

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yakni: (1) latar belakang; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan pengembangan; (6) manfaat hasil penelitian; (7) spesifikasi produk yang diharapkan; (8) pentingnya pengembangan; (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan; (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini memengaruhi perkembangan zaman pada kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi yang terjadi disuatu negara membuat semakin besarnya tantangan yang harus dihadapi dalam dunia pendidikan. Adanya perkembangan teknologi membuat dunia pendidikan juga mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Pendidikan merupakan kunci untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan menjadikan suatu negara menjadi maju. Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk watak, membangun kemampuan, dan peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Astuti dkk., 2023). Sehingga semakin tinggi kualitas pendidikan, maka semakin maju negara tersebut. Pendidikan dapat menjadi wadah bagi setiap orang untuk memaksimalkan potensi, minat, dan bakat yang dimilikinya. Sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Sekolah merupakan tempat menuntut ilmu yang diharapkan dapat menghasilkan

generasi penerus yang memiliki keseimbangan antara intelektual, emosional, dan spiritual. Sekolah sejatinya merupakan tempat bagi peserta didik untuk menemukan jati diri mereka untuk menjalankan peran, status, dan kewajiban mereka dimasa depan. Pendidikan merupakan pondasi untuk kemajuan bangsa. Sejalan dengan hal tersebut 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.

Di dunia pendidikan, kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat penting dan wajib pada satuan pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, kurikulum merupakan sekumpulan rencana dan pengaturan terkait dengan tujuan, materi pelajaran, dan sumber pengajaran, serta strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum memiliki rancangan terkait dengan aturan dalam perencanaan pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ataupun materi pembelajaran, dan bagaimana cara mengaplikasikannya untuk mencapai tujuan dari kurikulum itu sendiri (Ardianti & Amalia, 2022). Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang melaksanakan pembelajaran intrakurikuler yang dimana konten akan lebih optimal sehingga peserta didik memiliki waktu untuk mendalami dan menguatkan konsep serta kompetensi (Fauzi, 2022). Kurikulum merdeka memiliki fokus pada materi yang esensial dengan pengembangan kompetensi peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih mendalam, menyenangkan, dan tentunya bermakna. Pembelajaran pada kurikulum merdeka

menitik beratkan pada pengetahuan yang esensial dengan pengembangan kemampuan peserta didik sesuai fasenya (Yantoro dkk., 2023). Esensial diartikan sebagai pemahaman konsep dari setiap mata pelajaran melalui pengalaman belajar dan lintas disiplin ilmu. Kurikulum merdeka juga memberikan kebebasan dan berpusat pada siswa, guru serta sekolah bebas menentukan pembelajaran yang sesuai.

Muatan pelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar memerlukan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang lebih mendalam, menyenangkan namun tetap bermakna. Matematika merupakan salah satu muatan wajib yang harus dipelajari oleh seluruh peserta didik. Matematika dapat menjadi sarana untuk membangun kemampuan berpikir anak yang dimulai dari pendidikan dasar (Fajar Rizqi dkk., 2023). Matematika menjadi ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan cara bernalar, menggunakan istilah yang dideskripsikan dengan jelas dan akurat, direpresentasikan dengan simbol-simbol dan memiliki arti serta digunakan dalam pemecahan masalah terkait dengan bilangan (Dwi dkk., 2023). Namun, pentingnya pembelajaran matematika berbanding terbalik dengan hasil belajar matematika peserta didik. Menurut *Program for International Student Assesment* (PISA) yang dirancang oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD), menyatakan di bidang matematika sekitar 71% peserta didik tidak mencapai tingkat kompetensi minimum matematika (Kemdikbud, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa siswa di Indonesia kesulitan dalam menghadapi situasi yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah menggunakan matematika. Menurut Safira & Muthi (2024), rendahnya minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi

keadaan peserta didik yang kurang sehat dan pandangan peserta didik terhadap pelajaran matematika yang rumit dan sulit. Sedangkan faktor eksternal meliputi penyampaian materi dari guru yang monoton, kelas yang tidak kondusif, dan fasilitas sekolah yang kurang memadai. Kedua faktor tersebut memengaruhi minat belajar peserta didik dalam pelajaran matematika yang tentunya akan berdampak pada hasil belajar matematika peserta didik.

Pada pelajaran matematika guru dituntut agar kreatif dan inovatif dalam membuat perangkat pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan tentunya mampu memancing peserta didik untuk bernalar kritis. Contohnya seperti membuat sumber belajar yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal penting dalam proses pembelajaran karena akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Pada proses pembelajaran guru tidak hanya menjelaskan materi berupa kata-kata dengan ceramah namun dapat membawa peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan. Menurut Khafidhoh & Mahmudah (2022) penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk meningkatkan partisipasi peserta didik pada proses pembelajaran, maka media pembelajaran diperlukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau materi.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran. Media pembelajaran juga diperlukan sebagai upaya guru dalam meningkatkan minat belajar dan kreativitas peserta didik untuk

meningkatkan hasil belajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, tentunya akan banyak melairkan media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satu contohnya ialah buku digital atau *flipbook*.

