

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam menentukan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan kecerdasan, keterampilan, serta kepribadian yang akan menjadi tiang utama dalam suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Oleh karena itu segala upaya dilakukan oleh setiap negara untuk memperbaiki kualitas pendidikan. Meningkatnya kualitas pendidikan menjadi perhatian utama bagi pemerintah dan masyarakat dalam rangka perkembangan yang berkelanjutan. Seperti yang terdapat di dalam Undang-Undang (UU) Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 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. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata “didik”, memiliki awalan “pe” dan akhiran “an”. Sehingga pengertian dari kata pendidikan yaitu sebuah metode, cara atau tindakan. Menurut Siagian (2006:273), pendidikan adalah keseluruhan proses teknik dan metode belajar mengajar dalam rangka mengalihkan suatu pengetahuan dari seseorang kepada orang lain sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar. Guru sebagai tumpuan dalam proses pembelajaran sangat menentukan efektivitas, daya tarik, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mempertimbangkan strategi, metode, gaya penyampaian materi, dan media pembelajaran yang digunakan

dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD), penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu kunci untuk menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman materi. Media yang digunakan dibuat semenarik mungkin serta interaktif dalam implementasinya, sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Azhar (2011), media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Di era digital sekarang guru harus mampu memanfaatkan kesempatan yang ada dalam penggunaan digital supaya pembelajaran lebih inovatif lagi karena konsentrasi peserta didik sangat berbeda dalam memahami pembelajaran dalam materi tergantung dari cara guru menyampaikan materinya. Dengan adanya inovasi media dalam penerapan pembelajaran dapat membangkitkan semangat, keinginan, dan juga minat belajar sehingga peserta didik diharapkan dengan mudah menginterpretasikan informasi yang disajikan selama proses pembelajaran dan mampu memahami bentuk-bentuk media yang menarik perhatian seperti penggunaan media atau alat peraga yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari Kamis, 22 Agustus 2024 melalui wawancara dengan wali kelas VI di UPT SD Negeri 060919 Medan, diperoleh fakta bahwa penggunaan *Information Technology* (IT) sebagai media pembelajaran belum maksimal, dikarenakan guru kurang memanfaatkan fasilitas yang tersedia disekolah tersebut, seperti penggunaan infokus, dan komputer.



Gambar 1.1 Guru menggunakan media *flipbook* kertas

Pada kegiatan pembelajaran matematika, guru kelas VI masih menggunakan *flipbook* berbahan kertas sebagai media pembelajaran yang menurut peserta didik kurang menarik, karena isinya sama dengan yang ada di buku bahan ajar, dan gambar-gambar yang ada berukuran kecil membuat peserta didik terlihat tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran, dan sulit memahami materi khususnya pada materi bangun ruang. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan *flipbook digital* sebagai solusi yang memungkinkan peserta didik memiliki media belajar mandiri yang dapat digunakan dimana pun, sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses belajar khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang. *Flipbook digital* adalah sebuah buku digital dengan tambahan gambar, teks, video, link, suara, serta animasi yang menggunakan fitur seperti membuka buku nyata. Keunggulan *flipbook digital* yaitu peserta didik dapat melihat gambar dengan jelas sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Penggunaan pengembangan media *flipbook digital* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi guru dan peserta didik, khususnya untuk menarik perhatian belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, uraian di atas mendasari peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti memandang perlunya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika sekolah dasar sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media**

Pembelajaran Berbasis *Flipbook Digital* Pada Materi Bangun Ruang Kelas VI SD Negeri 060919 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pentingnya untuk membuat media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih belum maksimal.
3. Guru belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang tersedia di sekolah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook digital* pada pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang di kelas VI SD Negeri 060919 Medan T.P 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook digital* pada materi bangun ruang di kelas VI SD Negeri 060919 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook digital* pada materi bangun ruang di kelas VI SD Negeri 060919 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook digital* pada materi bangun ruang di kelas VI SD Negeri 060919 Medan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook digital* pada materi bangun ruang di kelas VI SD Negeri 060919 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Digital* Pada Materi Bangun Ruang Kelas VI SD Negeri 060919 Medan, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bantuan ilmu pengetahuan dan sebagai pedoman bagi peneliti selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook digital* dalam mempelajari materi bangun ruang matematika tingkat Sekolah Dasar (SD).

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa manfaatnya adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook digital* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi bangun ruang dengan lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis *flipbook digital* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam mengajar, mempermudah penyampaian materi, dan memberikan variasi dalam metode pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, serta memperluas wawasan para guru khususnya wali kelas VI mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di era modern.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar khususnya pada materi bangun ruang yang menarik bagi peserta didik dan mendorong meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan keterampilan bagi peneliti sendiri dalam menerapkan pengembangan media pembelajaran.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau dasar pengembangan media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran khususnya tingkat Sekolah Dasar, serta memperkaya literatur tentang inovasi pendidikan berbasis teknologi.