

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan Negara (UU No. 20 Tahun 2003). Sekolah merupakan pendidikan yang dilembangkan, yang dari pendidik dan yang di didik. Hubungan masyarakat dengan sekolah merupakan komunikasi dua arah antara organisasi dengan publik secara timbal balik dalam rangka mendukung fungsi dan tujuan manajemen dengan meningkatkan pembinaan kerja sama pemenuhan kepentingan bersama (Idi, 2011:66).

Pendidikan di era globalisasi seperti sekarang ini dimana teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat sama halnya dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bermanfaat dan mempermudah berbagai kegiatan pembelajaran. Komputer yang awalnya hanya terbatas untuk kegiatan administrasi, sekarang telah banyak dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Beberapa contoh program pembelajaran berbasis komputer seperti *e-learning*, *e-education*, *e-library*, dan *e-laboratory* yang menawarkan inovasi dan kemudahan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Berbagai macam pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan ini bertujuan agar proses pembelajaran terlaksanakan lebih optimal, interaktif, efektif, dan efisien sehingga mutu pendidikan dapat lebih meningkat.

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang, dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan dapat dijadikan juga sebagai suatu sarana dalam mengembangkan kepribadian seseorang untuk menjadi lebih dewasa baik dalam konteks rohani dan jasmani.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif pada diri siswa. Faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat adalah bagaimana agar pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik siswa maupun materi pembelajaran untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, seorang guru harus mampu untuk memilih media pembelajaran yang tepat guna mendukung proses pembelajaran yang di ampu.

Berdasarkan hasil pra observasi dan wawancara yang di lakukan oleh penulis di SMPN 16 Pontianak, pada hari Sabtu 26 Juni 2021 diketahui bahwa proses belajar mengajar belum efektif. Hal ini dikarenakan pada masa pandemi yang menuntut semua proses pembelajaran dilakukan secara *online*, selama pandemi ini media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang masih belum bervariasi untuk saat ini di sekolah tersebut menggunakan pembelajaran secara daring yaitu dengan video pembelajaran, *power point*, dan *google classroom*. Dari pra observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran daring siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu atau sebagai penunjang proses pembelajaran dan media bervariasi maka dari itu peneliti akan membuat sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru mengajar dengan efektif selama pembelajaran *online* atau pada saat sudah kembali tatap muka. Media pembelajaran yang akan di kembangkan adalah *Flipbook* berbasis *android*, agar lebih mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran lebih hidup dan bersemangat, selain itu siswa juga tidak menyalahgunakan *smartphone* yang dimiliki dan dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar.

Flipbook merupakan perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital, *software* ini dapat

mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Tidak hanya itu, *flipbook* juga dapat membuka *file* PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, katalog digital, katalog perusahaan. *Flipbook* ini juga bisa membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Tidak hanya teks *flipbook* juga dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, *link*, dan video lembar kerja (Hidayatullah, 2016:2). Pembelajaran dengan menggunakan media *Flipbook* ditujukan sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran dimana siswa dapat mengulang kembali materi atau pembelajaran yang diajarkan disekolah. Pembelajaran menggunakan *Flipbook* dapat membuat siswa untuk dapat belajar secara mandiri, pembelajaran yang dapat diakses melalui *smarphone*, jadi pembelajarn pun tidak kaku dan bosan dengan pembelajaran yang hanya terpaku pada buku pelajaran saja. Media pembelajaran inilah yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan meningkatkan rasa keingin tahuan siswa dalam media pembelajaran yang baru, yang sebelumnya belum didapatkan. Peneliti memilih *flipbook* daripada media lain seperti *powerpoint* karena *flipbook* dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana saja dan dapat meningkatkan aktivitas belajar (Susilana dan Riyana, 2008: 88-89)

Secara sederhananya, *Android* merupakan *software* yang digunakan pada perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *Middlware*, dan aplikasi kunci yang dirilis oleh *Google*. Sehingga *Android* mencakup keseluruhan sebuah aplikasi, mulai dari sistem operasi, sampai pada pengembangan aplikasi itu sendiri. Dan pengembangan aplikasi pada platfom *Android* ini menggunakan dasar pemograman Java. *Platform* mengembangkan aplikasi *Android* ini bersifat *open source* untuk terbuka sehingga anda dapat mengembangkan kemampuan untuk membangun aplikasi yang kaya dan inovatif. Bahkan seorang pengembang atau *development*. *Android* dapat membuat aplikasi yang bervariasi kemudian menjual untuk kepentingan pribadi tanpa ada lisensi ke produsen atau vendor tertentu (Irsyad,2012:1)

dikembangkan berbasis *android*, karena *android* karena lebih mudah dan bisa diakses dimana saja dengan terhubung ke internet.

Aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *flip pdf professional*, perangkat lunak ini dirancang untuk mengkonversikan *file* PDF (*Portable Dokument Format*) kehalaman bolak balik publikasi digital. Aplikasi ini dapat mengubah tampilan *file* PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah modul sungguhan, pembuatan *flipbook* dengan aplikasi ini sangatlah mudah. Menurut (Mudinillah, 2021:104) aplikasi ini menyediakan “ratusan *template* pra-desain yang menakjubkan, pilihan *template* dalam brosur atau katalog digital serta memiliki efek interaktif dengan menambahkan video *Youtube*, gambar, dan hyperlink. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan sangat cocok untuk praktis pendidikan, karena bisa membuat semua buku menjadi elektronik atau *e-book* dengan menambahkan fitur-fitur yang diinginkan seperti video, audio, teks, animasi, shapes seta bisa memasuk *link* yang dibuat pada *google form*. *Publish* aplikasi ini bisa langsung digunakan ke *website* dalam format HTML 5 dan bisa juga dalam format *Exe*. Kelebihan dari media pembelajaran ini adalah sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri karena dibantu dengan penggunaan *android* itu sendiri. Pada penelitian ini pengembangan *flipbook* yang digunakan untuk mempermudah proses belajar dan mengajar dalam meningkatkan motivasi siswa sehingga proses belajar dan mengajar lebih hidup dan bersemangat. Selain itu agar siswa dapat menggunakan *android* sebagai sarana yang lebih bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang diteliti oleh Yulinar dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Kvisoft Berbasis *Android* Kelas XI SMAN Jenepono” tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kriteria pengembangan media pembelajaran *flipbook* kvisoft berbasis *android* dikatakan efektif, untuk mengetahui kriteria pengembangan media pembelajaran *flipbook* kvisoft berbasis *android* yang dikatakan praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai validasi dari tiga orang pakar yang diperoleh dari indeks Aiken adalah $V=1,0$ yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* kvisoft berbasis *android* telah valid dan layak

