

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI telah mengeluarkan Peraturan No. 16 Tahun 2022 Pasal 1 yang mengatur Standar Proses Pendidikan mulai dari tingkat PAUD hingga Pendidikan Menengah. Regulasi ini menggariskan bahwa Standar Proses adalah persyaratan minimal yang harus dipenuhi dalam implementasi pembelajaran di berbagai jalur, tingkat, dan jenis pendidikan untuk mewujudkan standar kompetensi lulusan. Lebih lanjut, Pasal 2 mewajibkan setiap institusi pendidikan untuk menerapkan prinsip-prinsip Standar Proses dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien, sambil memaksimalkan potensi, inisiatif, talenta, dan kemandirian peserta didik. Pasal 9 kemudian menguraikan bahwa proses pembelajaran harus dijalankan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, dengan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran perlu menyediakan kesempatan yang memadai untuk pengembangan inisiatif, daya cipta, dan kemandirian, dengan mempertimbangkan bakat, minat, serta tahap perkembangan fisik dan psikologis peserta didik (Permendikbudristek, 2022).

Dengan demikian, sangat penting untuk menerapkan konsep-konsep ini dalam semua aspek pengajaran di setiap lembaga pendidikan. Selain menjamin bahwa peserta didik menerima pendidikan berkualitas tinggi, hal ini juga menginspirasi mereka untuk berkembang menjadi orang dewasa yang mandiri dan kompetitif. Selain itu, menggunakan teknologi ke dalam kelas dapat menjadi sarana untuk

menumbuhkan lingkungan yang menarik dan partisipatif yang akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Keberhasilan dalam bidang pendidikan dapat diukur melalui peningkatan kualitas proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar para peserta didik. Efektivitas guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran menjadi faktor penentu utama dalam kualitas proses dan hasil pembelajaran peserta didik. Di samping itu, kehadiran guru yang memiliki keahlian mengajar yang baik diharapkan mampu membangun suasana pembelajaran yang mendukung karena mengingat dengan memberikan lingkungan belajar yang optimal dapat berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik (Munawir dkk, 2021). Selain itu, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif untuk disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik yang semakin beragam, salah satunya melalui inovasi dalam media pembelajaran (Mulyani, 2023)

Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting. Ketepatan dalam menentukan media pendidikan dapat berdampak pada kualitas proses dan capaian pembelajaran. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai berbagai instrumen yang dapat menyampaikan dan mendistribusikan pesan secara terstruktur dari sumbernya untuk menghadirkan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga pelajar dapat menjalani proses pembelajaran dengan efektif dan efisien (Nurdyansah, 2019). Secara sederhana, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai sarana komunikasi yang menyalurkan pesan dari penyampai kepada penerima. Sumber belajar yang tepat guna dapat

mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efisien serta terwujudnya suasana belajar yang kondusif.

Menurut (Pagarra H & Syawaludin, 2022), media pembelajaran dapat dibagi menjadi lima kategori sesuai dengan sifatnya. Pertama, ada *media visual*, yang meliputi foto, gambar, dan poster yang hanya terlihat. Kedua, *media audio*, seperti radio, pemutar MP3, dan kaset audio, yang dapat didengar secara eksklusif. Ketiga, video, Film suara, acara televisi, serta *sound slide* merupakan contoh media ajar *audio-visual*, yang memadukan komponen visual dan aural. Jenis media keempat adalah *multimedia*, yang meliputi musik, animasi, video, grafik, dan film. Kelima adalah *media realita*, atau media nyata yang hadir di alam sekitar, termasuk sawah, bebatuan, tanaman, dan air. Klasifikasi ini membantu dalam memilih materi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik.

Data wawancara guru dan peserta didik kelas IV SDN 111/I Muara Bulian mengungkapkan bahwa pemanfaatan sumber belajar berbasis teknologi di kelas masih terbilang rendah. Yang mana tidak jarang juga dalam proses pembelajaran lebih menggunakan karya media yang tidak dikembangkan sendiri seperti video pembelajaran yang membahas materi yang akan di ajarkan di kelas dari Youtube atau dari *platform* lainnya yang mana media tersebut belum tentu sesuai dengan kebutuhan peserta didik nya. Ketersediaan teknologi sebagai pendukung pembelajaran di sekolah masih terbilang sedikit seperti jumlah proyektor yang ada di sekolah hanya 1. Minimnya ketersediaan teknologi di sekolah ini menjadi faktor penghambat penerapan proses pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Dalam kegiatan belajar mengajar, pemanfaatan sumber pembelajaran masih menggunakan media konvensional yang tersedia di lingkungan sekolah, yaitu buku pegangan

untuk peserta didik dan pengajar serta alat peraga fisik atau konkrit. Mengacu pada ketentuan Permendikbud No. 16 Tahun 2022 yang telah dibahas, penggunaan teknologi dalam aktivitas pembelajaran sangat dianjurkan dengan berbagai pertimbangan, di antaranya sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran agar lebih kontekstual, serta membantu peserta didik lebih mudah mencerna materi yang diajarkan.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan di jenjang sekolah dasar karena bertujuan membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai alam serta cara memanfaatkannya secara bijaksana dan bertanggung jawab. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mencapai tujuan kurikulum yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Salah satu faktor penyebabnya adalah keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran (Sastrawati dkk, 2025).

