

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah modal untuk maju ke tahap yang lebih baik dan bekal untuk bertahan di masa depan. Pendidikan merupakan hak setiap manusia dan tidak hanya diperoleh melalui jalur formal, tetapi juga dari pengalaman hidup. Proses pembelajaran harus dilakukan secara menyeluruh dan terintegrasi sesuai dengan usia anak-anak di tingkat sekolah dasar. Dalam pembangunan sebuah negara, pendidikan memainkan peran yang sangat penting. Kualitas suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikannya.

Pendidikan sering kali dilakukan di bawah bimbingan kedua orang tua dan pihak lain, tetapi juga memungkinkan dilakukan secara otodidak. Etimologi kata 'pendidikan' berasal dari bahasa Latin, yaitu 'educare', yang berarti 'menuntun', 'mengarah', atau 'memimpin', dengan awalan 'e' yang berarti 'keluar'. Jadi, pendidikan berarti kegiatan 'menuntun keluar'. Setiap pengalaman yang berdampak pada cara seseorang berpikir, merasakan, atau bertindak dapat dianggap sebagai pendidikan. Pendidikan umumnya dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian perguruan tinggi, universitas, atau magang.

Pendidikan pada dasarnya bukanlah proses di mana orang dewasa (guru) memaksakan kehendaknya kepada peserta didik, melainkan bagaimana peserta didik dapat dibimbing dan diarahkan dengan baik. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan kondisi yang mendukung perkembangan peserta didik (siswa), sehingga mereka dapat mengembangkan kemauan, potensi, minat, dan bakat secara optimal. Dengan cara ini, pendidikan dapat memaksimalkan potensi peserta didik dan membantu menghasilkan individu yang unggul di mata dunia (Loe, 2022).

Proses pembelajaran di kelas dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran harus berfokus pada peserta didik,

karena mereka adalah pusat dari keberhasilan pembelajaran. Kondisi ini memerlukan pendidik untuk kreatif dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Kreativitas pendidik akan menghasilkan pembelajaran yang kreatif, yaitu pembelajaran yang selalu bervariasi, menyenangkan, dan mampu mengoptimalkan kecerdasan, efektivitas, serta kreativitas peserta didik.

Dalam melaksanakan pendidikan, Bahan ajar adalah komponen penting dalam pelaksanaan pendidikan. Dengan adanya bahan ajar, guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih mudah, sementara siswa akan terbantu dan dapat belajar dengan lebih efektif. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disampaikan.

Menurut Magdalena et al., (2020) Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang mencakup materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara evaluasi. Bahan ajar ini didesain secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu memperoleh kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Kurangnya bahan ajar tentunya dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Di tingkat perguruan tinggi, salah satu masalah umum yang sering dihadapi mahasiswa adalah belum tercapainya prestasi belajar yang diharapkan. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya bahan ajar yang sesuai dengan gaya belajar mahasiswa serta beberapa topik materi yang dianggap sulit bagi pengajar dalam menyampaikannya agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Bahan ajar disusun secara runtut dan sistematis, serta menampilkan gambaran utuh dari kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bahan ajar yang baik, siswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara menyeluruh. Oleh karena itu, keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar merupakan bagian penting dari kompetensi seorang pendidik, agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan efektif dan siswa dapat melakukan aktivitas belajar dengan baik. Modul yang dikembangkan menggunakan model pembelajaran berbasis kontekstual.

Menurut Rahman dan Amri (2013) serta Rusman (2011), pembelajaran berbasis kontekstual (CTL) adalah konsep belajar di mana guru membawa dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari

Menurut Utomo dkk. (2016), dalam pembelajaran di kelas, seorang guru sebaiknya memiliki modul ajar yang sesuai. Modul ajar ini merupakan salah satu faktor pendukung terwujudnya pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pratiwi dkk. (2017) dan Cavilla (2017) menyatakan bahwa sumber belajar yang diorganisir melalui suatu rancangan yang digunakan sebagai bahan ajar dapat memberikan manfaat baik bagi guru maupun peserta didik. Modul ajar yang sesuai dengan model pembelajaran sangat penting agar proses pembelajaran dapat bermanfaat dan mencapai tujuannya. Menurut penelitian sebelumnya, Nurhasanah dkk. (2020) dan Halim (2016) menyatakan bahwa penggunaan modul ajar saat ini yang masih digunakan oleh para guru seringkali kurang sesuai dengan metode kontekstual.

Bahan ajar kontekstual adalah sistem pembelajaran yang menghubungkan materi akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga menghasilkan makna yang lebih relevan. Selain itu, bahan ajar ini memberikan dampak positif, seperti memberikan lebih banyak waktu bagi guru untuk membimbing siswa selama proses pembelajaran, membantu siswa memperoleh pengetahuan baru dari berbagai sumber atau referensi yang digunakan dalam bahan ajar, serta mengurangi peran guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan.

Pengembangan bahan ajar dapat diimplementasikan melalui berbagai produk, seperti teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, atau teknologi terpadu. Teknologi cetak adalah metode untuk memproduksi atau menyampaikan bahan ajar, termasuk buku dan materi visual statis, yang terutama dilakukan melalui proses pencetakan mekanis dan fotografis.(Cahyadi, 2019). Kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar

idealnya harus dikuasai oleh guru dengan baik. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang belum menguasai keterampilan ini, sehingga proses pembelajaran sering kali masih bersifat konvensional. Dampak dari pembelajaran konvensional ini antara lain adalah dominasi aktivitas guru, sedangkan siswa cenderung kurang aktif dan lebih banyak menjadi pendengar. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang menarik karena kurangnya variasi dalam metode dan materi yang digunakan.

