

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman saat ini turut mempengaruhi perkembangan teknologi yang ada di lingkungan masyarakat. Perkembangan ini tentunya tidak dapat dihindari dalam kehidupan. Seiring perkembangan yang terjadi dalam suatu negara, maka akan semakin besar tantangan yang harus dihadapi oleh masyarakat yang terdapat dalam negara tersebut terlebih lagi tantangan dalam dunia pendidikan. Di era saat ini, dunia pendidikan mengalami perkembangan kearah yang lebih baik sehingga memberikan perubahan di berbagai aspek kehidupan. Pendidikan merupakan pondasi dasar bagi seluruh manusia untuk dapat mengembangkan diri dan merupakan bagian terpenting dalam suatu kehidupan manusia. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses memanusiakan manusia sehingga menjadi manusia yang lebih baik dan dapat bermanfaat bagi masyarakat sekitar. Proses memanusiakan manusia yang dimaksud ditunjukkan dengan adanya perubahan yang dialami oleh manusia dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan pendidikan, manusia dapat meningkatkan serta mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara maksimal. Dengan adanya perubahan dalam diri manusia saat mendapatkan suatu pendidikan diharapkan mampu membawa perubahan yang positif bagi kehidupannya sendiri dan lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Putri (2018) Pendidikan merupakan suatu proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan, dan pengalaman hidup agar peserta

didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 (2003:1) menyatakan bahwa:

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang paling dasar dan menjadi peran penting sebagai pondasi dalam bidang pendidikan. Pendidikan sekolah dasar juga memegang peranan penting dalam keberlangsungan proses pendidikan di jenjang berikutnya. Satuan pendidikan sekolah dasar merupakan gerbang awal pendidikan formal untuk dapat mencapai pendidikan formal yang lebih tinggi, karena kualitas jenjang pendidikan berikutnya sangat dipengaruhi oleh kualitas jenjang pendidikan dasar. Dengan demikian, semakin baik kualitas jenjang pendidikan dasar, maka akan semakin baik pula kualitas jenjang pendidikan berikutnya. Berdasarkan hal tersebut, untuk mencapai kualitas pendidikan yang baik maka peserta didik harus dibekali pengetahuan, keterampilan, kepribadian, dan kemampuan dalam berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada kurikulum 2013. Dengan menguasai kemampuan berpikir tingkat tinggi, maka peserta didik diharapkan mampu menghadapi tantangan abad ke-22. Dengan penerapan *HOTS*, peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan dalam berpikir dan memahami saja melainkan peserta didik harus memiliki kemampuan dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Salah satu muatan pelajaran di jenjang pendidikan dasar yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah matematika. Matematika merupakan muatan pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh seluruh peserta didik dan

merupakan muatan pelajaran yang objek bahasannya bersifat abstrak sehingga memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Menurut Ninawati (2020) terdapat beberapa alasan penting muatan pelajaran matematika, yaitu: (1) matematika merupakan induk pengetahuan atau pelayanan ilmu yang diartikan sebagai ilmu yang dapat menunjang terhadap ilmu lain; (2) matematika dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari; (3) matematika dapat melatih keterampilan siswa dalam berpikir tingkat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa matematika merupakan muatan pelajaran yang perlu dipelajari secara mendalam dan spesifik. Menurut Puspita (2018) suatu pembelajaran dapat berkualitas jika seluruh materi yang disampaikan mampu merubah sikap, pemikiran, serta pengetahuan siswa dari sebelumnya belum tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti. Dengan demikian, matematika di sekolah harus difungsikan sebagai sarana untuk menumbuhkembangkan kecerdasan, kemampuan, dan keterampilan peserta didik melalui pendekatan budaya lokal.

Pada masa pandemi *Covid-19* saat ini, pembelajaran di jenjang sekolah dasar menerapkan sistem Pembelajaran Tatap Muka terbatas (PTM terbatas) sehingga penyampaian materi selama pelaksanaan pembelajaran kurang optimal. Pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* saat ini, peserta didik diharapkan tidak hanya berpaku pada satu sumber belajar saja melainkan dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar yang mampu mendukung penguasaan pengetahuan dan keterampilan. Seiring perkembangan teknologi, guru dituntut untuk dapat mengembangkan berbagai sumber belajar yang efektif sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Dengan demikian, guru dituntut untuk berinovasi dalam mengemas suatu pembelajaran sesuai dengan pembelajaran di masa pandemi

Covid-19 saat ini terutama inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat. Dalam proses pembelajaran membutuhkan suatu media pembelajaran yang menunjang keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran. Kemendikbud (2016:2) menyatakan bahwa:

media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pamong belajar sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu peserta didik dalam belajar secara lebih baik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Media pembelajaran merupakan suatu sarana pembelajaran untuk menyampaikan materi dan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya berisi hal-hal yang dapat menarik perhatian peserta didik, efisien, dan fleksibel sehingga dapat dipelajari oleh peserta didik dengan sendiri tanpa ditemani oleh guru. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran saat ini hendaknya dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah melalui media digital. Media pembelajaran digital tentunya sangat tepat diterapkan oleh guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran karena lebih efisien, fleksibel, dan tentunya sangat mudah untuk diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ni Kadek Erna Desiantari selaku guru kelas V SD Negeri 1 Tojan pada hari Sabtu, 16 Juli 2022 diperoleh data bahwa terdapat beberapa siswa yang sulit untuk memahami materi pecahan matematika. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk pembelajaran materi pecahan serta terbatasnya variasi media pembelajaran digital yang dimiliki guru dalam menunjang proses pembelajaran muatan pelajaran matematika. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang mendapatkan kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, diharapkan para