Pada pembelajaran IPAS, keterbatasan media ajar menjadi salah satu kendala, dimana guru umumnya hanya mengandalkan buku teks dan sesekali menggunakan media visual berupa gambar. Akibatnya, para peserta didik mengalami kejenuhan dalam mempelajari IPAS karena pembelajaran yang monoton dengan hanya berpaku pada buku teks. Terbatasnya variasi dan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran berdampak pada tidak optimalnya proses pembelajaran, yang mengakibatkan keterbatasan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Situasi ini dapat diamati secara nyata dalam pembelajaran konsep

gaya di tingkat kelas IV. Berdasarkan hasil diskusi dengan para peserta didik kelas IV, ditemukan bahwa tingkat penguasaan mereka terkait konsep gaya masih belum memadai. Hal tersebut terkonfirmasi saat peneliti memberikan pertanyaan tentang identifikasi macam-macam gaya, dimana para peserta didik menampakkan kebingungan dan kesulitan dalam memahami pertanyaan yang diajukan.

Melihat persoalan yang telah diuraikan di atas, diperlukan pengembangan media ajar tentang materi gaya yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas IV, mengingat pada tingkatan ini mereka masih belum mampu memahami konsep-konsep abstrak. Sebagai solusi, peneliti mengusulkan pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam bentuk video animasi, yang selanjutnya dikenal dengan istilah *flipping book pages video*. Pengembangan media pembelajaran *flipping book pages video* ini diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam memberikan materi gaya kepada peserta didik, sekaligus memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui penggunaan *Flipping Book Pages Video* selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Media *Flipping Book Pages Video* ini menggabungkan suara dan gambar yang menarik, sehingga mampu memikat perhatian anak-anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar. yang tampilannya terdiri gambar dan juga suara yang dipadukan sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. *Flipping Book Pages Video* adalah jenis video yang menampilkan efek visual yang menciptakan ilusi seolah-olah halaman buku sedang dibalik. Dengan animasi yang halus dan transisi yang menyerupai gerakan fisik membalik halaman, video ini memberikan

pengalaman interaktif bagi penonton, sehingga mereka merasa lebih terlibat dengan konten yang disajikan. *Flipping Book Pages Video* sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk menyajikan materi pelajaran, e-book, atau katalog produk secara digital.

Flipping Book Pages Video ini juga merupakan media pembelajaran jenis video animasi. Video yang menggabungkan audio dan visual untuk menyampaikan informasi dikenal sebagai video animasi. Dengan memanfaatkan teknologi audio-visual, video animasi dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan menarik. Oleh karena itu, video ini memiliki potensi besar untuk menarik minat peserta didik, terutama jika guru mampu menyajikannya dengan cara yang kreatif. Misalnya, dengan menyertakan elemen animasi dalam materi pelajaran untuk tingkat sekolah dasar, guru dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik (Andrasari, 2022).

Flipping Book Pages Video dalam proses pembuatannya tentu membutuhkan teknologi sebagai alat atau perangkat teknologi. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah *CapCut*. Dengan menggunakan aplikasi *CapCut*, guru dapat membuat *Flipping Book Pages Video* yang dilengkapi dengan karakter animasi serta berbagai elemen tambahan lainnya.

Salah satu aplikasi edit video yang paling banyak diminati di kalangan editor pemula saat ini adalah *CapCut*, yang dapat digunakan di ponsel Android. Dengan berbagai fitur dan efek yang disediakan, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengedit video secara kreatif dan menarik. Tidak hanya menawarkan fitur-fitur lengkap, *CapCut* juga memiliki antarmuka yang mudah dipahami, sehingga

dapat dimanfaatkan oleh siapa saja, bahkan yang baru mengenal dunia editing video (Rahayu, 2022).

Mengacu pada pemaparan di atas, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "***Pengembangan Media Ajar Berbasis Flipping Book Pages Video Pada Materi Gaya di Kelas IV Sekolah Dasar***".

