

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia, untuk dapat berkembang secara optimal pendidikan harus terarah dan menyeluruh oleh seluruh generasi bangsa (Komariah dan Huri, 2018 : 43–52). Menurut UU NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pengembangan dan perubahan kurikulum merupakan suatu kebijakan krusial dalam memperbaiki dunia pendidikan.

Kurikulum adalah sebuah rencana yang ditetapkan oleh sekolah baik didalam maupun diluar kelas untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Purwanto, 2022 : 335–342). Dalam sejarah pendidikan di Indonesia sudah beberapa kali diadakan perubahan dan perbaikan kurikulum yang tujuannya sudah tentu untuk menyesuaikannya dengan perkembangan zaman, guna mencapai hasil yang maksimal. Melalui pendidikan diharapkan terbentuknya individu yang berkompentensi di bidangnya, sehingga selaras dengan perkembangan IPTEK. Salah satu mata pelajaran yang krusial dalam bidang pendidikan adalah mata pelajaran

matematika. Hal ini dapat dipandang dari banyaknya jam mata pelajaran ini dibandingkan mata pelajaran lain yaitu 4 jam pelajaran dalam satu minggu.

Matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan dengan konsep – konsep yang tersusun secara terstruktur, logis, dan sistematis mulai dari konsep yang paling sederhana sampai dengan konsep yang paling kompleks (Yuliani dan Saragih, 2015 : 14). Matematika pada dasarnya bertujuan untuk melatih pola pikir siswa dalam memecahkan suatu masalah di bidang matematika maupun bidang lainnya, namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang berminat belajar matematika karena beranggapan matematika itu sulit dan sukar dipahami (Puspita dan Fauziah, 2019 : 174 - 178).

Beberapa siswa beranggapan matematika hanya mampu dikuasai oleh siswa yang cerdas saja, sehingga guru perlu menampilkan bentuk – bentuk atau contoh sederhana yang mudah dipahami dalam proses pembelajaran (Rizqi, 2019 : 330-336). Terdapat beberapa masalah yang dialami siswa dalam proses pembelajaran matematika, sehingga siswa tidak memahami materi yang telah dipelajarinya. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran paling sulit dibandingkan mata pelajaran lainnya di sekolah (Septian dan Rahayu, 2021:170 –181). Sebanyak 80% siswa kelas X SMA N 1 Wangon menyatakan bahwa matematika itu pelajaran paling sulit dari pelajaran lainnya. Oleh karena itu, minat belajar matematika dikatakan rendah karena siswa menganggap matematika itu sulit dibandingkan pelajaran lainnya disekolah (Fitriana dkk, 2021 : 61 – 70).

Minat belajar adalah suatu perasaan lebih menyukai sesuatu dengan adanya ketertarikan terhadap aktivitas yang didasarkan kesadaran diri sendiri (Hanipa dkk, 2019 : 315–322). Belajar tanpa adanya minat belajar akan menimbulkan rasa jenuh, minat belajar dapat didorong oleh dirinya sendiri atau sesuatu seperti guru, teman, dan lainnya, ada beberapa indikator minat belajar, diantaranya yaitu 1) Perasaan senang, 2) ketertarikan, 3) Perhatian, 4) Keterlibatan dalam belajar, 5) Rajin dalam belajar dan rajin dalam mengerjakan tugas, tekun dan disiplin dalam belajar, 7) memiliki jadwal belajar (Hendriana dkk, 2017 : 471–477).

Salah satu penyebab kurangnya minat belajar matematika siswa adalah model pembelajaran yang konvensional, dimana guru lebih mendominasi dalam pembelajaran dan juga kurangnya media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar siswa (Nurhayati dan Setiawan, 2019 : 1–8). Dalam wawancara dengan salah satu guru matematika di SMA N 1 Wangon, guru menuturkan bahwa perangkat pembelajaran di sekolah menggunakan media cetak berupa buku ajar. Siswa mengatakan lebih menyukai belajar menggunakan smartphone dibandingkan menggunakan buku cetak. Selain itu dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga sangat kecil melibatkan siswa secara aktif. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran siswa secara efektif.

Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur dari guru kepada peserta siswa yang dibuat mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Dengan adanya pemanfaatan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran dapat memungkinkan kegiatan belajar mengajar akan efektif, menyenangkan dan dapat

melibatkan peserta didik secara aktif, salah satu pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan yakni dengan memanfaatkan komputer atau *handphone* (Zetriuslita dkk, 2020 : 41–48).

Salah satu media pembelajaran digital yang diharapkan dapat menarik minat belajar siswa adalah *flipbook*. *Flipbook* adalah media dengan format elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaksi dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif sehingga pembelajaran lebih menarik (Diani dan Hartati, 2018 : 234–244). Media *flipbook* di desain dengan Ms. Word kemudian dikonversi dalam format PDF, yang selanjutnya di *import* ke dalam *software flip PDF Professional*. *Software flip PDF professional* ini sangat mudah digunakan, sehingga mempermudah guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software* ini dan dapat dipublikasikan secara *online* maupun *offline* (Arsal dkk, 2019 : 434–442).

