

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan (Yahya, M: 2020). Pendapat lain mengatakan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain (Utami, Y. P., & Ulfa, M., 2021). Jadi karena manusia diciptakan oleh Tuhan dengan berbekal akal dan pikiran maka manusia membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan kehidupannya demi memuaskan rasa keingintahuannya .

Matematika sebagai ilmu dasar memegang salah satu peranan penting dalam pengembangan sains dan teknologi, karena matematika merupakan sarana berpikir ilmiah yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan daya nalar, cara berpikir logis, sistematis dan kritis (Khotimah, S. H., & Asa , M., 2020). Suatu pendekatan pembelajaran akan semakin efektif jika dipadukan dengan sebuah media yang sesuai dengan peningkatan hasil belajar siswa. Materi ajar tidak hanya berhubungan dengan guru, tetapi juga terkait dengan siswa yang menjadi subjek belajar. Keterkaitan antar siswa dengan materi ajar yakni menghubungkan karakteristik materi yang menarik dengan

karakteristik siswa sehingga materi dapat dipahami siswa secara baik (Rosmala, A, 2021, 10).

Bahan ajar bagaikan fondasi dalam proses belajar mengajar. Keberadaannya bukan hanya sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai jembatan bagi siswa untuk memahami konsep dan mengasah kemampuan berpikir kritis. Bahan ajar memiliki kekhasan dan ketepatan yang membuatnya berbeda, keunikannya terletak pada penggunaannya seperti media aplikasi *flip builder* yang menggunakan website untuk membukanya menjadi sebuah buku selama proses pembelajaran. Sedangkan ketepatannya terlihat dari isi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan belajar bagi siswa, sistem penyampainnya pun disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran yang digunakan (Magdalena, I., Ramadhania, C. S., & Astuti, S. 2024).

Kurang disukainya pelajaran matematika oleh siswa dipengaruhi oleh faktor materi atau proses pembelajarannya. Selama proses pembelajaran kurangnya fokus siswa saat guru menjelaskan dan kecenderungan mencari perhatian teman menjadi faktor penghambat dalam proses belajar matematika. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada gambar dan benda seadanya dikelas memperparah situasi, menyebabkan kegiatan belajar mengajar tidak optimal dan memicu keengganan siswa untuk mengikuti pelajaran. Jika dibiarkan, hal ini dapat berakibat fatal pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman siswa (Khoirunisa, I.,

Purwoko, R. Y., & Anjarini, T. 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 Desember 2023 dengan wali kelas III, diketahui bahwa SD Negeri 1 Ulak Jermun masih menggunakan Kurikulum 2013, media pembelajaran yang ada di SDN 1 juga menggunakan media pembelajaran yang konvensional, dan media LKPD yang digunakan masih menggunakan LKPD cetak, serta pada penerapannya dikelas terutama pada mata pelajaran matematika itu masih belum maksimal. Maka dari itu peneliti tertarik itu mengembangkan media pembelajaran berupa E-LKPD menggunakan aplikasi *flip builder*.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, perlu adanya solusi untuk meningkatkan proses belajar di kelas III SD Negeri 1 Ulak Jermun. Salah satu solusi tersebut adalah dengan menggunakan sumber belajar tambahan yang menarik perhatian dan mendorong peserta didik untuk belajar. Sumber belajar tambahan tersebut dapat berupa E-LKPD yang didesain secara digital menggunakan *flip builder*. LKPD digital ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dan mengatasi permasalahan yang ada.

Menurut Siahaan, A. R., & Gandamana, A (2023) *flip builder* merupakan jenis perangkat lunak, halaman flip untuk mengkonversi file pdf ke halaman balik publikasi digital. Penggunaan *flip builder* dalam pembelajaran dapat menjadi solusi bagi guru untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan dengan *flip builder* adalah E-LKPD. E-LKPD yang dikembangkan dengan *flip builder*

dapat menampilkan materi pembelajaran secara lebih rinci dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siahaan, A. R., & Gandamana, A (2023) yang mengembangkan E-LKPD menyimpulkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk siswa sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian tersebut penelitian yang dilakukan oleh Syadza Melia, N (2023) yang mengembangkan E-LKPD dengan berbantuan *flip builder* menyimpulkan bahwa hasil tanggapan siswa terhadap aspek keterbacaan dan kemenarikan memperoleh persentase 87,66% dan 89,04% dengan kriteria sangat tinggi. Dengan demikian, penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang mengembangkan aplikasi *flip builder* dengan judul **“PENGEMBANGAN E-LKPD MATERI PECAHAN SEDERHANA MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIP BUILDER* UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut ini beberapa identifikasi masalah yang dapat dirumuskan:

- 1) Belum tersedianya bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan siswa kelas III sekolah dasar, khususnya materi pecahan sederhana secara mendalam.
- 2) Masih rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep pecahan sederhana secara mendalam.
- 3) Belum tersedianya keberhasilan pembelajaran materi pecahan sederhana dengan menggunakan E-LKPD.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti telah membatasi beberapa masalah, berikut adalah beberapa batasan masalah yang dapat dirumuskan :

- 1) Materi pecahan sederhana yang dikembangkan hanya terbatas pada materi pecahan sederhana, yaitu : konsep pecahan, jenis jenis pecahan, operasi pecahan, dan perbandingan pecahan.
- 2) LKPD yang dikembangkan hanya menggunakan aplikasi *flip builder*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana mengembangkan E-LKPD materi pecahan sederhana menggunakan aplikasi *flip builder* yang valid untuk siswa kelas III sekolah dasar ?
- 2) Bagaimana mengembangkan E-LKPD materi pecahan sederhana menggunakan aplikasi *flip builder* yang praktis untuk siswa kelas III sekolah dasar ?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

- 1) Untuk menghasilkan produk pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *flip builder* pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana yang valid untuk siswa kelas III sekolah dasar.
- 2) Untuk menghasilkan produk pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *flip builder* pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana yang praktis untuk siswa kelas III sekolah dasar.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi atau sumber ilmu pengetahuan tentang pengembangan E-LKPD materi pecahan sederhana serta dapat memanfaatkan aplikasi *flip builder* sebagai media pembelajaran matematika.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang berguna untuk memecahkan masalah praktis. Biasanya manfaat praktis tidak hanya untuk sekolah saja melainkan bisa bermanfaat untuk guru, siswa maupun untuk peneliti. Berikut manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Produk ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran terutama pada kelas III serta diharapkan siswa lebih mudah memahami, menguasai materi, dan mengerjakan tugas pelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan aplikasi *flip builder* selama proses pembelajaran.

2. Bagi guru

Dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran matematika maupun pembelajaran lainnya, agar

setiap guru menjadi pendidik yang profesional serta dapat menggunakan E-LKPD melalui aplikasi *flip builder* yang menarik dan mudah dimengerti.

3. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas cara mengajar para guru disekolah dengan menggunakan aplikasi *flip builder*, serta dapat memotivasi para guru untuk mengembangkan E-LKPD sehingga dalam setiap pembelajaran siswa menjadi aktif dan membuat siswa menjadi tidak mudah bosan.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pembandingan dan sumber referensi atau kajian yang relevan dalam penelitian pengembangan matematika.

1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan produk yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan ini berupa LKPD yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *flip builder*. Adapun spesifikasi produk E- LKPD yang harus dikembangkan sebagai berikut :

- 1) Pada awalnya materi E-LKPD diedit menggunakan aplikasi *microsoft word*.
- 2) Setelah disimpan, file tersebut dijadikan pdf untuk dimasukkan kedalam

website *flip builder*.

- 3) E-LKPD yang dikembangkan dapat dioperasikan menggunakan website *flip builder* agar dapat mengerjakannya ketika diakses. Aplikasi *flip builder* dapat diakses secara bebas melalui website <https://fliphtml5.com/?h>
- 4) Di dalam E-LKPD menguraikan kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator dan tujuan pembelajaran serta ringkasan materi dalam pembelajaran.
- 5) E-LKPD yang disusun memiliki soal evaluasi berupa penugasan secara mandiri untuk peserta didik.
- 6) E-LKPD yang dikembangkan bertujuan untuk melihat kemampuan pemahaman siswa dalam pemecahan masalah pada materi matematika.