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang masalah yang sudah di uraikan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media ajar berbasis *flipping Book Pages Video* pada materi gaya di kelas IV sekolah dasar?
2. Berapa tingkat validitas pengembangan media ajar berbasis *Flipping Book Pages Video* pada materi gaya di kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana hasil uji kepraktisan pengembangan media ajar berbasis *Flipping Book Pages Video* pada materi gaya di kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Menunjuk dalam uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan Penelitian pengembangan ini ialah:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media ajar berbasis *Flipping Book Pages Video* pada materi gaya di kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mengukur tingkat validitas pengembangan media ajar berbasis *Flipping Book Pages Video* pada materi gaya di kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk mennguji tingkat kepraktisan pengembangan media ajar berbasis *Flipping Book Pages Video* pada materi gaya di kelas IV sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *Flipping Book Pages Video*, dengan detail spesifikasi yang akan dijelaskan pada bagian selanjutnya:

1. Spesifikasi Pedagogik

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbentuk *Flipping Book Pages Video* yang dapat mendukung para guru sebagai tenaga pendidik dalam memberikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah mencerna pelajaran selama proses pembelajaran. Media *Flipping Book Pages Video* ini dikembangkan dengan konsep penggunaan jangka panjang yang dapat diulang, serta memberikan fleksibilitas akses tanpa batasan waktu dan lokasi. Dengan menghadirkan berbagai elemen animasi dan tokoh-tokoh yang menarik, media ini bertujuan meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik. Diharapkan media pembelajaran ini dapat mengoptimalkan tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

2. Spesifikasi Non-Pedagogik

Penelitian ini menghasilkan sebuah *Flipping Book Pages Video* dengan menjadikan desain *flipping book* sebagai dasar desainnya yang berfungsi sebagai media pembelajaran. Video dibuat dengan menggabungkan desain *flipping book* sebagai dasar utama desain dengan elemen seperti karakter animasi, *audio*, teks, gambar, dan *background* yang menarik. Proses pembuatan video ini memanfaatkan perangkat lunak pada *smartphone* ataupun dengan menggunakan *laptop*. Konten dalam video mencakup materi tentang jenis-jenis gaya dalam pelajaran IPAS untuk

peserta didik kelas IV sekolah dasar, disusun sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPAS. Video ini dibuat dalam format mp4 agar mudah diakses dan dimanfaatkan dalam kegiatan belajar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan berbasis *Flipping Book Pages Video* adalah membuat ide-ide kompleks lebih mudah dimengerti oleh peserta didik dengan membuatnya lebih menarik secara visual. peserta didik diharapkan lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar di kelas akibat penggunaan *Flipping Book Pages Video*. Selain itu, *Flipping Book Pages Video* dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar, terutama bagi peserta didik yang belajar dengan cara visual. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur efektivitas implementasi media ajar *Flipping Book Pages Video* dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional dan mengembangkan sumber belajar baru yang kreatif bagi pendidik dan peserta didik. Semua peserta didik, yang terutama mengalami kesulitan dalam belajar, akan dapat mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah berkat *Flipping Book Pages Video*. Peserta didik juga dapat memutar kembali bagian yang sulit dan belajar dengan kecepatan mereka sendiri melalui *Flipping Book Pages Video* ini. Secara keseluruhan, penelitian ini dapat memberikan rekomendasi media ajar terutama *Flipping Book Pages Video* bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas animasi dan konten mereka.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Di bawah ini merupakan uraian tentang asumsi-asumsi yang menjadi landasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk *Flipping Book Pages Video*:

1. Media pembelajaran dalam format *Flipping Book Pages Video* dapat dimanfaatkan oleh pengajar sebagai sarana untuk menyampaikan materi tentang berbagai jenis gaya dalam pembelajaran IPAS untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
2. Pengembangan *Flipping Book Pages Video* diharapkan dapat mempermudah dan mendukung peserta didik dalam menyerap dan menguasai materi pembelajaran yang disampaikan.
3. Pengembangan media *Flipping Book Pages Video* diharapkan mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Di bawah ini adalah keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini:

1. *Flipping Book Pages Video* yang dikembangkan hanya berfokus pada materi jenis-jenis gaya pada muatan pembelajarn IPAS dikelas IV SD.
2. Proses pengembangan *Flipping Book Pages Video* hanya bisa dilakukan apabila smartphome atau laptop memiliki aplikasi *Capcut* dan *Canva*.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan merupakan rangkaian proses atau upaya sistematis yang ditujukan untuk memperluas dan meningkatkan suatu konsep atau produk, dengan harapan dapat diimplementasikan sesuai dengan sasaran yang telah ditetapkan.
2. *Flipping Book Pages Video* merupakan konten video yang menghadirkan efek khusus berupa animasi yang memberikan kesan seolah-olah sedang membalikkan lembaran buku.
3. *CapCut* adalah aplikasi penyuntingan video yang menyediakan beragam fitur menarik untuk memodifikasi video, seperti penambahan efek, filter, tulisan, serta musik ke dalam konten video yang dibuat.
4. *Canva* adalah *platform* desain yang dilengkapi dengan berbagai pilihan template, aset gambar, dan komponen desain yang dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan.