

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pembelajaran yang bisa didapatkan dalam berbagai lingkungan dan berlangsung panjang juga berpengaruh positif. Pendidikan juga merupakan suatu bidang yang terus berkembang sesuai kebutuhan dan tuntutan perkembangan di era zaman sekarang, maka selalu diperlukan adanya pembaharuan. Melihat perkembangan zaman yang semakin modern, keterampilan dalam menggunakan teknologi tentu sangat dibutuhkan. Melihat dampak dari kondisi yang telah dialami di lapangan dalam bidang pendidikan, pembelajaran terhambat akibat adanya wabah Covid-19 dan ini berdampak besar dalam dunia pendidikan, tentu saja ini menjadi tanggung jawab semua elemen yang bernaung dalam pendidikan.

Meskipun dalam kondisi Covid-19 peserta didik perlu mendapatkan pembelajaran yang baik. Salah satu faktor penentunya yaitu bahan ajar. Dalam proses pembelajaran bahan ajar tentu diperlukan. Bahan ajar yang menarik tentunya dapat meningkatkan motivasi bagi peserta didik dalam belajar. Sejalan dengan pendapat Magdalena, dkk (2020) yang mengatakan bahwa untuk membuat peserta didik memahami pembelajaran bukan hanya sekedar bahan ajar yang mudah dipahami tapi dengan bahan ajar yang menarik yang dapat membuat peserta didik termotivasi untuk lebih dalam mempelajari. Pendapat Waritsman (2020, hlm. 29) mengemukakan bahwa “motivasi merupakan faktor internal yang mendorong kita untuk berusaha melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diharapkan”. Dengan adanya motivasi, akan memunculkan minat peserta didik. Minat anak dalam suatu pelajaran sangat diperlukan, karena dengan adanya minat pada suatu mata pelajaran tersebut anak akan senang belajar, akan lebih fokus dengan pembelajaran, bahkan lebih semangat dalam belajar.

Pembelajaran merupakan kegiatan sadar yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Menurut pendapat Ubabuddin (2019, hlm. 23) bahwa “Pembelajaran merupakan aktivitas dimana siswa dan pendidik terlibat menggunakan berbagai sumber

belajar dalam situasi didalam kelas ataupun diluar kelas”. Pembelajaran saat ini dilakukan dengan PTMT (Pertemuan Tatap Muka Terbatas) dengan metode belajar *blended learning*. Apabila melihat pada situasi yang terjadi dilapangan di Sekolah Dasar, pembelajaran secara daring dilakukan dengan metode penugasan setiap harinya melalui *whatsapp group* dan membuat motivasi siswa rendah hal ini dibuktikan dengan kondisi di lapangan, bahkan dalam penggunaan bahan ajarpun sangat terbatas dan guru lebih memilih menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik secara abstrak. Padahal, siswa perlu menggunakan bahan ajar yang sesuai. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara dan observasi ke salah satu Sekolah Dasar di Tasikmalaya pada tanggal 21 September 2021 salah satu pendidik mengatakan bahwa “pembelajaran secara daring hanya menggunakan WA dengan bantuan buku tematik yang difotokan ke grup sebagai penugasan peserta didik”.

Selama 2 tahun kelas 1 dan kelas 2 anak belajar daring dengan tatap muka yang sangat terbatas mengakibatkan anak di kelas III kurang dalam pemahaman berhitung terutama dalam operasi hitung pada penjumlahan dan perkalian yang berhubungan dengan sifat komutatif. Informasi tersebut didapatkan pada saat wawancara dengan guru kelas III pada tanggal 21 September 2021. Peneliti juga melakukan interaksi dengan peserta didik diluar jam pembelajaran, ada beberapa siswa yang mengatakan bahwa pembelajaran matematika itu pembelajaran yang banyak dihindari dengan alasan bosan, jenuh, sulit, tidak bisa, dan sebagainya. Melihat dari dampak tersebut sangat disayangkan apabila belum ada pembaharuan yang dilakukan pada pembelajaran matematika agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Mas’udiyah (2020, hlm. 1) mengemukakan bahwa “matematika berperan penting dalam berbagai ilmu pengetahuan dan tidak bergantung pada ilmu yang lain, sebaliknya ilmu pengetahuan yang lain mengalami perkembangan dari dasar matematika”. Hardiyanti (2018) juga menegaskan bahwa matematika adalah ilmu yang menjadi dasar perkembangan teknologi modern dengan bercirikan objek abstrak dan penalaran deduktif yang konsisten serta penyajiannya secara sistematis. Adapun tujuan dari pembelajaran matematika berdasarkan pendapat Wibowo & Pratiwi (2018,

hlm. 148) yaitu untuk penerapan dalam kehidupan sehari-hari juga dalam ilmu pengetahuan yang lain. Untuk itu, mengapa matematika sangat perlu diajarkan dari jenjang Sekolah Dasar (SD), sekolah menengah, hingga berpendidikan tinggi.

