifatnya abstrak, mengakibatkan peserta didik menjadi bingung dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 101901 Lubuk Pakam, menunjukkan bahwa guru masih kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung yang menjadikan sebagian siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Efektivitas media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Video serta buku merupakan media serta sumber belajar yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung sehingga mengakibatkan pemahaman peserta didik menjadi rendah. Fasilitas yang kurang mendukung bagi sebagian

kelas membuat kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran terutama media digital masih kurang seperti contohnya belum tersedianya ruang lab komputer atupun pengunaan proyektor, karena tersedian proyektor yang terbatas. Sehingga kegiatan belajar dengan media digital memang sedikit kurang diterapkan. Maka dari itu media yang menarik, mudah digunakan dan perlu mulai diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya menggunakan media *flipbook.*

Buku ceria berbasis flipbook tentunya menjadi solusi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran tematik. *Flipbook* digital juga dikenal sebagai sebuah buku tiga dimensi, didalam *flipbook* digital terdapat beberapa unsur media yaitu unsur teks, gambar, audio, dan video. *Flipbook* digital ini didesain sebagai media penunjang pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Warista media *flipbook* mempunyai keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya, karena pada media *flipbook* ini bukan hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga berupaya memasukan animasi, video, suara dan lain sebagainya (Kodi , 2019). Sanaky mengatakan *flipbook* dapat dikelompokan media sound slide yang merupakan jenis dari media audio-visual (Amanullah, 2020). Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *flipbook* digital merupakan sebuah media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media.

Dari penelitian terdahulu oleh Widya Nindia Sari dan Mubarak Ahmad (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar” dimana penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan produk media *flipbook* digital untuk mata pelajaran IPS kelas V materi Indahnya Keragaman di Negeriku. Hasil pengembangan produk merupakan media pendidikan *flipbook* digital pembelajaran IPS materi Indahnya Keragaman di Negeriku. Hasil riset validasi pakar media didapatkan presentase sebesar 86,6% dengan kategori “sangat layak”, hasil penilaian pakar materi didapatkan presentase sebesar 90,6% dikategorikan “sangat layak”. Hasil spekulasi siswa pada uji kelompok kecil sebesar 86,80% dan uji kelompok besar didapatkan presentase sebesar 87,40%, sehingga media tersebut dinyatakan “sangat layak”. Dapat disimpulkan dari perolehan penilaian bahwa media *flipbook* digital pada bidang IPS materi Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV sangat layak diaplikasikan untuk dijadikan sarana pembelajaran.

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, peneliti ingin memberikan solusi dengan melakukan penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), dimana peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* Digital dengan menggunakan aplikasi Heyzine *Flipbook.* Judul dari penelitian yang diambil yaitu “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Digital Pada Subtema Aku Anak Mandiri di Kelas III SD**”. Pengembangan media pembelajaran flipbook digital ini tentunya diharapkan mampu menjadi variasi baru dalam pengembangan media buku pembelajaran berbasis digital khususnya subtema aku anak mandiri.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung yang menjadikan sebagian siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran.

2. Efektivitas media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Video serta buku merupakan media serta sumber belajar yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung sehingga mengakibatkan pemahaman peserta didik menjadi rendah.

3. Fasilitas yang kurang mendukung bagi sebagian kelas membuat kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran terutama media digital masih kurang seperti contohnya belum tersedianya ruang lab komputer atupun penggunaan proyektor, karena tersedian proyektor yang terbatas. Sehingga kegiatan belajar dengan media digital memang sedikit kurang diterapkan.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah hanya pada “ pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada subtema aku anak mandiri di kelas III sd.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada subtema aku anak mandiri di kelas III SD ?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada subtema aku anak mandiri di kelas III SD ?

3. Bagaimana implementasi respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada subtema aku anak mandiri di kelas III SD ?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada subtema aku anak mandiri di kelas III SD.

2. Untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada subtema aku anak mandiri di kelas III SD.

3. Untuk mengimplementasikan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital pada subtema aku anak mandiri di kelas III SD.

**1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

**1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat menambah pemahaman kita tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan menjadi sumber untuk membuat media pembelajaran yang akan mempermudah

penyampaian materi dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar, serta mengurangi rasa kejenuhan dan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

**2. Manfaat Praktis**

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat membantu siswa dalam menambah pengalaman dengan belajar menggunakan media *flipbook* subtema aku anak mandiri agar dapat dengan mudah dalam memahami materi.

b. Bagi Guru

Dengan media *flipbook* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi mengenai subtema aku anak mandiri, serta dapat menjadikan sarana dan prasarana guru dalam merencanakan media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi acuan atau media alternatif yang dapat digunakan ketika pembelajaran disekolah.

d. Bagi Penelitian

Bagi peneliti lain dapat dijadikan informasi / bahan penelitian lanjutan maupun sumber yang berkaitan dengan media pembelajaran *flipbook* digital pada subtema aku anak mandiri yang lebih relevan.

**1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media *flipbook* digital yang dibuat melalui *heyzine flipbook* yang diterapkan pada subtema aku anak mandiri.

1. Media *flipbook* digital digunakan sebagai media pembelajaran selain dari buku guru dan buku siswa.

2. Media *flipbook* digital memuat materi pada subtema aku anak mandiri di kelas

III SD.

3. Media *flipbook* digital ditunjukkan untuk siswa kelas III SD Negeri 101901

Lubuk Pakam

4. Media *flipbook* digital didesain menggunakan aplikasi canva dan dipublikasikan ke dalam *heyzine flipbook.*