Selain model pembelajaran yang konvensional, adanya pandemi *covid-19* juga menjadi salah satu faktor menurunnya minat belajar siswa. Dengan adanya pandemi ini siswa diharuskan melakukan pembelajaran jarak jauh selama hampir 2 tahun lamanya. Akibat kegiatan belajar secara daring adalah adanya pembatasan interaksi antara siswa dan guru, dan waktu yang dihabiskan untuk belajar per harinya kurang lebih 2 sampai 3 jam saja, kurangnya inovasi dan kreasi mengajar serta bimbingan belajar dari guru menyebabkan munculnya kebosanan dan penurunan minat belajar siswa (UNICEF, 2021). Untuk mengantisipasi makin melebarnya dampak yang terjadi dalam pembelajaran masa pandemi terhadap

ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) dan kesenjangan pembelajaran (*learning gap*), Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus dirilis yang pada intinya adalah penyederhanaan kurikulum (Anggraena dkk, 2021:57).

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Anwar Makarim, B.A.,M.B.A mengubah dan menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai penyempurnaan dari kurikulum 2013 pada tanggal 10 Desember 2019, dimulai dengan 4 kebijakan Merdeka Belajar yang dipaparkan oleh Kemdikbud antara lain (1) mengganti Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) menjadi ujian *asesmen* yang diselenggarakan oleh pihak sekolah dengan penilaian kompetensi siswa bisa dilakukan dalam berbagai bentuk yang lebih komprehensif yang memberikan kebebasan pada guru dan sekolah menilai hasil belajar siswanya. (2) Ujian Nasional berubah menjadi *Asesmen* Kompetensi Minimum (AKM) dan Survei Karakter yang berfokus pada kemampuan literasi, numerasi, dan karakter. (3) Penyederhanaan dalam penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang semula terdiri dari 13 komponen menjadi 3 komponen inti meliputi tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan *asesmen*. (4) Kebijakan dalam penerimaan peserta didik baru yang lebih fleksibel agar mampu menopang ketimpangan dalam hal akses dan kualitas di daerah (Rahmadayanti dan Hartoyo. 2022:10). Pembelajaran berbasis *project* merupakan ciri utama dari kurikulum merdeka. Tujuan dari pembelajaran berbasis *project* pada kurikulum merdeka adalah agar peserta didik mampu

mengembangkan *soft skill*, *social skill*, dan karakter sesuai profil pelajar pancasila (Erlina dkk, 2022 :177 - 186).

Pendekatan pembelajaran *project based learning* merupakan pendekatan yang dikembangkan berdasarkan prinsip *constructivist*, *problem solving*, *inquiry riset*, dan *integrates studies*. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan anak untuk bekerjasama dengan temannya untuk membuat sebuah proyek (Hayati dan Syaikh, 2020 : 147 – 160). Model pembelajaran PjBL ini diawali dengan tahapan mengumpulkan informasi yang berupa gagasan dan pertanyaan dari peserta didik terkait topik yang dipilih dan dikembangkan menjadi kegiatan belajar, bermain dan eksplorasi. Pada pembelajaran *project based learning* peserta didik akan mengembangkan suatu *project* baik secara individu maupun kelompok agar dapat menghasilkan suatu produk. Model pembelajaran PjBL ini harus memiliki topik yang konkrit, dekat dengan pengalaman pribadi anak, menarik, serta memiliki potensial secara emosional dan intelektual (Listiyowati, 2018 : 1–4).

Kegiatan berbasis proyek atau *Project Based Learning* kurikulum merdeka memiliki karakteristik sendiri yang membedakan dengan metode pembelajaran lainnya. Adapun beberapa karakteristik dalam *Project Based Learning* kurikulum merdeka : (1) Kegiatan pembelajaran fokus terhadap murid melalui pertanyaan, tantangan maupun masalah terbuka yang berkaitan dengan kehidupan sehari - hari untuk diteliti, ditanggapi, dan diselesaikan atau dicari solusinya, (2) Siswa melakukan refleksi kegiatan pembelajaran secara berkala. Hal ini perlu diterapkan untuk mengetahui apa yang diketahui, dipahami, serta dilakukan oleh siswa selama

pembelajaran, (3) Guru mengajukan tantangan atau masalah dalam lingkungan nyata pada siswa, lalu meminta siswa untuk mendesain atau mengajukan ide suatu proyek yang dilakukan guna menyelesaikan masalah tersebut, (4) Kegiatan pembelajaran berfokus pada keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi serta kreativitas siswa. Siswa secara berkelompok atau berkolaborasi dengan siswa lainnya memiliki tanggung jawab untuk mengerjakan proyek guna memecahkan permasalahan yang diajukan guru, (5) Siswa yang merancang hasil proyek secara teratur bisa melihat kembali apa yang dikerjakan mereka. (6) Proses evaluasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek dilakukan secara kontinu atau berkelanjutan. (7) Hasil akhir dari kegiatan pembelajaran berbasis proyek dilakukan penilaian secara kualitatif. Siswa diminta untuk mempresentasikan masalah, proses penelitian, metode, proses pengerjaan proyek serta hasil proyek yang mereka buat. (7 Tema Project Based Learning Dalam Kurikulum Merdeka, 27 Januari 2022). Diakses pada 9 Januari 2023.

Materi pembelajaran matematika yang banyak berkaitan dengan permasalahan atau pengalaman nyata adalah ukuran penyebaran data. Pada materi ukuran penyebaran data pembuatan soal – soal latihan akan selalu dikaitkan dengan permasalahan sesungguhnya. Oleh karena itu penerapan metode PjBL pada materi ukuran penyebaran data merupakan satu kesatuan yang sesuai karena siswa secara langsung dilibatkan dalam pencarian data dari permasalahan sehari-hari yang sering dijumpai untuk kemudian diolah dan dianalisis pemecahan masalahnya dan dimasukkan kedalam suatu proyek kelompok yang hasilnya akan dipresentasikan dan dievaluasi bersama guru.

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti melakukan penelitian yang berhubungan dengan hal tersebut dengan tujuan pembelajaran akan lebih bervariasi dan dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Materi Ukuran Penyebaran Data Dengan Metode PjBL Kurikulum Merdeka SMA N 1 Wangon.**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran yang membosankan.
2. Kurang diterapkannya media pembelajaran yang berkaitan dengan PjBL kurikulum merdeka.
3. Minat belajar matematika yang rendah.
4. Siswa yang menganggap matematika merupakan pelajaran paling sulit dari pelajaran lainnya.
5. Tidak adanya proyek yang dihasilkan selama penerapan metode PjBL kurikulum merdeka yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Setelah diketahui identifikasi masalah, maka penelitian ini hanya dibatasi pada :

1. Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran *flipbook* dengan metode PjBL kurikulum merdeka untuk meningkatkan minat belajar matematika,
2. Penelitian dibatasi hanya pada materi ukuran penyebaran data,
3. Penelitian ini dibatasi terhadap peningkatan minat belajar matematika materi ukuran penyebaran data pada penggunaan *flipbook* dengan metode PjBL kurikulum merdeka.

D. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Apakah media *flipbook* dengan metode PjBL kurikulum merdeka pada materi ukuran penyebaran data valid ?
2. Apakah penerapan media pembelajaran *flipbook* dengan metode PjBL kurikulum merdeka pada materi ukuran penyebaran data praktis?
3. Apakah media pembelajaran *flipbook* dengan metode PjBL kurikulum merdeka pada materi ukuran penyebaran data efektif ?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui validitas media pembelajaran *flipbook* dengan metode PjBL kurikulum merdeka pada materi ukuran penyebaran data.
2. Mengetahi kepraktisan penerapan media pembelajaran *flipbook* dengan metode PjBL kurikulum merdeka pada materi ukuran penyebaran data.

3. Mengetahui efektifitas media pembelajaran *flipbook* dengan metode PjBL kurikulum merdeka pada materi ukuran penyebaran data

F. Spesifikasi Produk Yang Digunakan

Media pembelajaran ini berbasis aplikasi *Flipbook* diakses menggunakan data seluler. Tampilan awalnya berupa *Cover* Pembelajaran matematika ukuran penyebaran data. Halaman selanjutnya berupa materi dan latihan soal dari setiap halaman, cara membukanya seperti membuka majalah elektronik. Dilengkapi dengan video pembelajaran serta soal dan lembar kegiatan berupa proyek kelompok. Dalam media pembelajaran *flipbook* tersebut siswa dapat memutar langsung video pembelajaran tanpa membuka aplikasi lainnya. Media pembelajaran *flipbook* dapat diakses di handphone dan laptop.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini, secara teoritis dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang memiliki penelitian sejenis, hanya saja menggunakan metode atau teknik analisa yang berbeda.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* menggunakan metode PjBL kurikulum merdeka.

- b. Bagi pendidik

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk membantu menyampaikan materi khususnya matematika, membangkitkan

kinerja guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Bagi peserta didik

Meningkatkan minat belajar matematika dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.

d. Bagi sekolah

Menyusun program peningkatan kualitas pembelajaran matematika dalam tahap berikutnya, hasil penelitian diharapkan dapat digunakan dalam perbaikan kualitas pembelajaran, sebagai bahan referensi untuk program pembelajaran berikutnya.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan ini terdiri dari beberapa asumsi yaitu :

1. Menurut Kurnia (2017 : 9-15), Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan perangkat teknologi digital dinilai memiliki pengaruh positif dalam pendidikan.
2. Media pembelajaran *flipbook* dengan metode PjBL kurikulum merdeka dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.
3. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flipbook* dengan metode PjBL kurikulum merdeka akan menjadi bagus dan menarik.
4. Media pembelajaran *flipbook* menggunakan metode PjBL kurikulum merdeka dapat memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.