Perkembangan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai kegiatan berbasis teknologi, seperti e-commerce, e-government, e-medicine, e-laboratory, dan e-education, yang semuanya mengandalkan teknologi elektronik. Peserta didik saat ini telah terpengaruh oleh kemajuan teknologi, sehingga penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi sangat penting sebagai penunjang bagi pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik, perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media. Media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pelajaran agar lebih efektif dan efisien. Keputusan dalam pemilihan media memiliki dampak besar terhadap efektivitas pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media yang tepat diharapkan dapat mempengaruhi pengalaman belajar siswa dan membantu tercapainya kompetensi yang diharapkan. Media pembelajaran yang efektif seharusnya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif, salah satunya melalui penggunaan bahan ajar berbasis teknologi audio-visual. Salah satu media yang dapat digunakan adalah flipbook, yaitu buku digital dengan teknologi e-book tiga dimensi yang memungkinkan tampilan halaman buku mirip dengan membaca buku di layar monitor.

Media flipbook memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya seperti buku teks, modul, buku petunjuk, dan lembar kerja, karena selain menyajikan teks, media ini juga dapat menyertakan animasi, video, suara, dan elemen interaktif lainnya. Dalam penelitian ini,

media pembelajaran yang digunakan adalah flipbook, yang memanfaatkan fitur-fitur tersebut untuk meningkatkan proses pembelajaran. (Faizah & Kamal, 2024) Flipbook (e-book) memiliki karakteristik hypermedia yang membedakannya dari buku cetak tradisional. Dengan fitur-fitur seperti animasi, musik, dan video, flipbook menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media flipbook dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena fitur-fitur tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik. Selain itu, penggunaan flipbook juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik, karena media ini menyediakan cara yang lebih engaging dan efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. (Sugianto et al., 2017)

Manfaat dari media flipbook bagi siswa termasuk kemudahan dalam memahami teks cerita fiksi serta dalam menemukan unsur-unsur penting dari teks tersebut. Oleh karena itu, penerapan media flipbook sangat penting untuk meningkatkan minat baca siswa terhadap materi teks cerita fiksi, menjadikannya pembelajaran yang lebih komunikatif, interaktif, dan efektif. Desain media flipbook, yang meliputi gambar, warna, dan suara, sesuai dengan karakter anak dan dapat menyesuaikan gaya belajar siswa, membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca teks cerita fiksi. Beberapa kelebihan dari media pembelajaran flipbook adalah: (1) penyampaian materi belajar yang singkat dan jelas, (2) fleksibilitas penggunaan di berbagai lokasi, (3) praktis dalam penggunaan, dan (4) kemampuan untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan media flipbook meliputi penyampaian materi yang lebih ringkas dan jelas, aksesibilitas yang dapat dilakukan di mana saja, serta kemudahan dalam membawa media tersebut ke berbagai tempat (Aprilia et al., 2017). Media pembelajaran flipbook ini akan dikembangkan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. Kvisoft Flipbook Maker adalah perangkat lunak profesional yang memungkinkan konversi file PDF menjadi publikasi digital dengan halaman yang dapat dibalik (Ramdayana, 2014). Perangkat lunak ini menyediakan desain template dan

fitur seperti latar belakang, tombol kontrol, bilah navigasi, dan hyperlink, yang menjadikan flipbook lebih menarik dan interaktif. Pengguna dapat merasakan pengalaman membaca yang mirip dengan membuka buku fisik berkat efek animasi saat berpindah halaman (Andikaningrum, 2014).

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah melalui proses pembelajaran. Namun, saat ini masih banyak proses pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dan hafalan, termasuk dalam pembelajaran fisika. Metode ceramah cenderung membuat siswa menjadi pasif karena mereka tidak diberi kesempatan untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikir. Padahal, fisika adalah ilmu yang mempelajari kejadian alam dan memerlukan keaktifan siswa dalam proses pembelajarannya.

Pembelajaran fisika melibatkan proses berpikir kritis melalui rangkaian yang kompleks. Namun, pada kenyataannya, fokus pembelajaran seringkali terpusat pada pencapaian target materi, sehingga banyak siswa kesulitan menghubungkan fakta-fakta nyata dari kehidupan sehari-hari dengan materi fisika yang mereka pelajari. Berdasarkan latar belakang tersebut, tulisan ini mengkaji permasalahan mengenai **"penyusunan bahan ajar kontekstual berbasis flipbook pada materi suhu dan kalor."**

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut diatas, diambil rumusan masalahnya adalah bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis flipbook materi suhu dan kalor?

C. Tujuan penelitian

Dari rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuannya dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis flipbook materi suhu dan kalor.

D. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pendekatan kontekstual dapat membantu siswa dalam memahami konsep fisika dalam konteks kehidupan siswa dilingkungan sekitar, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
2. Penggunaan flipbook sebagai media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu menjelaskan konsep-konsep yang kompleks melalui visualisasi yang interaktif.
3. Sebagai pedoman bagi guru dalam merancang bahan ajar yang efektif dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi secara menyeluruh. Selain itu, sebagai alat yang lebih efektif dan menarik dalam mengajar materi kepada siswa.