

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) di Indonesia berkembang sangat pesat. Salah satu teknologi yang saat ini sedang berkembang dan cukup banyak dimintai oleh masyarakat ialah komputer (Titon Agung Saputro, Kriswandani, dan Novisita Ratu, 2018). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini tidak lepas dari peran Pendidikan, dan pendidikan merupakan bagian hakiki dari kehidupan masyarakat (Ainul Yaqin, dan Rochmawati, 2017). Menurut Pujiriyanto (2012) perkembangan teknologi sangat mempengaruhi perkembangan proses pembelajaran terutama dalam sistem penyampaian memulai pemanfaatan media generasi baru. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran (Shanley, 2016).

Tujuan pembelajaran diperguruan tinggi adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis matematis dan komunikasi yang efektif. Komunikasi matematis yang efektif dapat dibangun mahasiswa apabila mereka telah memahami fungsi dan kegunaan definisi konsep matematis secara tepat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kualitas kemampuan mahasiswa dalam menyatakan atau mengomunikasi ide-ide matematis dalam berbagai bentuk representasi dipengaruhi oleh kualitas kemampuan pemahamannya. Kemampuan mempelajari matematika diklarifikasi ke dalam lima kompetensi utama, menurut Hendriana dan Sumarno (2014) yaitu pemahaman, pemecahan masalah, komunikasi, koneksi dan penalaran. Berkembangnya ilmu, teknologi dan informasi membawa perubahan dan paradigma baru pada learning material dan learning method (darmawan,2012). Produk dari teknologi dan informasi telah memberikan alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dan diakses peserta didik dalam bentuk digital seperti E-Modul (Zainal Abidin, dan Sikky El Walida,2017). E-Modul adalah salah satu media efektif,efisien,dan mengutamakan kemandirian peserta didik. Banyak sekali aplikasi teknologi dan informasi yang dapat dijadikan e-modul salah satunya aplikasi 3D *pageflipe software* 3D *pageflipe profesional* adalah “*software that*

convert your still PDF files into animated 3D page turningbooks which include a multimedia music and video on pages, links, image, button, and animation to become a 3D flip book". Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwasanya 3D *flip book* yaitu sebuah *software*, untuk mengubah file format PDF menjadi animasi buku 3D yang dapat dimasuki video, musik, tombol, gambar dan animasi (Kurniawati, 2016). Penelitian lain yang menggunakan *3D pageflip professional* telah dilakukan oleh Hayati, Budi, dan Handoko (2015) yang menghasilkan sebuah media *flipbook* dengan interpretasi sangat baik dan layak digunakan oleh siswa dalam pembelajaran dan terbukti media *flipbook* tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ada beberapa definisi mengenai minat belajar yang telah dipaparkan oleh para ahli. Beberapa diantaranya menjelaskan bahwa minat belajar merupakan suatu rasa untuk menyukai atau tertarik pada suatu hal atau aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh (Slameto,2010). Minat belajar juga didefinisikan sebagai keinginan dan keterlibatan yang disengaja dalam aktivitas kognitif yang memainkan bagian penting dalam proses pembelajaran, menentukan bagian apa yang kita pilih untuk belajar, dan seberapa baik kita mempelajari informasi yang diberikan (Klassen & Klassen,2014). Marimba (190, dalam Kpolovie, Joe& Okto,2014) mengungkapkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan jiwa untuk mendapatkan sesuatu karena siswa tersebut merasakan hal yang menarik dalam belajar, yang umumnya ditandai dengan perasaan senang. Adapun menurut Renninger,Hidi, & Krapp (2014), minat belajar adalah sebuah fenomena yang muncul dari interaksi individu dengan lingkungannya. Hal senada pun diungkapkan oleh Krapp (2000) dan Renninger & Hidi (2011), dalam Kiemer, Groschner, & Pehmer (2015) bahwa minat adalah kecenderungan seseorang untuk terlibat secara berulang atau perhatiannya terfokus pada objek, yang ditentukan oleh hubungan khusus antara orang dan objek dibentuk oleh interaksi dengan lingkungan. Minat belajar pun didefinisikan sebagai pembangunan motivasi yang mengacu pada keinginan untuk memperoleh pengetahuan (Hidi & Renninger, 2006, dalam Sha, schunn, Bathgate, & Ben-Eliyahu, 2016).

Berdasarkan beberapa pemaparan definisi minat belajar, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor pendorog siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar. Minat belajar juga merupakan aspek pembangun motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah yang ada dalam pembelajaran matematika menggunakan bahan ajar adalah sebagai berikut.

1. Kurang adanya variasi dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran matematika.
2. Kesulitan siswa dalam menuangkan atau menemukan rumus matematika.
3. Kurangnya minat belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah tersebut, dapat diambil beberapa masalah yang kemudian diteliti lebih lanjut. Adapun rumus masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses bahan ajar *E-learning* berbantuan *pageflipe* yang valid.
2. Bagaimana bahan ajar yang efektif untuk meningkatkan minat siswa

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses bahan ajar *E-learning* berbantuan *pageflipe* yang valid.
2. Mendeskripsikan bahan ajar yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis yang dapat memberikan hasil dan manfaat. Manfaat yang dapat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi peneliti dan pembaca dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak dibawah ini yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Peserta didik

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.
- 2) Memberikan motivasi untuk lebih meningkatkan pengetahuan dalam menggunakan bahan ajar *E-learning*.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini bisa dijadikan inovasi dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan bahan ajar *E-learning*.
- 2) Upaya untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menarik peserta didik dan dapat meningkatkan minat belajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kualitas atau mutu sekolah.
- 2) Sebagai pertimbangan dalam mengambil berbagai kebijakan atau perbaikan- perbaikan dalam pembelajaran matematika.

d. Bagi penulis

Menambah wawasan dan pengalaman dalam hal menggunakan bahan ajar, khususnya dalam bahan ajar e-learning berbantuan pageflipe untuk meningkatkan minat siswa.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan pengertian yang akan dijadikan pedoman untuk melakukan pekerjaan, dalam hal ini penelitian. Definisi operasional bermanfaat untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah sebuah bentuk perangkat/bahan yang dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar yang disusun secara sistematis sesuai kurikulum yang berlaku dan di dalamnya terdapat kompetensi yang harus dicapai siswa. Bahan ajar terdiri dari beberapa macam yaitu berupa bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audio visual, dan bahan ajar multimedia interaktif.

2. *3D Pageflip Professional*

3D pageflip professional adalah sebuah *software* yang digunakan untuk membuat sebuah bahan ajar berbentuk modul digital yang memberikan efek *3D* dimana saat membuka modul tersebut akan memberikan sensasi seperti 10 membolak-balikan buku asli, dalam *software* ini juga dapat menyisipkan video, *flash*, gambar, dan suara ke dalam bahan ajar yang dibuat sehingga membuat tampilan modul lebih menarik.