*Flipbook* merupakan media yang disusun secara sistematis, yang berisikan materi berupa teks, objek, dan suara yang disajikan dalam format digital (Sari & Ahmad, 2021). *Flipbook* menjadi media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik. Di dalam media tersebut disajikan berbagai gambar yang berkaitan dengan konsep pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Penggunaan *flipbook* pada proses pembelajaran matematika memberikan visualisasi konsep matematika yang melibatkan konsep abstrak. *Flipbook* digunakan untuk memvisualisasikan langkah-langkah dalam pemecahan masalah sehingga dapat mudah dipahami. Peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan media seperti menggeser halaman dan melibatkan proses bertahap yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Putra dkk., 2023). Penggunaan *flipbook* juga meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam berpikir kritis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Vikiantika dkk., (2022) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam merancang media pembelajaran *Flipbook* yang memuat pemahaman konsep dasar bagi peserta didik, diperlukan langkah-langkah yang sistematis agar pembelajaran mudah dipahami dan bermakna untuk peserta didik. Sehingga diperlukan sebuah media *flipbook* berbasis model pembelajaran untuk pemahaman konsep muatan matematika, salah satunya adalah model pembelajaran *Problem based learning*. *Problem based learning* tentunya sangat baik untuk diterapkan

karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis terutama pada materi pecahan yang berhubungan dengan masalah. *Problem based learning* memiliki langkah-langkah sebagai berikut: 1) orientasi peserta didik pada masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individu, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Evi & Indarini, 2021). Hal ini dikarenakan peserta didik tidak hanya dapat belajar secara mandiri namun juga dapat saling berdiskusi dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah yang disajikan didalam *Flipbook*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Nyoman Trisna Wijayanti, S.Pd, selaku wali kelas V SD No. 4 Darmasaba terkait proses pembelajaran beliau menyampaikan bahwa proses pembelajaran matematika dilakukan dengan memberikan penjelasan dan contoh penyelesaian soal terlebih dahulu untuk melihat pemahaman siswa, untuk siswa yang kurang paham guru menggunakan metode tutor teman sebaya. Kemudian dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media, terkadang menggunakan video penjelasan dari youtube. Berhubungan dalam proses pembelajaran matematika kurang disukai oleh siswa jadi guru perlu mengajarkan beberapa kali pertemuan untuk materi yang sama agar benar-benar dipahami. Jika siswa sudah menguasai materi, mereka terus meminta latihan soal. Dalam pembelajaran ini peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika khususnya terkait dengan pecahan. Kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik susah memahami materi pecahan terutama dalam memahami konsep dan penyelesaian suatu soal. Dari 28 banyaknya peserta didik di kelas V diperoleh 42% atau 12 orang peserta didik yang

mendapatkan hasil belajar lebih dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yakni sebesar 64, sedangkan 57% atau 16 orang peserta didik mendapatkan hasil belajar kurang dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) tersebut.

Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik terutama pada materi pecahan kelas V. Pada materi pecahan tidak hanya dapat disampaikan dengan bentuk tulisan, namun juga dapat berbentuk visualisasi berupa gambar agar peserta didik dapat mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran secara langsung tentunya dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik. *Flipbook* yang dikembangkan akan memuat teks, gambar, dan soal evaluasi yang dapat meningkatkan keikutsertaan peserta didik pada proses pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah *flipbook* berbasis *problem based learning*. Model pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE. Sejalan dengan permasalahan diupayakan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V di SD No. 4 Darmasaba”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Sebanyak 57% dari jumlah keseluruhan 28 peserta didik pada kelas V yang tidak memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).
- 1.2.2 Kurangnya media pembelajaran matematika yang kreatif dan inovatif dalam bentuk digital yang dimiliki oleh guru, sehingga peserta didik kekurangan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
- 1.2.3 Sumber belajar yang digunakan hanya berpaku pada buku ajar dan terkadang menggunakan video penjelasan dari youtube sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- 1.2.4 Pada kegiatan pembelajaran guru kurang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* akibatnya peserta didik kurang memahami materi dalam pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah terlihat pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika memengaruhi minat belajar peserta didik. Sebanyak 57% dari jumlah keseluruhan 28 peserta didik pada kelas V yang tidak memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Kurangnya media pembelajaran matematika yang kreatif dan inovatif dalam bentuk digital yang dimiliki oleh guru, sehingga peserta didik kekurangan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan hanya berpaku pada buku ajar dan terkadang menggunakan video penjelasan dari youtube sehingga kurang menarik perhatian siswa. Pada kegiatan pembelajaran guru kurang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* akibatnya peserta didik kurang memahami materi dalam pembelajaran. Sehingga penelitian ini difokuskan pada

pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based learning* muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V di SD No. 4 Darmasaba.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun *flipbook* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V SD No. 4 Darmasaba?
- 2) Bagaimanakah kelayakan *flipbook* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V ditinjau dari uji ahli isi, ahli desain, uji ahli media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil siswa di SD No. 4 Darmasaba?
- 3) Bagaimanakah efektivitas *flipbook* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V SD No. 4 Darmasaba?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaarkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun *flipbook* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V SD No. 4 Darmasaba.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan *flipbook* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V SD No. 4 Darmasaba.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas *flipbook* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V SD No. 4 Darmasaba.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun beberapa manfaat secara praktis maupun teoritis yang diharapkan dapat tercapai dari hasil penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi, memperkaya pengetahuan, konsep maupun teori yang dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat secara praktis bagi peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti lainnya.

