

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tak henti-hentinya dalam membawa perubahan pada sistem. Misalnya, kita tahu bahwa setiap tahun pemerintah mengusulkan revisi terhadap program kurikulum yang dilaksanakan. Dengan perubahan ini, guru harus memaksimalkan mengajarnya dikelas. Sebagai contoh, guru harus mahir menggunakan perangkat komputer dan guru juga harus menjadikan pembelajaran di kelas menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Pada kurikulum yang terbaru, guru juga perlu memperbaharui pengetahuannya yakni tentang media dan metode pembelajaran. (Wahyu dkk., 2020)

Pada kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini yakni kurikulum 2013, Pemerintah sudah melakukan perubahan dari kurikulum sebelumnya yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP menjadi kurikulum 2013. Hal ini dilakukan agar Pendidikan di Indonesia semakin seragam lebih baik. Kurikulum 2013 dilaksanakan pada tahun ajaran 2013 – 2014 khususnya pada jenjang Sekolah Dasar, bentuk dari kurikulum ini yakni berupa tematik integratif bagi Pendidikan Sekolah Dasar (SD). (Luh Nuryani dkk, 2021)

Untuk mewujudkan kompetensi profesional seseorang guru, salah satu caranya ialah guru harus berinovatif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mewujudkan kompetensi guru tersebut dapat dilakukan dengan cara mengembangkan media pembelajaran, seperti yang disampaikan oleh (Wijayanti &

Trimulyono, 2019) yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran adalah bagian dari proses mengembangkan kompetensi dan dapat meningkatkan presensi sebagai guru profesional. Dengan mengembangkan media pembelajaran, dapat menolong peserta didik menjadi lebih efektif, efisien dan tepat dengan kompetensi yang sudah ditetapkan. Maka sebab itu, guru dituntut supaya sanggup dalam membangun serta merencanakan media yang bisa menentukan keberhasilan berjalannya pembelajaran (Qondias dkk., 2016). Hal ini juga disampaikan oleh beberapa pendapat seperti (Yulaika dkk., 2020) yaitu keahlian guru dalam membuat media pembelajaran menjadi hal yang dapat berperan dalam menentukan sebuah keberhasilan dalam berjalannya pembelajaran di sekolah. Menurut (Dayanti dkk., 2021) media pembelajaran yaitu sebuah gambaran baik nyata ataupun tidak nyata yang digunakan untuk menyampaikan materi. Seiring berkembangnya waktu, pengelolaan materi dengan menggunakan teknologi dapat menciptakan materi ajar maupun alat pembelajaran yang berinovasi. Melalui pembelajaran berbasis teknologi digital bisa menjangkau minat peserta didik lantaran produk digital yang memakai visual, audio, video, serta animasi bisa membangun aktivitas belajar yang interaktif, berkolaborasi bersama peserta didik. (Suarsana dkk., 2013.)

Menurut Permendikbud Nomor. 22 pada tahun 2016, dalam proses kegiatan pembelajaran harusnya berlangsung dengan menantang, interaktif, dan bisa memotivasi untuk para peserta didik agar supaya ikut serta aktif, oleh karena itu dibutuhkan alat pembelajaran yang mengandung banyak sumber bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak diraih. Menurut penerapan kurikulum 2013 yang berisi mengenai seruan agar para peserta didik bisa ikut aktif pada saat mekanisme aktivitas belajar berlangsung.