digunakan. sementara itu, untuk melihat praktisnya media pembelajaran *flipbook* kvisoft berbasis *android* dilihat dari lembar observasi pendidik, lembar observasi peserta didik, dilihatlah respon guru mengenai media pembelajaran yaitu masuk dalam kategori sangat baik mencapai 100%.

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* yang merupakan pengembangan dari *e-book* sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan pembelajaran terkhusus pada materi IPA yang diharapkan agar dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam pelajaran IPA agar lebih menarik perhatian siswa dalam belajar dan meningkatkan motivasi siswa karena didalam *flipbook* terdapat berbagai fitur seperti audio, video dan gambar yang menarik agar dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan dapat memberikan motivasi yang baik terhadap siswa agar dapat mengenal media pembelajaran tersebut khususnya kelas VIII. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan penulis mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII SMPN 16 Pontinak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 16 Pontinak”. Masalah yang menjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan *Flipbook* pada mata pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 16 Pontinak?
2. Bagaimana Kelayakan media *Flipbook* dalam pembelajaran IPA Kelas VIII SMPN 16 Pontinak?
3. Bagaimana respon siswa setelah di implementasikan media *Flipbook* dalam pembelajaran IPA Kelas VIII SMPN 16 Pontinak?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran IPA dengan *Flipbook*. Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk:

1. Mengetahui pengembangan media *Flipbook* pada Pembelajaran IPA kelas VIII SMPN 16 Pontianak
2. Mengetahui kelayakan media *Flipbook* dalam pembelajaran IPA kelas VIII SMPN 16 Pontianak
3. Mengetahui respon siswa setelah di implementasikan media *Flipbook* dalam pembelajaran IPA kelas VIII SMPN 16

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan konsep baru dalam perkembangan ilmu pendidikan pengetahuan dan teknologi dan hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar dan dapat membuat siswa termotivasi karena media pembelajaran yang digunakan lebih interaktif dengan *smartphone* dan respon belajar menjadi lebih baik.

b. Bagi Guru

Dapat memudahkan guru menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar dan media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana untuk belajar siswa.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran *flipbook* dalam pembelajaran yang telah selesai dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi peneliti berikutnya.

d. Mahasiswa

Penelitian ini sebagai bahan untuk membantu mahasiswa menyelesaikan penelitian, mahasiswa mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran tersebut sehingga mudah diterapkan ketika menjadi seorang pendidik.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi berbasis mobile dimana dapat digunakan melalui *smartphone* dan sebagai media pembelajaran yang menarik, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa sistem berbasis android secara *online*.
2. Dikembangkan menggunakan aplikasi *Flip Builder*
3. Tampilan antar muka dapat *potrait* maupun *landscape* yang sederhana dan menarik sehingga mudah digunakan.
4. Mengakses media pembelajaran *online* dapat menggunakan *link*
5. Bersifat *responsive* dan dapat menyesuaikan rasio layar *smartphone*.

Keistimewaan Media pembelajaran *Flipbook* berbasis android dengan media yang lain:

Flipbook merupakan aplikasi *software* dirancang untuk mengkonversi *file* PDF ke halaman balik publikasi digital. *Flipbook* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, dan link. Inilah yang membuat media ini dapat menarik bagi siswa nantinya.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud penulis dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang akan saya kembangkan yaitu *flipbook*, produk ini di kembangkan menggunakan sebuah perangkat lunak yaitu aplikasi *flip builder*, di dalam sebuah produk terdapat materi pelajaran Zat Aditif dan Adiktif, di sesuaikan dengan kompetensi pembelajaran yang akan dicapai berdasarkan kurikulum 2013.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flipbook* pada materi Zat Aditif dan Adiktif materi yang disesuaikan dengan bahan ajaran disekolah SMPN 16 Pontianak, dimana media ini memungkinkan siswa dapat belajar dengan cara yang berbeda dari sebelumnya, peneliti pun merancang media pembelajaran ini dapat menjadi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar bukan hanya diruang kelas melainkan diluar lingkungan sekolah.

3. *Flipbook*

Flipbook merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang dapat diakses lewat *smartphone* atau android. Media ini memungkinkan siswa dapat belajar dengan cara yang berbeda dari sebelumnya, peneliti pun merancang media agar dapat menjadi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar bukan hanya diruang kelas melainkan diluar lingkungan sekolah.

4. Zat Aditif dan Adiktif

Materi zat aditif dan adiktif termasuk dalam mata pelajaran IPA yang membekali siswa agar dapat mengetahui dan membedakan apa itu zat aditif

dan zat adiktif. Zat aditif adalah adalah zat yang ditambahkan ke suatu produk makanan atau minuman yang dimaksud untuk meningkatkan penampilan, kemenarikan, dan kualitas makanan. Sedangkan zat adiktif adalah zat yang menimbulkan ketagihan dan ketergantungan.