

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kimianti & Prasetyo (2019, h.92) Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan Pendidikan didunia, khususnya di Indonesia sejalan dengan adanya kemajuan teknologi informasi, perkembangan dalam dunia pendidikan harus mengalami perubahan yang lebih baik lagi. Dalam bidang pendidikan perkembangan teknologi memiliki dampak positif dengan cara mempermudah proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Teknologi juga dapat berperan sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran.

Media pembelajaran perlu dikembangkan dengan cara memanfaatkan teknologi yang terintegrasi dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah ada disekolah guna membantu proses belajar terutama pada pembelajaran matematika (Kristiana et al., 2023, h. 671).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam menguasai ilmu pengetahuan teknologi, selain itu pembelajaran matematika dilaksanakan untuk melatih pola pikir siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis, cermat, dan tepat. Dengan itu siswa diharapkan untuk mampu berfikir logis, kritis, dan sistematis dengan melalui pembelajaran matematika (Mukhlisin, 2020, h. 17). Sedangkan matematika adalah salah satu mata pelajaran disekolah yang sering dianggap sulit bagi siswa sehingga rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

Menurut Hamid & Alberida (2021) Media pembelajaran sebagai alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar alat bantu ini dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat, selain itu guru dan siswa juga menghendaki media pembelajaran yang sesuai dengan ini pemilihan bahan ajar yang sesuai dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Sedangkan pengembangan bahan ajar juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa. peneliti disini ingin mengembangkan e-modul interaktif berbasis *flipbook*. Pemilihan bahan ajar ini memang menuntut para peserta didik untuk dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri dan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien jika dibantu dengan bahan ajar.

Hasil penelitian Hamid & Alberida (2021, h. 912) menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbasis *flipbook* ini valid dan praktis sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Begitu pula dengan hasil penelitian (Kristiana et al., 2023,h. 617). Menunjukkan bahwa e-modul berbasis *flipbook* sebagai bahan ajar dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu wali kelas III SD Negeri 143 Palembang peneliti menemukan bahwasanya tingkat pemahaman siswa masih rendah serta capaian hasil belajar yang kurang optimal pada pelajaran matematika, khususnya materi Bangun Datar sehingga perlu adanya modul pendukung untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran yang dilakukan disekolah guru masih menggunakan metode konvensional yang dimana guru merupakan satu-satunya informan dalam pembelajaran, guru yang menyampaikan informasi dan siswa hanya menerima informasi, siswa

mendengarkan tanpa dilibatkan dalam proses pembelajaran. Jadi membuat siswa kurang aktif dan mandiri itulah yang menjadi penyebab hasil belajar yang rendah atau kurang optimal. Disekolah pendidik hanya mengandalkan buku tematik hal ini terlihat bahwa pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi.

Guru dituntut tidak hanya mampu menyampaikan materi saja karena dalam menyampaikan materi juga harus diperhatikan, guru dituntut untuk inovatif dan mampu menciptakan suasana dalam pembelajaran menyenangkan, agar materi tersebut dapat diterima oleh siswa dan siswa tidak bosan karena guru menggunakan pembelajaran yang monoton Ali (2022). Strategi supaya ketercapaian pembelajaran yang efektif guru sebagai fasilitator harus mampu menggunakan alat-alat teknologi yang sudah tersedia dengan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih menarik, serta dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif dan menyenangkan serta memperoleh ilmu pengetahuan (Noviatami et al., 2024).

Pengembangan e-modul dilakukan dengan cara mengembangkan topik atau tema, kemudian diperluas, dan dilengkapi dengan cabang ilmu yang lain. Menurut penulis, sebelumnya sudah baik tetapi buku tersebut masih bersifat umum atau belum mengarah pada materi Bangun Datar saja, sehingga nantinya peneliti akan mengembangkan e-modul bersifat penyempurnaan *e-modul* berbasis *flipbook* pada materi Bangun Datar.

Flipbook merupakan media pembelajaran berbentuk buku digital sehingga dapat digunakan berulang-ulang serta diharapkan dapat membuat siswa lebih

mandiri, serta dapat membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hal ini berarti e-modul diharapkan dapat mengatasi permasalahan pada pembelajaran matematika, dan dapat membuat tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai.

Berdasarkan latar belakang diatas dengan melihat rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi bangun datar dan memberikan trobosan baru dengan menggunakan e-modul maka penulis akan melakukan penelitian mengenai **“PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIPBOOK* PADA MATERI BANGUN DATAR DI SDN 143 PALEMBANG”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian yang timbul yakni sebagai berikut :

- 1) Penggunaan media atau bahan ajar yang digunakan selama ini masih menggunakan buku tematik
- 2) Menggunakan media ajar yang masih monoton, seperti hanya menggunakan buku dan papan tulis
- 3) Guru disekolah SDN 143 ini belum pernah menggunakan e-modul berbasis *flipbook*

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan guna menghindari interpretasi yang terlalu luas, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- a) Pengembangan e-modul yang dimana bahan ajar ini berbasis *flipbook* yang dimana berisikan tentang materi bangun datar
- b) Mata Pelajaran yang digunakan yaitu Matematika
- c) E- modul berbasis *flipbook* ini digunakan untuk kelas III

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian yakni:

- a) Bagaimana Kevalidan Hasil Pengembangan e-modul pembelajaran matematika berbasis *flipbook* kelas III di SDN 143 Palembang?
- b) Bagaimana Kelayakan Hasil Pengembangan e-modul pembelajaran matematika berbasis *flipbook* kelas III di SDN 143 Palembang?
- c) Bagaimana Keefektifan Hasil Pengembangan e-modul pembelajaran matematika berbasis *flipbook* kelas III di SDN 143 Palembang.

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan hasil rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penulis ini adalah :

- a) Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi bangun datar siswa kelas III SDN 143 Palembang.
- b) Untuk mengetahui kelayakan hasil pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi bangun datar siswa kelas III SDN 143 Palembang.
- c) Untuk mengetahui Keefektifan hasil pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi bangun datar siswa kelas III SDN 143 Palembang.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

a. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai pengembangan ilmu khususnya dalam bidang pendidikan dan diharapkan dapat menjadi khasanah keilmuan khususnya pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

b. Praktis

1) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memberikan kesempatan untuk siswa belajar mandiri melalui Pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi bangun datar.

2) Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran matematika serta memberikan pengetahuan kepada guru mengenai pembelajaran elektronik yang digunakan dikelas.

3) Bagi Penulis

Menambah wawasan tentang pengembangan e-modul untuk bekal mengajar dan sebagai bahan informasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan ini adalah berupa bahan ajar yang berbentuk e-modul berbasis *flipbook* pada materi bangun datar kelas III dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- a) Produk yang akan dihasilkan adalah berupa bahan ajar e-modul berbasis *flipbook* untuk siswa.
- b) Materi yang akan dikembangkan adalah tentang keliling luas bangun datar, persegi dan persegi Panjang kelas III dalam produk ini nantinya menghasilkan media pembelajaran e-modul berbasis *flipbook* berupa materi pembelajaran, gambar animasi, gambar-gambar pendukung lainnya.