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, guru memiliki peranan penting guna memaksimalkan mutu pembelajaran terutama pada saat memakai alat pembelajaran, Media/alat pembelajaran sendiri ialah sebuah/suatu peralatan yang membantu guru dalam mendistribusikan suatu informasi dan pesan dari materi pembelajaran dengan lebih mudah. (Nahriyah & Rachmadiarti, 2023)

Untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam kegiatan pembelajaran, diperlukan alat yang mampu membantu mengkomunikasikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Alat yang dimaksud ialah media pembelajaran, yang memiliki fungsi dapat menyampaikan arti atau pesan yang mau disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan menjamin target pembelajaran bisa diraih dengan efektif dan efisien. (Anggraeni dkk., 2021)

Sekolah Dasar Negeri 1 Karangari berada di Jl. Temuguruh No. 49 Karangari Kec. Sempu Kab. Banyuwangi. Di sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013. Media pembelajaran yang tersedia dan yang digunakan ruang lingkup sekolah berupa batang tubuh, yaitu berupa buku guru dan buku peserta didik, globe, ruang lingkup peraga manusia, dan guru terkadang melakukan kegiatan praktikum di lingkungan sekolah, dan sekolah menyediakan fasilitas berupa proyektor dan LCD yang jumlahnya terbatas.

Untuk itu, media pembelajaran menjadi penting guna menunjang keberhasilan proses suatu pembelajaran. Supaya para peserta didik mampu memahami dalam materi pembelajaran yang dipelajari maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik yang berisikan materi mata Pelajaran..

Peneliti memilih lokasi tersebut dengan alasan pada sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013 pada kegiatan pembelajarannya, ditemukan bahwa pada lokasi permasalahannya atau fenomena yang sesuai dengan judul diangkat dan didukungnya juga hasil dari observasi lapangan pada kelas IV. Dari hasil observasi, peneliti memilih kelas IV SDN 1 Karangsari yaitu dari hasil observasi yang peneliti pilih yang dilakukan tanggal 5 Januari 2022, menemukan permasalahan yaitu pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung pada tema 5 sub tema 1, dimana saat itu guru mengaplikasikan metode ceramah serta tidak memakai alat pembelajaran pada saat itu. Maka sebab itu, peserta didik nampak berkurang motivasinya disaat kegiatan pembelajaran berlangsung, dalam hal tersebut peserta didik kurang aktif dalam merespon guru saat tidak memakai alat pembelajaran, dimana para peserta didik tidak begitu mengerti akan materi pembelajaran.

Maka sebab itu peneliti menawarkan sebuah media pembelajaran berupa *Flipbook*, peneliti menawarkan media berbasis Elektronik *Flipbook* berupa media yang sudah berinovasi dari buku ajar yang sifatnya interaktif. *Flipbook* mempunyai banyak keunggulan salah satunya adalah mampu memuat berupa gambar, video, suara, ataupun animasi yang bisa mempermudah peserta didik pada aktivitas pembelajaran serta tidak menimbulkan kebosanan pada saat kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat adanya wawancara pada salah satu peserta didik kelas IV dengan hasil menunjukkan bahwasannya peserta didik senang ketika guru jika menggunakan media pembelajaran. Apabila guru tidak memakai media, peserta didik akan kesulitan dalam memahami materi yang disajikan.

Sebelumnya peserta didik belum pernah menggunakan media yang menggunakan proyektor, karena belum tersedianya media yang berbasis interaktif,

peserta didik memiliki rasa ingin tahu dan antusias lebih terhadap media tersebut, dan dikarenakan juga kendala pada pembuatan media, karena belum bisa membuat media yang dimaksud itu dan belum menemukan ahli medianya.

Sebelum pembuatan media dilakukan, terlebih dahulu harus menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa deskripsi dari analisis kebutuhan proposal ini ialah diperlukannya media pembelajaran interaktif. Informasi yang dimaksud harus valid dan akurat dan untuk mendapatkan kevalidan tersebut menggunakan metode untuk memperoleh hasil data yakni dengan observasi dan wawancara.

