

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPAS merupakan keterpaduan ilmu yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial yang melakukan interaksi dengan lingkungannya (Mendikbud 2022). Pembelajaran IPAS memiliki peranan penting dalam perkembangan abad 21, karena bisa memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai dunia nyata, serta membantu peserta didik dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperlukan untuk menghadapi perubahan dan tantangan di era digital saat ini. Menurut Marwa et.al. 2023 dalam (Andreani D. Gunansyah G. 2023). IPAS dipandang memiliki dampak positif karena dapat mengurangi beban guru dalam mengajar materi. Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka yaitu menumbuhkan ketertarikan rasa ingin tahu, peran aktif, pengembangan keterampilan inkuiri, agar dapat memahami diri sendiri serta lingkungannya, mengelaborasi pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Istikholah et.al., 2023).

Keunggulan dari pembelajaran IPAS sendiri yaitu memberikan persepsi positif guru tentang posisi mata pelajaran IPA dan IPS, di satukannya IPA dan IPS menjadi IPAS tentu akan memudahkan guru dan peserta didik dalam belajar karena materi yang terdapat dalam IPAS merupakan materi esensial sebagai bagian dari irisan kedua mata pelajaran yang menurut guru berdampak pada ringannya beban mengajar, terutama materi dan capaian pembelajarannya, dan guru bisa memiliki waktu luang dalam membimbing peserta didik untuk mengeksplor potensinya, adanya inovasi pembelajaran yang digunakan untuk memberikan kesan yang lebih menarik dalam proses pembelajaran maka guru harus membimbing dan membawakan pembelajaran yang menarik salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran (Anisah et.al., 2023).

Melalui observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Winduhaji diketahui masih banyak siswa yang masih belum paham terhadap materi wujud zat dan perubahannya dan masih kurangnya motivasi belajar pada siswa, hal tersebut disebabkan proses pembelajaran yang kurang menarik siswa dalam proses pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada wali kelas IV B ibu Elin S.Pd. di SDN 1 Winduhaji pada hari Rabu tanggal 6 Desember 2023 peneliti menyimpulkan bahwa terdapat permasalahan pada motivasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Data Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Nilai di Atas KKM	Persentase Nilai Di Bawah KKM
Kelas 4A	24	45,83%	54,16%
Kelas 4B	26	19,23%	80,76%

(Sumber: Wali Kelas IV SDN 1 Winduhaji)

Tabel di atas dapat diketahui bahwa di kelas IV A memiliki nilai hasil belajar dengan persentase 45,83% di atas KKM sedangkan di kelas B memiliki nilai hasil belajar dengan persentase 19,23%. Dapat kita ketahui bahwa pada kelas A masih terdapat siswa dengan nilai yang berada di bawah kkm sebanyak 54,16% sedangkan pada kelas B terdapat 80,76% yang menunjukkan belum memenuhi kkm.

Pada angka tersebut masih terdapat siswa yang acuh terhadap tugas yang diberikan guru, dan ada yang mengobrol dengan temannya, keluar kelas, sehingga mereka dalam mengerjakan tugas tidak maksimal, selain itu guru juga sering menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi yang cenderung membosankan bagi anak, hal ini disinyalir dikarenakan rendahnya motivasi belajar pada siswa, pernyataan ini didukung dengan hasil wawancara yang diungkapkan oleh guru bahwasannya mereka itu seringkali nampak acuh terhadap tugas dan mereka seringkali menunjukkan sikap seperti orang yang tidak termotivasi belajar. Berdasarkan identifikasi

masalah yang dilakukan di SDN 1 Winduhaji ditemukan beberapa masalah yaitu, media pembelajaran yang kurang bervariasi, belum memanfaatkan media digital dan masih rendahnya motivasi belajar pada siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang layak dan efektif dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media flipbook. Bahan ajar media pembelajaran flipbook merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dimana media ini merupakan salah satu jenis web untuk memberikan materi kepada siswa (Amalia & Fathurrahman, 2023). Flipbook ini merupakan media elektronik yang pada umumnya hanya berupa buku digital, berupa buku gambar dan teks lalu akan dikembangkan dengan menyajikan buku digital berupa gambar, video, audio, *quiz*, dan teks (Prasasti & Anas, 2023). Menurut Awwaliyah et.al. dalam (D Febiyani 2023), manfaat flipbook dapat digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai bahan ajar untuk memperlancar kegiatan pembelajaran, materi yang disajikan dilengkapi dengan foto video, audio, dan soal yang semakin menambah semangat belajar.

Berkembangnya media digital berbasis flipbook pada materi IPAS turut mendorong dilakukannya penelitian ini, penelitian ini ditujukan untuk melihat apakah media dapat berpengaruh menjadi pelajaran yang memiliki daya tarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan buku paket, buku bergambar, padahal fasilitas yang dimiliki seperti proyektor LCD memadai. Penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara praktis dalam menyajikan materi, namun pada SDN 1 Winduhaji guru belum mengembangkan media flipbook untuk mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Wujud Zat Dan Perubahannya SDN 1 Winduhaji”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang masih belum paham terhadap materi wujud zat dan perubahannya.
2. Proses pembelajaran yang kurang menarik siswa dalam proses pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
3. Kurangnya penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk memberikan fasilitas peserta didik dalam memahami materi.
4. Belum dikembangkannya bahan ajar media flipbook untuk mata pelajaran IPAS.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, peneliti perlu membatasi penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas, antara lain:

Belum dikembangkannya bahan ajar media flipbook untuk mata pelajaran IPAS.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana media flipbook yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 1 Winduhaji?
2. Bagaimana media flipbook yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 1 Winduhaji?

E. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan produk yang layak berupa bahan ajar flipbook untuk meningkatkan motivasi belajar di SDN 1 Winduhaji.
2. Menghasilkan produk yang efektif berupa bahan ajar flipbook untuk meningkatkan motivasi belajar di SDN 1 Winduhaji.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar berbasis flipbook untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi wujud zat dan perubahannya, flipbook ini dikembangkan menggunakan aplikasi canva dan web heyzine flipbook.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai tambah pengetahuan dan dapat meningkatkan mutu pendidikan disekolah. Selain itu juga dapat memberikan informasi baru tentang pengembangan media flipbook untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi wujud zat dan perubahannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Manfaat bagi peserta didik yaitu untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi wujud zat dan perubahannya, meningkatkan minat belajar siswa, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu memberikan alternatif baru untuk pengembangan bahan ajar, memudahkan dalam penyampaian materi pada saat pembelajaran, serta sebagai acuan dalam meningkatkan pemahaman pada siswa dan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media flipbook yang layak dan efektif untuk digunakan sebagai bekal menjadi guru di masa yang akan datang.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media flipbook pada materi wujud zat dan perubahannya sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dihasilkan berupa bahan ajar media flipbook mampu memfasilitasi peserta didik sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran pada materi wujud zat dan perubahannya.
2. Bahan ajar berupa modul berbasis flipbook mampu meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa.