

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting yang harus dimiliki dan dipahami oleh setiap orang. Peranan pendidikan merupakan hal yang menjadi acuan dalam suatu pembangunan ke arah yang lebih maju. Apabila pendidikan berjalan dengan baik, maka dapat dipastikan kualitas manusia yang ada pun akan berjalan secara lurus bersamaan dengan kemajuan pendidikan tersebut. Ruang lingkup pendidikan mencakup seluruh kehidupan manusia, baik dalam aspek sosial, budaya, politik bahkan agama (Hilir, 2019: 1). Seluruh aspek kehidupan tersebut tidak lepas dari pengaruh pendidikan, karena itu pendidikan merupakan sektor penting sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa di dunia. Maju mundurnya suatu bangsa banyak ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan bangsa itu (Siregar dkk, 2022).

Dengan demikian pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia terutama bagi peserta didik. Potensi tersebut dapat dikembangkan dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga peserta didik dapat mempelajari berbagai ilmu pengetahuan agar mampu meningkatkan pengetahuannya dengan baik. Matematika merupakan mata pelajaran yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Matematika merupakan bidang ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan intelektual dan kemampuan intelektual peserta didik dalam proses berpikir sehingga membantu memudahkan peserta didik dalam memecahkan permasalahan sehari-hari (Erbaisah dan Rezeki, 2020). Matematika juga erat kaitannya dengan rangkaian angka dan rumus dalam setiap pemecahan masalahnya (Syahmita dkk, 2020). Sehingga dengan adanya matematika peserta didik mempunyai sikap dan kebiasaan berpikir logis, kritis, sistematis, tekun dan bertanggung jawab (Suripah dan Rhamadani, 2016). Faktanya dikalangan peserta didik matematika menjadi mata pelajaran yang sulit dipahami, membosankan dan bahkan tidak menarik bagi peserta didik (Finariyati dkk, 2020). Seperti menurut Finariyati dkk., peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami matematika, yang pada akhirnya menyebabkan siswa merasa bosan, memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menilai matematika sebagai mata pelajaran yang membosankan (Anjarsari dkk, 2020).

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dapat disimpulkan bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik cenderung pasif mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan teknik dan strategi yang digunakan tidak efektif sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam memahami materi terutama turunan fungsi aljabar dikarenakan bahan ajar yang digunakan hanya berpusat pada buku siswa dan buku pembelajaran yang kurang menarik minat belajar siswa yang tidak disertai dengan visual dan

contoh soal yang menarik. Kemudian rendahnya hasil belajar peserta didik, dikarenakan faktor kurangnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran yang mengakibatkan nilai Ujian Akhir Semester (UAS) tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 86,77% peserta didik. Adapun faktor lain yaitu penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru tidak dimanfaatkan dengan baik sehingga membuat peserta didik cenderung pasif dan tidak kreatif dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

Di samping itu, sekolah telah dilengkapi fasilitas sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran ICT (*Information Communication Technology*), yaitu pembelajaran yang berdasarkan konsep pembelajaran komputer dan multimedia yang sudah dilengkapi perangkat komputer, ruang kelas yang sudah dilengkapi infocus serta jaringan *wifi* sehingga memungkinkan penggunaan *flipbook* dalam proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan inovasi dalam pembelajaran matematika agar menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Marsigit dkk, 2018). Inovasi salah satunya adalah dengan menyajikan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peranan dan berfungsi sebagai penyalur informasi dari pendidik (guru) kepada peserta didik (Wahyuliani dkk, 2016). Media pembelajaran harus dibuat sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Hal ini didukung oleh pendapat Zetriuslita dkk, bahwa kemajuan teknologi sangat pesat khususnya dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, pendidik dan peserta didik harus belajar dan mampu menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar (Zetriuslita dkk, 2020).

Selain itu melalui adanya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan peserta didik dapat secara mandiri menguasai materi, meninjau ulang mata pelajaran dan mengetahui kemajuan mereka (Zetriuslita dkk, 2020).

Pemanfaatan teknologi dan informasi dapat memungkinkan proses pembelajaran yang terlaksana menjadi efektif, menyenangkan, dan juga dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan memanfaatkan laptop/komputer, jaringan internet dan *smartphone* atau bahkan media belajar peserta didik. Maka dari itu, guru berupaya mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efisien dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Aka, 2017). Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan dan menarik minat peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang kondusif adalah dengan penggunaan media *flipbook* dalam proses pembelajarannya (Mulyadi dkk, 2016).