Penggunaan *flipbook* dalam kegiatan pembelajaran mendapatkan respon positif oleh guru dan peserta didik. Hal itu, didukung oleh penelitian (Dwi Putra & Rasyid Ridlo, 2023) yang menjelaskan bahwa Penggunaan Flipbook mencukupi kualifikasi praktis yaitu kemudahan, bahasa, kemudahan penggunaan serta penghematan waktu dimana rerata skor praktik peserta didik sebesar 82,78% dan guru sebesar 82,52%. Riset dari Wijayanti (2019) menunjukkan bahwasanya pengaplikasian Flipbook juga memberi pengaruh pada tingkat ketuntasan hasil akhir peserta didik. Kondisi tersebut terlihat jelas melalui hasil tes berpikir kritis yang menunjukkan kemampuan penguasaan hasil belajar meningkat sebesar 100% setelah menggunakan *flipbook*.

Dalam penggunaan media *Flipbook* bukan hanya alat bantu untuk kegiatan dalam suatu pembelajaran, media *Flipbook* juga mempunyai kemampuan untuk membawa perubahan pada diri peserta didik dan dapat membuat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, motivasi dan sikap peserta didik. Dan kelebihan dari

media Flipbook ini dapat memasukkan suara, video, animasi, dan lain-lain. (Rasmawan dkk., 2022)

Maka dapat disimpulkan keunggulan dari media *Flipbook* sangat beragam, mulai dari memberikan perubahan pada diri peserta didik dan isi sesuai alur yang dirancang sebelumnya. Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, mengoptimalkan stimulus respon pada peserta didik sehingga meningkatkan motivasi dalam belajar.

Seperti yang tertuang pada UU No. 20 pada Tahun 2003, perihal Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Ayat 1 menjelaskan bahwa perkembangan potensi peserta didik terpengaruh atas sejumlah faktor pendidikan. Melalui pendidikan dapat ditempuh melalui beberapa jalur, yakni dengan jalur yang mampu ditempuh dengan pendidikan formal, contohnya seperti sekolah. Sekolah dalam menjalankannya terbagi menjadi tiga jenjang yakni diawali dengan pendidikan dasar, menengah, sampai tinggi. Melalui adanya jenjang dalam pendidikan formal mampu mengembangkan potensi-potensi peserta didik, yakni salah satunya keterampilan kritis (*Critical Thinking*).

Critical thinking merupakan suatu pemikiran peserta didik untuk mencari solusi dari suatu permasalahan dengan mendalam (Ferdian Syaifullah dkk., 2021) Adapun menurut (Triana Sari dkk., 2020) *critical thinking* yaitu pola pikir peserta didik yang digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan dengan mempertimbangkan rasional, logis dan berpikir kritis. Pembelajaran berbasis *critical thinking* penting diterapkan di pembelajaran pada kelas tinggi. Proses pembelajaran dengan menerapkan *critical thinking* yaitu guru dapat memberikan pertanyaan tentang suatu materi kemudian peserta didik dapat menjawab

pertanyaan dengan menghubungkan beberapa konsep untuk mendapatkan suatu solusi pemecahan masalah.(Wijayanti & Trimulyono 2019). Berpikir kritis dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari dengan cara mengevaluasi secara kritis argumentasi yang ada dibuku teks, jurnal, mitra diskusi, termasuk argumentasi guru dalam kegiatan pembelajaran.(Rajagukguk & Rambe, 2022)

Disaat ini kemampuan berpikir kritis ialah kemampuan yang mendasar di di kehidupan, pekerjaan, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya. Ada beberapa 6 unsur yang mendasari dalam berpikir kritis yaitu: 1) fokus yang diperlukan dalam berpikir agar mengetahui informasi, 2) alasan, adalah mencari kebenaran dari pernyataan yang akan dikemukakan dengan alasan yang tepat dan kebenaran dari pernyataan tergantung pada situasi yang terjadi, 3) kesimpulan, yaitu memastikan kebenaran suatu pernyataan dari situasi yang terjadi, 4) Situasi, yakni mengetahui kondisi permasalahan yang akan dipecahkan, 5) Kejelasan, yakni kemampuan untuk mengetahui dengan jelas masalah yang akan dipecahkan, dan yang ke 6) Pemeriksaan secara menyeluruh. (Rajagukguk & Rambe, 2022)