Zaman modern sekarang ini banyak sekali cara dalam mengatasi hambatan tersebut, salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar menjadi berjenis elektronik. Sopyan dkk. (2015) menegaskan bahwa bahan ajar merupakan materi yang tersusun secara sistematis, memiliki struktur materi, memotivasi peserta didik dalam belajar dan latihan serta menekankan masalah dan kebutuhan dalam pengembangan model pada bidang pendidikan. Sedangkan Sriwahyuni dkk. (2019) menjelaskan bahan ajar elektronik merupakan materi yang berisi konten dalam format elektronik interaktif (audio, audiovisual, atau visual). Salah satu teknologi untuk mengemas bahan ajar menjadi lebih menarik yaitu *flipbook* atau buku 3D, yang memungkinkan anda untuk membuka halaman di layar seolah-olah sedang membaca buku seperti asli (Riyanto dkk, 2012). *E-flipbook* menjadikan pembelajaran lebih menarik, karena didalamnya terdapat video, audio, maupun gambar. *E-flipbook* cocok digunakan pada pembelajaran guna meningkatkan minat peserta didik dalam matematika. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rockinson (dalam Riwu, 2018, hlm. 57) menunjukkan hasil bahwa peserta didik yang menggunakan bahan ajar elektronik (*e-flipbook*) memiliki tingkat pembelajaran yang cukup afektif juga psikomotor yang tinggi. Apalagi *Gadget* di zaman sekarang, sudah tidak asing lagi bagi peserta didik, mereka sudah terbiasa menggunakan *gadget* dalam kesehariannya mulai dari bermain games, sosial media, baca berita, dan sebagainya.

Hasil paparan dari permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar cetak menjadi bahan ajar berjenis *e-flipbook* karena dengan media *flipbook* pembelajaran yang abstrak dapat menjadi konkret. Pada pembelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar ada beberapa kajian materi yang harus dikuasai. Salah satunya yaitu bilangan cacah dalam operasi hitung sifat komutatif. Nugroho dkk. (2011) mengatakan bahwa konsep bilangan cacah merupakan konsep penting dan merupakan dasar untuk mempelajari

konsep selanjutnya. Sehingga apabila kurangnya penguasaan terhadap konsep bilangan cacah di sekolah dasar maka akan berpengaruh terhadap pemahaman materi selanjutnya. Untuk itu peneliti mengambil materi bilangan cacah sebagai isi / konten dari *e-flipbook* yang akan dikembangkan.

Setelah meneliti beberapa penelitian terdahulu, penelitian yang dilakukan oleh Maulana (2020) pengembangan E-modul *flipbook* dibuat dengan menggunakan aplikasi *flip PDF Professional* pada mata pelajaran SPLDV (Sistem Persamaan Linear Dua Variabel) dengan hasil penelitian produk dinyatakan valid dengan penilaian dari validator 3,56. Penelitian yang dilakukan Wibowo (2018) pengembangan pada bahan ajar E-modul dengan menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* terhadap mata pelajaran himpunan, hasil penelitian menunjukkan nilai kelayakan yang diperoleh dari ahli materi 3,23 dan nilai kelayakan oleh ahli media 3,28, dan nilai kelayakan oleh ahli bahasa 3,02. Respon peserta didik mendapat skor kelayakkan 3,33. Penelitian yang dilakukan Putri (2021) mengenai pengembangan bahan ajar digital *flipbook* dalam pelajaran IPS peserta didik kelas V di Sekolah Dasar dengan pembuatan *flipbook* menggunakan Aplikasi *canva* dan *PDF* hasil penelitian menunjukkan bahan ajar dapat digunakan tanpa revisi menurut saran para ahli dengan hasil rekapitulasi tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar mendapatkan persentase 83,09% dengan kriteria valid, dan tanggapan pendidik menunjukkan presentase 95%.

