

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dan peranan teknologi saat ini telah mengalami perkembangan semakin pesat, sehingga penggunaan alat-alat perlengkapan pendidikan, media pendidikan dan pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan. Hal inilah yang menyebabkan tuntutan dalam kemampuan manusia seperti pendidik/calon pendidik yang berkualitas semakin meningkat, untuk meningkatnya pendidik/calon pendidik manusia maka dapat dilaksanakan dengan adanya peran pendidikan. Secara global kehidupan dapat terpengaruhi oleh perkembangannya, beberapa ciri utama globalisasi adalah (1) tidak ada batasan dunia (2) ilmu dan teknologi serta aplikasinya mengalami kemajuan dalam kehidupan manusia; (3) hak asasi manusia mulai diperjuangkan (4) kerjasama dan kompetensi (I Gusti, Dantes, N. & Tika, N., 2014: 1).

Dalam proses pendidikan tidak terlepas dengan adanya proses belajar dan mengajar sehingga dalam proses pembelajaran sangat diperlukan adanya komunikasi yang baik antara pemberi pesan dengan penerima pesan hal ini dapat diartikan sebagai komunikasi dua arah yang saling berkaitan. bentuk komunikasi pembelajaran dua arah sangat memerlukan adanya media. Pembelajaran yang baik serta berkualitas menuntut siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan saja melainkan berperan sebagai penyampai pesan. Untuk meningkatkan ke efektifan dalam pencapaian kompetensi proses pembelajaran sangat diperlukan peranan dari media (Susilana, R. & Riyana, C., 2017).

Fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Isnaini, dkk (2016) dalam mempelajari fisika diharapkan siswa dapat mengaitkan diri dengan pengetahuan yang telah dimiliki, kemudian mengkomunikasikannya permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Fisika tidak hanya berisi teori dan rumus untuk dihafal, tetapi fisika juga berisi mengenai pengertian dan pemahaman konsep penemuan, penyajian data secara matematis, dan berdasarkan aturan-aturan tertentu.

Ditegaskan oleh Depdiknas (2006) dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 bahwa salah satu tujuan mata pelajaran fisika adalah siswa mampu menguasai konsep dan prinsip fisika serta mempunyai keterampilan mengembangkan pengetahuannya sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Belajar Fisika bukan hanya sekedar tahu matematika, tetapi lebih jauh anak didik diharapkan mampu memahami konsep yang terkandung di dalamnya, menuliskannya ke dalam parameter-parameter atau simbol-simbol fisis, memahami permasalahan serta menyelesaikannya secara matematis. Tidak jarang hal inilah yang menyebabkan ketidaksenangan anak didik terhadap mata pelajaran ini menjadi semakin besar.

Saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama corona atau dikenal dengan COVID-19. Virus yang disinyalir mulai mewabah 31 Desember 2019 di Kota Wuhan Provinsi Hubei Tiongkok. Sosial distance menjadi pilihan berat bagi setiap negara dalam menerapkan kebijakan untuk pencegahan penyebaran virus ini, karena kebijakan ini berdampak negatif terhadap segala aspek kehidupan. Kebijakan sosial distancing berakibat fatal karena roda kehidupan manusia masalah ekonomi yang paling terasa dampaknya. Tanpa terkecuali pada bidang pendidikan Sistem KBM yang awalnya tatap muka secara langsung kini telah berubah menjadi sistem tatap muka secara daring.

Peralihan cara pembelajaran ini memaksa berbagai pihak untuk mengikuti alur yang sekiranya bisa ditempuh agar pembelajaran dapat berlangsung lama yang menjadi pilihan adalah dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam jaringan.

Berdasarkan observasi di SMA Negeri 1 Kutalimbaru, kebanyakan siswa tidak menyukai mata pelajaran fisika. Hal ini dikarenakan dalam menyampaikan materi guru tidak menggunakan media yang menarik. Sehingga membuat siswa cenderung merasa bosan dan enggan untuk memperhatikan penjelasan guru. Mereka juga menyampaikan kesulitan dalam mempelajari fisika sehingga membuat peserta didik tidak menyukai fisika. Sedangkan hasil wawancara dari

salah satu guru fisika menyatakan bahwa minat siswa dalam pelajaran fisika sangat kurang menyebabkan hasil belajar yang dicapai masih sangat rendah, serta minat siswa dalam belajar fisika juga masih rendah.

Secara umum media pembelajaran digunakan dalam proses belajar untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi dari sumber info tersebut kepada penerima agar dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik. Peran guru sangat penting dalam membantu ketercapaian kompetensi dan atau tujuan belajar.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang elektronik dan bidang komputer, menuntut dan mendorong penggunaannya untuk diterapkan pada sistem pendidikan di Indonesia. Suatu media yang dipergunakan seorang pendidik harus menyesuaikan sebagian dari materi yang telah terlewat. Supaya mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran baru karena masih berkaitan dengan materi sebelumnya, jadi peserta didik akan lebih bersemangat menerima materi baru. Selain itu, media juga harus menyenangkan dan mudah dicerna bagi para peserta didiknya. Dengan harapan diakhir kegiatan belajar, peserta didik dapat memperoleh isi atau makna dari materi. Termasuk dalam pengaplikasiannya.

Menurut Hamalik (1986) dalam Azhar seperti yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2016:19) dimana menurutnya pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Arsyad, A., 2016 : 19).

Salah satunya adalah media *flipbook*. Penggunaan media sebagai bahan ajar berupa *flipbook* diharapkan dapat menciptakan suasana kondusif dan menarik dalam pembelajaran fisika. Menurut Sugianto dkk (2013) menyebutkan bahwa perangkat lunak atau *software* yang digunakan pada media *flipbook* adalah *Kvisoft Flipbook Maker* untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya

menjadi sebuah buku elektronik. *Flipbook Maker* merupakan software yang dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Menurut Susanti (2015) *Kvisoft Flipbook Maker* adalah *software* untuk membuat sebuah *e-book, ecatalog, e-browsher, e-presentations* dengan cukup mudah. Pengguna hanya tinggal menambahkan dokumen PDF, JPG, PNG, BMP, atau Jenis video baik SWF, MP4, dan mengolahnya dengan *template* yang telah disediakan agar menghasilkan suatu *flipbook* yang menarik untuk dipresentasikan.

Seperti *digital book* lainnya dengan menggunakan *flipbook maker* ini dapat meringankan proses pembelajaran yang dikemas dalam buku elektronik layaknya BSE (Buku Sekolah Elektronik). Media pembelajaran menggunakan *Flipbook maker* ini dapat mengurangi suasana statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Beberapa penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana nilai rata-rata tes awal 36,11 pada kelas eksperimen sebagai kelas pengguna media meningkat menjadi 84,44 dengan kenaikan 57,23% oleh Hayati (2015). Penelitian oleh Hari (2016), adanya perbedaan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *flipbook* inovasi dengan pembelajaran menggunakan media konvensional. Hal ini dapat dikatakan bahwa responden merespon baik pada media pembelajaran *flipbook* inovasi pada mata pelajaran pemrograman web materi PHP. Disamping itu menurut Sugianto, dkk(2013) motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *flipbook* mengalami peningkatan sebesar 83,75%.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah, dan hasil dari pengembangan harus memenuhi kelayakan dari aspek kualitas isi, dan kebahasaan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* Pada Materi Fluida Dinamis Di SMA Negeri 1 Kutalimbaru”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang akan diteliti di sekolah adalah:

1. Mata pelajaran fisika sering dianggap tidak menarik hal ini terlihat saat proses pembelajaran peserta didik tidak fokus.
2. Nilai peserta didik dalam pelajaran fisika masih rendah.
3. Bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya buku paket yang diberikan oleh pihak sekolah
4. Pendidik belum mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* pada mata pelajaran fisika.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran berupa bahan ajar menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*.
2. Subjek penelitian ini berupa peserta didik kelas XI
3. Materi yang disajikan adalah Fluida Dinamis

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Kvisoft Flipbook* pada materi Fluida Dinamis di SMA Negeri 1 Kutalimbaru?
2. Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Kvisoft Flipbook* pada materi Fluida Dinamis di SMA Negeri 1 Kutalimbaru?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Kvisoft Flipbook* pada materi Fluida Dinamis di SMA Negeri 1 Kutalimbaru
2. Untuk mengetahui efektivitas Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Kvisoft Flipbook* pada materi Fluida Dinamis di SMA Negeri 1 Kutalimbaru

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran fisika dan memperjelas penyajian pesan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra serta mengatasi kepasifan pembelajaran, sehingga kemampuan dalam memahami ilmu pengetahuan akan lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik: memberikan pengalaman langsung kepada pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran fisika agar dapat mengajar dengan berbantuan teknologi.
- b. Bagi Peserta Didik: dapat mempermudah pembelajaran secara mandiri.
- c. Bagi Sekolah: agar dapat dijadikan fasilitas pembelajar guna meningkatkan mutu pembelajaran terutama pelajaran fisika.
- d. Bagi Peneliti: memperoleh berbagai pengalaman dan menambah pengetahuan untuk bergabung dalam dunia pendidikan.

1.7 Definisi Operasional

Digital Book merupakan suatu media pembelajaran sebagai fasilitas yang meringankan tugas pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dikemas dalam buku elektronik seperti layaknya BSE. Tampilan *Digital Book* mendukung unsur-unsur multimedia antara teks, gambar, animasi, video, dan audio yang dapat dibaca melalui pembaca elektronik (Dwi Prasetya. D., 2015).

Digital Book dikembangkan menggunakan *software* multimedia yaitu *kvisoft flipbook*. *Kvisoft Flipbook* adalah *software* modern, *software* ini

merancang animasi 3D halaman publikasi dari PDF, Microsoft Office, gambar dan film flash. *Kvisoft Flipbook* membuat halaman buku digital flippable interaktif dengan mengkombinasikan berbagai media seperti teks dinamis, gelembung, galeri foto, flash, film lokal, video Youtube, musik dan bentuk-bentuk lainnya (Kholifah. S., 2017).