Menurut penelitian terdahulu salah satunya yaitu penelitian oleh Rosida (2016) mendapatkan data yakni media pembelajaran yang dikembangkannya sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan keahlian berpikir kritis para peserta didik dengan hasil uji kelayakan sebesar 85% dimana menunjukkan bahwasanya sangat layak. Selain itu riset dari (Ilmiah dkk., 2020) menyatakan yaitu *flipbook* yang dikembangkannya begitu layak guna diimplementasikan dimana hasil validasinya ialah senilai 91,25% dan sanggup memaksimalkan keahlian para peserta didik untuk berpikir kritis. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang berbasis *flipbook* dijelaskan sebuah kisah ilustratif yang mudah dipahami yang menumbuhkan berpikir kritis bagi peserta didik. (Inovasi dkk., 2021)

Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu media pembelajaran yang berbasis elektronik *flipbook* untuk kelas 4 Sekolah Dasar dengan tema 5 “Pahlawanku” Subtema 1 Pembelajaran 1 yang mendukung pembelajaran supaya fokus pada peserta didik dan bisa dilakukan secara mandiri, kreatif dan juga menyenangkan pada tema pahlawanku. Media pembelajaran berbasis elektronik *flipbook* ini yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik.

Alasan peneliti memilih media ini yakni kurangnya media di dalam pembelajaran tematik, dan juga media elektronik ini merupakan media untuk membantu peserta didik dengan mudah dalam memahami gambar, video, suara, secara menyeluruh dan juga peserta didik mampu membangun imajinasinya, peserta didik juga mampu membuat sebuah gagasan berdasarkan urutan yang baik, serta dalam penggunaan media interaktif sangatlah minim yang berdampak pada pemahaman peserta didik dimana cenderung sering meminta penjelasan ulang karena sulit untuk memahami suatu konsep yang disampaikan secara verbal/lisan yang artinya pesan yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal diterima oleh peserta didik dan masih ragu untuk memahami suatu materi.

Didalam Tema 5 “Pahlawanku” Subtema 1 Pembelajaran 1 kelas 4 SD, memuat tiga materi yakni IPA dengan KD yaitu 3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatannya. Dan KD 4.7 Menyajikan laporan

hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya. Selanjutnya pada materi IPS dengan KD 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. Dan KD 4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. Dan yang terakhir pada materi Bahasa Indonesia dengan KD 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. Dan dengan KD 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. Dilihat dari materi maka dapat dibuatkan media dengan media yang berbasis elektronik *flipbook* sebagai sarana pembelajaran dengan judul PAHLAWANKU agar siswa lebih memahami maksud dari isi media tersebut.

Berdasarkan permasalahan dan kajian yang dipaparkan tersebut, untuk itu peneliti ingin untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Elektronik *Flipbook* Berorientasi *Critical Thinking* Tema Pahlawanku di Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai pada latar belakang masalah yang sudah diungkapkan, sehingga diperoleh sejumlah permasalahan yang bisa dirumuskan pada penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik *flipbook* berorientasi *critical thinking* di SDN 1 Karang Sari Banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik *flipbook* berorientasi *critical thinking* di SDN 1 Karang Sari Banyuwangi.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang nantinya akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Konstruksi

Tampilan produk media pembelajaran ini menggunakan perangkat lunak yang berupa *Adobe Flash Player* untuk membuat tampilan buku elektronik digital berbentuk *Flipbook*. Perangkat lunak ini digunakan guna membuat efek lipatan halaman digital yang berfungsi akan di jadikan aplikasi. Pada pembelajaran interaktif ini di desain semenarik mungkin dengan menambahkan gambar, video, dan audio.

2. Konten

Media pembelajaran ini merupakan media yang dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Pada media pembelajaran ini mempunyai konsep berisi tentang materi Tema 5 “Pahlawanku” Subtema 1, Pembelajaran 1 kelas empat yang memuat materi Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

IPA

3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatannya.