guru dapat membuat sebuah inovasi media pembelajaran digital untuk menunjang proses pembelajaran, karena melalui media pembelajaran digital peserta didik dapat dengan mudah mengakses media pembelajaran kapanpun dan dimanapun. *Flipbook* merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan berbantuan *gadget* siswa dapat dengan mudah mengakses media pembelajaran yang disediakan oleh guru. Tidak menutup kemungkinan, peserta didik di kelas tinggi sudah terbiasa dalam menggunakan *gadget*, sehingga kebiasaan penggunaan *gadget* dapat diubah ke hal yang positif dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, maka diupayakanlah penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Muatan Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tojan Klungkung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Variasi media pembelajaran matematika dalam bentuk digital yang dimiliki oleh guru tergolong masih kurang, sehingga peserta didik kekurangan media untuk menunjang kegiatan belajar secara mandiri.
- 2) Kurangnya pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, sehingga peserta didik sangat kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
- 3) Sumber belajar yang digunakan hanya berpacu pada buku ajar yang diberikan oleh pihak sekolah sehingga kurang menarik perhatian siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini sehingga perlunya pembatasan masalah agar masalah utama yang akan diselesaikan dapat memperoleh hasil yang maksimal. Fokus penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Muatan Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tojan Klungkung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah deskripsi proses rancang bangun *flipbook* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tojan Klungkung?
- 2) Bagaimanakah kualitas *flipbook* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tojan Klungkung?
- 3) Bagaimanakah efektivitas *flipbook* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tojan Klungkung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses rancang bangun *flipbook* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tojan Klungkung.

- 2) Mengetahui kualitas *flipbook* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tojan Klungkung.
- 3) Mengetahui efektivitas *flipbook* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Tojan Klungkung.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan teori-teori ilmu teknologi pembelajaran, ilmu pengetahuan, dan kemajuan ilmu pendidikan khususnya pengembangan media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran *flipbook* diharapkan mampu memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan mampu merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

2) Bagi Guru

Dengan adanya media pembelajaran *flipbook* ini dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi muatan pelajaran matematika khususnya materi pecahan. Selain itu, dengan media ini diharapkan guru mampu mengembangkan media lainnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

3) Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan kepala sekolah dapat mengambil suatu kebijakan dalam membina para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang variatif sesuai dengan muatan pelajaran dan karakteristik peserta didik.

4) Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan sumber rujukan penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran *flipbook*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *flipbook* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan untuk kelas V SD.
- 2) Media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan dengan menggabungkan unsur gambar, video dan teks.
- 3) Media pembelajaran *flipbook* dirancang memiliki ± 20 halaman.
- 4) Media pembelajaran *flipbook* dirancang menjadi media pembelajaran yang mudah diakses oleh guru dan peserta didik kapan saja dan dimana saja maupun dapat diproyeksikan untuk ditayangkan dalam pembelajaran di kelas.
- 5) Media pembelajaran *flipbook* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan diharapkan mampu mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

- 6) Media pembelajaran *flipbook* ini dikembangkan menggunakan *software Microsoft office powerpoint, canva, dan flip PDF corporate.*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring perkembangan zaman tentunya turut mempengaruhi perkembangan teknologi yang semakin maju. Perkembangan teknologi turut menuntut guru agar mampu mengembangkan berbagai sumber dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tetap berpacu pada kondisi dan karakteristik peserta didik agar terciptanya pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Dalam hal ini, guru harus mampu menyediakan berbagai fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat diwujudkan. Dengan demikian, guru membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan rasa ingin tahu peserta didik akan materi yang dipelajari serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajarnya secara mandiri tanpa didampingi oleh guru. Dengan adanya media pembelajaran *flipbook* ini diharapkan dapat merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena sudah dikemas sedemikian rupa dan dapat menarik perhatian peserta didik. Materi yang disajikan berupa masalah-masalah nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan mampu memahami konsep materi muatan pelajaran matematika khususnya materi pecahan dengan lebih baik dan melalui penyajian materi berupa masalah menuntut peserta didik untuk aktif berpikir dan

menentukan solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Penggunaan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran *flipbook* adalah Bahasa Indonesia sederhana yang mudah dipahami oleh peserta didik serta media pembelajaran *flipbook* ini dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik dan guru dimanapun dan kapanpun karena dapat diakses melalui *gadget*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *flipbook* untuk muatan pelajaran matematika materi pecahan. Desain dan materi yang terdapat dalam media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan muatan pelajaran matematika.
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan mudah untuk dipahami, menarik perhatian peserta didik, dan mudah untuk diakses oleh peserta didik maupun guru.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Media pembelajaran *flipbook* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga produk yang dibuat diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar.
- 2) Media pembelajaran *flipbook* terbatas hanya pada muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V.

- 3) Media pembelajaran *flipbook* ini merupakan media pembelajaran digital yang hanya dapat diakses secara *online* maupun *offline* dengan mengunduh terlebih dahulu menggunakan *gadget* atau *PC*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan suatu produk baik berupa alat, desain, materi, media, maupun produk pembelajaran lainnya yang dapat digunakan sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.
- 2) Media pembelajaran *flipbook* adalah media pembelajaran berupa buku yang dapat dibuka melalui *online* layaknya buku fisik yang ada di sekolah dan dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun.
- 3) Muatan pelajaran matematika merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 di jenjang sekolah dasar. Matematika merupakan ilmu yang menjadi dasar dalam menunjang ilmu lainnya.