

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Apabila membahas tentang mutu pendidikan maka tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan kegiatan yang paling *fundamental*. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan antara lain bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik.

Dalam proses belajar terdapat dua unsur yang mempengaruhi siswa, yaitu unsur yang berasal dari dalam dan dari luar diri siswa. Motivasi merupakan unsur yang mempengaruhi keberhasilan siswa dari dalam dirinya, karena motivasi merupakan kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, juga disertai dengan rasa senang. Jika seseorang belajar dengan keadaan senang, maka ia akan mudah paham, sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna dan menyenangkan baginya.

Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar. Motivasi belajar yang dimiliki siswa-siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran

sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu.¹

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi Informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Pengertian media seringkali disalah tafsirkan dengan sarana peralatan pendukungnya. Kata media, berasal dari bahasa latin '*medius*' dan merupakan bentuk jamak dari medium yang bermakna perantara atau mengantar. Dalam bahasa Arab, media sering disebut dengan '*wasail*' yang merupakan bentuk jamak dari '*wasilah*' yang juga bersinonim dengan '*Al washth*' yang artinya 'tengah'. Kata 'tengah' bermakna berada di antara dua sisi, maka bisa juga disebut dengan 'perantara' (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah, maka ia juga bisa disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni sesuatu yang

¹ Diena Rauda Ramdani, dkk, *Penggunaan Media Flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, (Bandung : FMIPA UPI, 2010)

menghubungkan, mengantarkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lainnya.

Efektifitas suatu media bisa dilihat dari fungsinya, bila karena satu dan lain hal media tersebut tidak dapat menjalankan fungsinya sebagai penyalur pesan yang diharapkan, maka media tersebut dikatakan tidak efektif dalam arti tidak mampu mengkomunikasikan isi pesan yang ingin disampaikan oleh sumber kepada sasaran yang ingin dicapainya. Oleh sebab itu, dalam mendesain pesan untuk suatu media, harus diperhatikan ciri-ciri atau karakteristik dari sasaran/penerima pesan (umur, latar belakang sosial budaya, pendidikan, keadaan jasmani, dan lain sebagainya) dan kondisi belajar, yaitu faktor-faktor yang dapat merangsang atau mempengaruhi timbulnya kegiatan belajar mengajar. Dengan mempertimbangkan beberapa kondisi di atas, maka diharapkan, media yang dipilih akan bisa dipergunakan secara maksimal mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media yang menarik perhatian pengirim pesan maupun penerima pesan akan membantu untuk mempercepat pemahaman, dalam proses pembelajaran. Media juga berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), mengatasi keterbatasan ruang, pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, waktu pembelajaran bisa dikondisikan,

menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, meningkatkan motivasi siswa yang mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar, melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta,meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.²

Flip book merupakan salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. *Flip book* merupakan salah satu jenis animasi yang menampilkan lembar-lembar sebuah halaman buku yang bergerak seperti layaknya membuka sebuah buku. Membaca buku tidak hanya bisa dilakukan secara monoton, dengan tampilan animasi memungkinkan materi yang terdapat di dalam buku akan terasa lebih nyata apabila ditambahkan dengan adanya video sesuai dengan materi pembelajaran, tentunya *flip book* media yang sangat membantu dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Sebagai salah satu media gambar dengan penyajian yang variatif dan menarik diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar alternatif untuk menarik perhatian siswa sehingga mampu mengatasi permasalahan keterbatasan fasilitas yang akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Flip Book* yang**

²Ramdayana, dkk, Media Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Flipbook*, (Samarinda: FKIP UNMUL, 2014)

Dapat Melatih Berpikir Kritis Siswa pada Materi Prisma dan Limas di Kelas VIII SMP Pancasila Krian – Sidoarjo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media *Flip Book* dalam melatih berpikir kritis siswa pada materi Prisma dan Limas di kelas VIII SMP Pancasila Krian – Sidoarjo?
2. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan media *Flip Book* dalam melatih berpikir kritis siswa pada materi Prisma dan Limas di kelas VIII SMP Pancasila Krian – Sidoarjo?
3. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan media *Flip Book* dalam melatih berpikir kritis siswa pada materi Prisma dan Limas di kelas VIII SMP Pancasila Krian – Sidoarjo?
4. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan *Flip Book* yang melatih berpikir kritis siswa pada materi Prisma dan Limas di kelas VIII SMP Pancasila Krian – Sidoarjo?
5. Bagaimana respon siswa terhadap program pembelajaran dengan *Flip Book* dalam melatih berpikir kritis siswa pada materi Prisma dan Limas di kelas VIII SMP Pancasila Krian – Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media *Flip Book* dalam melatih berpikir kritis siswa pada materi Prisma dan Limas di kelas VIII SMP Pancasila Krian – Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan media *Flip Book* dalam melatih berpikir kritis siswa pada materi Prisma dan Limas di kelas VIII SMP Pancasila Krian – Sidoarjo.
3. Untuk mengetahui kepraktisan hasil pengembangan media *Flip Book* dalam melatih berpikir kritis siswa pada materi Prisma dan Limas di kelas VIII SMP Pancasila Krian – Sidoarjo.
4. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan *Flip Book* yang melatih berpikir kritis siswa pada materi Prisma dan Limas di kelas VIII SMP Pancasila Krian – Sidoarjo.
5. Untuk mengetahui respon siswa terhadap program pembelajaran dengan *Flip Book* dalam melatih berpikir kritis siswa pada materi Prisma dan Limas di kelas VIII SMP Pancasila Krian – Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti : sebuah pengalaman baru dalam mengembangkan *flip book* untuk melatih berpikir kritis siswa.
2. Bagi guru : *flip book* ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dan pengajaran. Hal ini sesuai dengan salah satu tuntutan guru agar lebih kreatif dalam menyajikan materi ajar, salah satunya dengan penggunaan IT sebagai sumber yang dapat digunakan untuk melatih berpikir kritis siswa.
3. Bagi siswa : mereka diharapkan lebih tertarik belajar matematika dengan media berbasis IT yang dekat dengan kehidupan mereka dan sumber ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk dapat lebih berpikir kritis lagi.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan maka peneliti mendefinisikan istilah yang dipakai sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu alat bantu komunikasi, baik cetak maupun audio visual, yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau menyampaikan informasi dari pengirim

ke penerima pesan dan merangsang siswa untuk belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

2. *Flip Book* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi.
3. Berpikir kritis adalah berpikir yang melibatkan kemampuan siswa untuk membedakan informasi yang relevan dan tidak relevan, mengajukan alternatif jawaban dalam menyelesaikan masalah, menarik kesimpulan yang valid, menentukan jawaban yang beralasan matematika dan rasional, dan mampu menganalisis informasi yang diberikan.
4. *Flip Book* yang dapat melatih berpikir kritis adalah *flip book* yang di dalamnya terdapat simulasi, prediksi dan masalah non rutin yang melatih siswa untuk menggunakan nalarnya dalam menyelesaikan masalah. Masalah-masalah non rutin tersebut mengandung kemampuan berpikir kritis yaitu kemampuan untuk membedakan informasi yang relevan dan yang tidak relevan, mengajukan alternatif jawaban dalam menyelesaikan masalah, menarik kesimpulan yang valid, menentukan jawaban yang berasal matematika dan rasional, dan mampu menganalisis informasi yang diberikan.

5. Prisma adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh alas dan tutup identik berbentuk segi-n dan sisi-sisi tegak berbentuk persegi atau persegi panjang.
6. Limas adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh alas berbentuk segi-n dan sisi-sisi tegak berbentuk segitiga.

F. Batasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini tidak meluas, maka peneliti perlu memberikan batasan-batasan dalam penelitian ini. Adapun batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dibatasi pada model pengembangan menurut Sugiyono yang terdiri dari 10 tahap diantaranya : tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, ujicoba produk, revisi produk, ujioba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Penelitian ini hanya melakukan 6 kegiatan pertama dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan dalam penelitian ini hanya menghasilkan produk terbatas, bukan produk massal.
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi luas permukaan serta volume limas dan prisma.
- c. Siswa yang diteliti hanya siswa kelas VIII-A SMP Pancasila Krian – Sidoarjo.