#### 1) Bagi Peserta Didik

Dengan penggunaan *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Meningkatkan fokus dan minat belajar peserta didik pada muatan matematika, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis serta membangun pengetahuannya sendiri agar lebih bermakna.

#### 2) Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Flipbook* ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan

suatu media pembelajaran. Selain itu, guru diharapkan guru mampu mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta edukatif yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

### 3) Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Flipbook* ini diharapkan kepala sekolah dapat mengambil suatu kebijakan untuk membina para guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan edukatif.

### 4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* dan dapat dijadikan masukan dalam penelitian lain.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk *Flipbook* berbasis *Problem based learning* muatan pelajaran atematika materi pecahan kelas V SD dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

1.7.1 Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based learning* muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V Sekolah Dasar.

1.7.2 Media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based learning* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media agar memudahkan pengguna dalam menggunakan media *flipbook*.

- 1.7.3 Media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based learning* ini memadukan unsur teks, gambar, animasi, dan penjelasan yang sesuai dengan materi yang diberikan.
- 1.7.4 Media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based learning* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *software* berupa aplikasi *microsoft powerpoint* dan *canva* untuk mendesain halaman media serta menggunakan *flip pdf corporate*.
- 1.7.5 Bagian-bagian dari media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based Learning* ini seperti cover, petunjuk penggunaan, kata pengantar, daftar isi, tujuan pembelajaran, materi, rangkuman materi, evaluasi, dan profil pengembang *Flipbook*.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V SD No. 4 Darmasaba, didapatkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung, namun terkadang menggunakan video pembelajaran dari youtube. Dengan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based learning* akan memudahkan guru dalam proses pembelajaran agar berjalan secara maksimal. Sehingga dapat memotivasi guru lainnya untuk lebih kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Dengan pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini diharapkan dapat merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik dan mampu belajar secara mandiri serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik juga diharapkan dapat lebih mudah memahami materi karena media pembelajaran ini dikemas dengan menarik dan berisi permasalahan-permasalahan konkret.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *flipbook* berbasis *problem based learning* muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V Sekolah Dasar ini didasari pada asumsi sebagai berikut.

### 1.9.1 Asumsi

Asumsi dari penelitian pengembangan *flipbook* berbasis *problem based learning* muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V Sekolah Dasar sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran *flipbook* merupakan media yang disusun secara sistematis yang di dalamnya memuat materi-materi pelajaran berupa teks, gambar, video maupun audio yang disajikan dalam bentuk digital.
- 2) Media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based learning* muatan pelajaran matematika materi pecahan kelas V Sekolah Dasar dirancang dengan semenarik mungkin sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir kritis
- 3) Media pembelajaran *flipbook* yang telah dikembangkan dapat menjadi jawaban dari masalah sulitnya peserta didik dalam memahami materi pecahan yang diberikan oleh guru.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media yang dibuat sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based learning* hanya memuat materi penjumlahan dan pengurangan pecahan pada muatan pelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar.

- 2) Media yang dikembangkan didasari pada analisis kebutuhan kelas V SD No. 4 Darmasaba, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa kelas V sekolah dasar.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baik berupa bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran.
- 1.10.2 Media pembelajaran *flipbook* merupakan sarana atau alat yang memiliki fungsi sebagai perantara yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran selain dari buku cetak kepada peserta didik. *Flipbook* adalah media yang disusun secara sistematis berisikan materi berupa teks, gambar, dan suara. *Flipbook* ini dapat diakses dan dibaca oleh semua pengguna melalui perangkat elektronik, seperti smartphone, laptop, dan media elektronik lainnya.
- 1.10.3 Model *Problem Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang kontekstual menggunakan permasalahan sebagai tujuan utama dari pembelajaran tersebut. Model ini dapat memberikan kekuatan pada keterampilan dan kemampuan berpikir kritis.
- 1.10.4 Muatan pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah. Matematika adalah pelajaran yang sangat penting di

semua aspek kehidupan. Matematika mampu membuat peserta didik berpikir lebih kritis, kreatif, dapat memecahkan masalah, dan berpikir logis.

1.10.5 Materi pecahan merupakan konsep dasar dalam matematika yang dimana konsep tersebut akan digunakan untuk mempelajari konsep lainnya.

Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh.

1.10.6 Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang memiliki lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