Adapun perbedaan pada produk yang akan dikembangkan adalah (1) pada penggunaan aplikasi yang akan digunakan, yakni dengan aplikasi *Power point* dan aplikasi *Flip PDF Professional*, (2) *flipbook* yang dikembangkan terdapat evaluasi game dengan menggunakan aplikasi *wordwall*, (3) materi yang disajikan mengenai bilangan cacah. Desain *e-flipbook* pada materi sifat komutatif bilangan cacah yang didesain diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dan bahan ajar yang dihasilkan efektif dan layak untuk digunakan. Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan, peneliti mengembangkan sumber belajar dengan media *flipbook* untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, dengan judul “Desain *E-Flipbook* pada Materi Sifat Komutatif Bilangan Cacah di Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam peserta didik :

- 1.2.1 Peserta didik membutuhkan bahan ajar dengan pengemasan yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan.
- 1.2.2 Kurangnya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran
- 1.2.3 Bahan ajar yang digunakan hanya menggunakan buku paket cetak, sehingga bahan ajar yang digunakan belum bervariasi.
- 1.2.4 Pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan cenderung tidak disukai.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, antara lain :

- 1.3.1 Bagaimana analisis kebutuhan desain pada materi sifat komutatif bilangan cacah kelas III?
- 1.3.2 Bagaimana proses desain *e-flipbook* pada materi sifat komutatif bilangan cacah kelas III?
- 1.3.3 Bagaimana tingkat kelayakan dan keefektifan *e-flipbook* yang dihasilkan?
- 1.3.4 Bagaimana tanggapan responden kelas III Sekolah Dasar terhadap *e-flipbook* yang dihasilkan ?

1.4 Tujuan Penelitian

- 1.4.1 Untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan desain pada materi sifat komutatif bilangan cacah kelas III
- 1.4.2 Untuk mendeskripsikan proses desain *e-flipbook* pada materi matematika khususnya sifat komutatif pada bilangan cacah di kelas III
- 1.4.3 Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan *e-flipbook* yang dihasilkan
- 1.4.4 Untuk mengetahui tanggapan responden kelas III Sekolah Dasar sebagai pengguna *e-flipbook* yang dihasilkan

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi peneliti selanjutnya mengenai *e-flipbook* khususnya pada pelajaran matematika dan dijadikan acuan dalam desain bahan ajar pada mata pelajaran lain.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi peserta didik

Dapat menambah sumber pembelajaran yang bervariasi dengan harapan memudahkan peserta didik untuk memahami materi juga menambah pengalaman belajar bagi peserta didik dalam menggunakan *e-flipbook*.

1.5.2.2 Bagi pendidik

Dapat menambah wawasan dan keterampilan dengan menggunakan *e-flipbook*, meningkatkan kualitas pembelajaran, menambah sumber pembelajaran yang khusus dan bervariasi guna mempermudah pendidik menyampaikan materi yang akan dipelajari sehingga suasana pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

1.5.2.3 Bagi sekolah

Diharapkan produk yang dihasilkan dapat memberikan manfaat pada sekolah untuk proses pembelajaran matematika juga menaikkan kualitas sekolah dengan adanya sumber yang variatif.

1.5.2.4 Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan pada masa perkuliahan, tidak lain tidak bukan dalam menjalankan penelitian ini sangat banyak ilmu baru yang didapatkan, menambah wawasan dalam penelitian pengembangan desain, meningkatkan kreatifitas dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan *e-flipbook*.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika Penulisan dalam penelitian ini meliputi :

Bab I Pendahuluan memuat latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian. Latar belakang berisi alasan peneliti memilih dan melakukan penelitian, rumusan masalah menguraikan masalah yang disajikan dalam bentuk pertanyaan, tujuan penelitian menguraikan tentang target yang akan dicapai dalam penelitian, manfaat penelitian menguraikan dampak yang bisa diterima dari berbagai pihak, dan stuktur organisasi skripsi mengenai sistematika penulisan skripsi.

Bab II menguraikan kajian teori yang berisi konsep-konsep dan teori yang berhubungan sekaligus mendukung penelitian, penguraian mengenai penelitian yang relevan disertai dengan penjelasan posisi teoritis peneliti dengan masalah yang diteliti.

Bab III menguraikan desain penelitian yaitu gambaran dari keseluruhan proses ataupun tahapan yang dilakukan peneliti, metode penelitian yaitu prosedur / cara yang digunakan dalam memecahkan permasalahan penelitian, teknik pengumpulan data, juga partisipan dan teknik analisis data.

Bab IV membahas mengenai temuan dan pembahasan dari hasil penelitian dan bertujuan untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah penelitian

Bab V menguraikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi atas penelitian yang telah dilakukan. Simpulan merupakan pembahasan secara singkat namun mencakup keseluruhan dari hasil temuan.