4.7 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya.

IPS

3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

Bahasa Indonesia

4.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.

1.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Pengembangan media *Flipbook* sangat penting untuk dilakukan agar supaya menunjang tercapainya tujuan pembelajaran untuk peserta didik pada kela 4 SDN 1 Karang Sari Banyuwangi, Media *flipbook* dikembangkan dengan tujuan membantu peserta didik untuk memahami pada materi pembelajaran tema 5 subtema 1 pembelajaran 1, sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar bagi peserta didik. Untuk guru pada proses pembelajaran yang kreatif, efektif, aktif, inovatif, dan guru dapat dimudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran tema 5 subtema 1 pembelajaran 1.

Dalam penelitian ini mampu memberikan pengetahuan baru bagi peneliti akan hal manfaat dari mengembangkan media pembelajaran. Mengembangkan media dapat juga menambah wawasan dan menambah keterampilan. Bagi Universitas penelitian pengembangan media berikut harapannya mampu dijadikan rujukan bagi penelitian yang relevan berikutnya yang sesuai, dan bagi Dinas Pendidikan untuk hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam

menentukan kurikulum dalam upaya meningkatkan mutu Pendidikan terutama dalam pengadaan media pembelajaran tematik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

a. Peserta didik

Peserta didik mampu untuk memahami mengenai materi pembelajaran berbasis elektronik *flipbook* pada materi tema Pahlawanku kelas empat.

b. Guru

Guru mampu menerapkan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran, guru dapat menjelaskan materi pelajaran yang diajarkan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

c. Lingkungan

Pada umumnya media ini berada pada lingkungan peserta didik dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Lingkungan di sekitar peserta didik juga mendukung digunakannya media pembelajaran ini.

2. Keterbatasan Pengembangan

Diimplementasikan pada kelas empat, media belajar berikut dipakai guna mengembangkan pembelajaran. Namun, media pembelajaran tersebut juga masih mempunyai sejumlah keterbatasan, diantaranya:

a. Hanya untuk Tema 5, Subtema 1, Pembelajaran 1.

b. Media berikut bisa diginakan pada kelas empat.

c. Media berikut bisa digunakan baik individu maupun digunakan dengan kelompok.

- d. Media berikut dilaksanakan di SDN 1 Karang Sari Banyuwangi, namun media berikut bisa pula dipakai pada SD yang lain pada materi yang serupa.

G. Definisi Operasional/ Penjelasan Istilah

Penelitian pengembangan ini terdapat beberapa definisi istilah sebagai berikut :

1. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah program pendidikan guna untuk membelajarkan peserta didik yang digunakan untuk pedoman agar mencapai tujuan pendidikan.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa pelajaran menjadi kesatuan tema yang lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik atau menfokuskan kepada peserta didik sehingga menumbuhkan kreativitas peserta didik.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat pendukung yang bisa membantu guru dan peserta didik untuk menciptakan interaksi dalam suatu pembelajaran sehingga guru dapat dengan mudah untuk menyampaikan materi kepada peserta didik lebih bermakna.

4. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media merupakan suatu proses yang menciptakan produk yang sebelumnya sudah ada dan mengembangkannya menjadi lebih baik dan menarik untuk membantu peserta didik dan guru pada proses kegiatan pembelajaran.

5. Media pembelajaran berbasis elektronik *flipbook* pada materi tema Pahlawanku.

Media pembelajaran pada materi tema Pahlawanku adalah media yang berupa powerpoint yang akan di aplikasikan. Media ini dapat membantu siswa untuk

memahami materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut dapat meningkat.

6. *Critical Thinking*

Critical thinking selain diartikan sebagai proses berpikir mendalam, juga mencakup kemampuan untuk evaluasi diri dan membuat seseorang jadi lebih mandiri.

