

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan zaman yang pesat di era yang semakin hari semakin canggih ditambah lagi semua berbasis teknologi, instan, cepat dan *simple* membuat pendidikan juga di harapkan mampu dapat berkembang sesuai dengan zamannya. Pendidikan sendiri lahir sebagai wadah mempersiapkan pelajar untuk meneruskan kelangsungan hidupnya dimasyarakat. Dalam proses pembelajaran tentunya tidak terlepas pada yang namanya metode pengajaran yang dijalankan oleh pendidik dan peserta didik itu sendiri. Oleh sebab itu dengan adanya perkembangan teknologi, pendidik memerlukan sekali teknologi yang ada saat ini sebagai penunjang yang dapat dijadikan sebagai media pendidikan dalam proses belajar mengajar.

Salah satu bagian yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah media pembelajaran. Secara umum, kata media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Sedangkan, menurut Wina Sanjaya (Mardatillah dkk, 2023) istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Media tidak hanya berupa alat ataupun bahan saja, akan tetapi hal-hal lainnya yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Gerlach dan Ely (Nurfadhilah, 2021:8) bahwa media apabila dipahami secara garis besar

adalah suatu kondisi yang dapat membuat pelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Oleh karena itu media bukan hanya indera mediator misalnya tv, radio, *slide* namun mencakup orang atau insan sebagai sumber belajar.

Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan menjadi lebih baik. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini menjadikan proses belajar mengajar jadi lebih menarik, efisiensi belajar siswa dapat meningkat, meningkatkan semangat belajar siswa, memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran, dan melibatkan siswa pada saat proses pembelajaran.

Terkait dengan proses pembelajaran saat ini, tidak semua yang di pelajari oleh peserta didik adalah hal-hal yang konkret. Seperti halnya pembelajaran matematika yang melibatkan konsep-konsep sehingga menuntut pemahaman siswa dalam mempelajarinya. Matematika merupakan suatu bidang dalam pendidikan yang mempengaruhi kemampuan berpikir manusia. Matematika sendiri memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan peserta didik baik sekarang maupun nanti (Savitri dkk, 2020). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jayanti & Rahmawati (2018), bahwa matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan dasar dari perkembangan ilmu pengetahuan yang ada di dunia ini. Maka dari itu

diperlukannya media pembelajaran yang tepat untuk membantu dalam proses pembelajaran matematika tersebut.

Berdasarkan observasi yang peneliti telah lakukan pada saat pelaksanaan praktik pengalaman lapangan (PPL) di sekolah dasar, permasalahan yang ditemukan dalam proses belajar mengajar yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran terhadap pembelajaran matematika sehingga membuat siswa bosan pada saat proses pembelajaran. Selanjutnya yaitu kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga pendidik hanya menggunakan buku paket ataupun contoh benda sekitar terhadap pembelajaran matematika. Berdasarkan kondisi dan situasi tersebut peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran yang konkret yaitu *flipbook* pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang.

Menurut Asrial (Nuryani & Abadi, 2021) media *flipbook* merupakan sebuah buku virtual menyerupai album yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dengan menggunakan kalimat berisikan kolom warna-warni. Media *flipbook* ini dapat dibuat dengan desain semenarik mungkin seperti menggunakan kombinasi kolom berwarna-warni yang cantik yang dapat membuat siswa lebih tertarik, aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. *Flipbook* biasanya di desain dalam bentuk lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau majalah berukuran 21 x 28 cm. Sedangkan Fonda dan Sumargiyani (Mukarromah dkk, 2021) *flipbook* juga diartikan sebagai perangkat lunak profesional untuk mengonversi *file* PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku. Dengan demikian media

*flipbook* diharapkan dapat menunjang dan membantu dalam proses pembelajaran.

Sebelum mengembangkan media pembelajaran *flipbook*, peneliti melakukan beberapa *research* dan analisis pada penelitian terdahulu yang menggunakan media *flipbook* ini. Dalam peneliti terdahulu yang dilakukan (Sari & Ahmad, 2021) dengan menggunakan media *flipbook* berbasis *digital* memperoleh hasil penelitian bahwa media *flipbook digital* pada bidang IPS pada materi indahna keragaman di negeriku kelas IV sangat layak diaplikasikan untuk dijadikan sarana pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan (Cahyani, 2023) mahasiswa Universitas PGRI Palembang hasil penelitian yang diperoleh dalam menggunakan media *flipbook* menunjukkan bahwa media yang digunakan sangat layak dan hasil persentase menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh oleh penelitian terdahulu, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *flipbook* pada materi bangun ruang kelas V sekolah dasar ini dengan menggunakan tampilan yang lebih menarik serta mengembangkan media *flipbook* menjadi produk lengkap yang di dalamnya terdapat petunjuk penggunaan dan lagu yang dapat mengajak peserta didik bernyanyi, yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi tetap aktif dan ceria. Oleh karena itu diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran *flipbook* ini dapat menjadikan pembelajaran jauh lebih efektif dan inovatif, serta dapat membuat peserta didik memiliki keterampilan dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu juga dengan adanya media *flipbook*

diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran serta dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik. Media ini juga pun dapat digunakan dalam bentuk pembelajaran baik secara berkelompok maupun individu. Dengan demikian peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 72 Palembang”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- A. Kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika.
- B. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mampu mendukung kegiatan.
- C. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi bangun ruang kelas V.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- A. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk *flipbook* yang hanya menyangkut pelajaran matematika dengan materi bangun ruang.
- B. Uji coba produk hanya dilakukan pada kelas V SDN 72 Palembang.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- A. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang kelas V SDN 72 Palembang yang valid?
- B. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang kelas V SDN 72 Palembang yang praktis?
- C. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang kelas V SDN 72 Palembang?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

- A. Untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang kelas V SDN 72 Palembang yang valid.
- B. Untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang kelas V SDN 72 Palembang yang praktis.
- C. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *flipbook* materi bangun ruang kelas V SDN 72 Palembang.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

### A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam dunia pendidikan dan dapat pula digunakan sebagai pedoman untuk kajian peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

### B. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar dengan media belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar aktif terkhususnya peserta didik SDN 72 Palembang serta dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar.

#### 2) Bagi Pendidik

Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran matematika khususnya di kelas V sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik serta dapat memberikan pengetahuan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

#### 3) Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat dijadikan referensi untuk sekolah dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

#### 4) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan sumber referensi atau kajian yang relevan bagi peneliti selanjutnya.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan setelah mengembangkan dikembangkan penelitian ini yaitu :

- a) Media *flipbook* yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran yang akan berbentuk buku *digital* yang interaktif.
- b) Media *flipbook* ini didesain dalam bentuk *landscape*, supaya pada proses penggunaannya jika menggunakan proyektor menjadi lebih mudah.
- c) Media *flipbook* ini didesain dengan tema taman permainan supaya peserta didik tidak bosan dan lebih tertarik saat menggunakannya.
- d) Media *flipbook* dibentuk dengan ukuran 21 x 15 cm dengan warna dan desain yang menarik yang didalamnya terdapat materi bangun ruang kubus dan balok.
- e) Media *flipbook* di dalamnya terdapat video animasi bergerak tentang proses terbentuknya jaring-jaring kubus dan balok.
- f) Media *flipbook* ini didalamnya terdapat lagu yang dapat peserta didik nyanyikan bersama.
- g) Media *flipbook* ini juga terdapat *QR Code / link* yang jika di klik di dalamnya terdapat quiz.