Flipbook adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi *file* PDF (*Portable Document Format*) ke halaman bolak-balik publikasi digital, software ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku sesungguhnya (Irawan, 2021). *Flipbook* adalah media dalam format elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan menggabungkan animasi, teks, video, gambar, suara, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Diani & Hartati, 2018). Media *flipbook* ini menjadi solusi untuk menciptakan suasana yang lebih

menarik, menyenangkan dan komunikatif di dalam kelas serta dapat membantu peserta didik memahami terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media *flipbook* dalam proses pembelajaran mempunyai respon yang positif, hal ini dapat dilihat berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pixyoriza dkk (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* mendapatkan presentase penilaian hasil validasi media sebesar 85% dan memperoleh presentase penilaian hasil uji respon peserta didik sebesar 86%. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Habibi (2017) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* memperoleh presentase penilaian hasil validasi ahli media sebesar 90% dan ahli materi memperoleh presentase penilaian sebesar 87% memenuhi kriteria layak, serta setelah dilakukan uji coba produk pada peserta didik media pembelajaran *flipbook* tersebut termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 92%.

Untuk menambah ketertarikan peserta didik, media pembelajaran berbasis *flipbook* dirancang dengan menggunakan pendekatan sebagai dasar pengembangannya. Pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah salah satu pendekatan yang bisa digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan strategi pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk dapat belajar dengan konsep pembelajaran yang sesuai dengan kehidupan nyata. Penerapan konsep pembelajaran yang seperti itu, akan menjadikan pembelajaran yang lebih

bermakana. Siswa akan lebih kreatif karena pelajaran disesuaikan dengan keadaan lingkungan tempat belajarnya sehingga pembelajaran berlangsung menarik dan tidak membosankan. (Prayogo, 2021).

Penelitian media pembelajaran berbasis *flipbook* ini di desain menggunakan bantuan *Microsoft Word* kemudian diubah ke dalam bentuk format PDF yang selanjutnya dimasukkan ke dalam *software Flip PDF Professional*. *Software Flip PDF Professional* ini mudah untuk digunakan dalam membuat media pembelajaran serta dapat membuat materi uji atau evaluasi. *Software* ini mudah untuk digunakan sehingga para guru yang tidak terlalu piawai mengoperasikan komputer pun dapat menggunakannya. Kemudian jika mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software* ini dapat dipublikasikan baik secara *online* ataupun *offline*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS *FLIPBOOK* DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI TURUNAN FUNGSI ALJABAR”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.
2. Teknik dan strategi pembelajaran yang hanya melibatkan satu arah.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru belum mengikuti perkembangan teknologi.

4. Bahan ajar yang digunakan hanya berpusat pada buku siswa dan buku pembelajaran lainnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran ini memfokuskan pada pembuatan produk berbasis *flipbook* pada materi Turunan Fungsi Aljabar kelas XI SMA
2. Software yang digunakan dalam penelitian media pembelajaran berbasis *flipbook* ini adalah *Flip PDF Professional*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook* sesuai dengan pendekatan kontekstual pada materi turunan fungsi aljabar memenuhi kriteria valid?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook* sesuai dengan pendekatan kontekstual pada materi turunan fungsi aljabar memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* sesuai dengan pendekatan kontekstual pada materi turunan fungsi aljabar memenuhi kriteria valid.
2. Untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* sesuai dengan pendekatan kontekstual pada materi turunan fungsi aljabar memenuhi kriteria praktis.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* menggunakan *software Flip PDF Professional* dikembangkan menggunakan materi turunan fungsi aljabar dengan bantuan laptop/komputer.
2. Pada media pembelajaran *flipbook* terdapat berbagai macam gambar-gambar dan layar *flipbook* yang serasa hidup dengan menggunakan pendekatan kontekstual sesuai dengan penjelasan kontekstual itu sendiri.
3. Di dalam media pembelajaran ini terdapat materi bilangan turunan fungsi aljabar dengan menggunakan pendekatan kontekstual dengan memasukkan teks, gambar, animasi, video, serta media ini dilengkapi dengan *link browser* ataupun *link youtube*.
4. *Flipbook* dapat dipublish dalam format EXE, HTML5, APP dan FBR.
5. Media pembelajaran berbasis *flipbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaannya dalam pembelajaran dapat menggunakan PC/Komputer dan android yang terkoneksi dengan jaringan internet.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan masukan tentang pengaruh media pembelajaran. Media pembelajaran matematika berupa *flipbook* yang dikembangkan terhadap pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar dan memberikan motivasi pada peserta didik dalam belajar matematika.

b. Bagi Guru

Produk pengembangan *flipbook* ini dapat dijadikan media untuk mendukung pembelajaran matematika dan sumbangan bagi guru matematika.

c. Bagi Sekolah

Produk *flipbook* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah dan sebagai rujukan penelitian yang relevan bagi peneliti selanjutnya.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Menurut (Diani & Hartati, 2018) Flipbook adalah media dengan format elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
2. Media *flipbook* menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar di dalam kelas lebih menarik, komunikatif serta dapat menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
3. Perlunya inovasi pembelajaran matematika agar menjadi lebih menyenangkan dengan menghadirkan media pembelajaran.