

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sejak kehadiran internet, dunia global memasuki babak kehidupan baru, dimana semua orang dapat terhubung satu sama lain dan tidak terikat oleh dimensi ruang. Teknologi mengakibatkan perubahan suatu budaya menjadi lebih cepat dan menyentuh berbagai bidang dan aspek dalam lini kehidupan. Mulai dari ekonomi, sosial, budaya, dan industri. Hal itu dikarenakan oleh teknologi yang mendukung semuanya untuk terjadi.<sup>1</sup>

Globalisasi yang didukung oleh percepatan teknologi mengakibatkan terjadinya pertemuan antar berbagai peradaban dan budaya. Pertemuan seperti itu seringkali menghasilkan suasana yang menuntut adanya pengembangan intelektual, teknologi, dan juga kreativitas seni. Ini terjadi karena globalisasi memaksa berbagai bangsa, masyarakat, dan juga setiap individu untuk melakukan introspeksi diri, mendefinisikan ulang, dan membangun kembali identitasnya agar bisa beradaptasi dengan berbagai tantangan dan lingkungan yang baru, termasuk di dalam pendidikan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Haqqi, Halifa, and Hasna Wijayati. *Revolusi industri 4.0 di tengah society 5.0: sebuah integrasi ruang, terobosan teknologi, dan transformasi kehidupan di era disruptif*. Anak Hebat Indonesia, 2019, hlm. 36.

<sup>2</sup> Burhani, A. N. *Muhammadiyah berkemajuan: pergeseran dari puritanisme ke kosmopolitanisme*. (Bandung: Mizan, 2016). Hlm. 02.

Salah satu indeks yang dapat dijadikan indikator terhadap kemajuan suatu negara adalah pendidikan. Dengan pendidikan negara dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusianya (SDM) menjadi lebih baik. Sehingga pendidikan adalah aspek yang penting dalam membangun suatu peradaban. Adanya pendidikan yang berkualitas dapat menentukan kualitas bangsa agar tidak tertinggal dengan bangsa lain. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan di era modernisasi ini sangat dibutuhkan dan menjadi tuntunan dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional di sekolah, dimana salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan adalah proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Keberhasilan pendidikan sekolah di Indonesia sangat bergantung oleh bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Maka di era modernisasi ini, pendidik dituntut untuk lebih memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana pembelajaran, sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat berupa media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat atau sumber belajar yang digunakan seorang pendidik dalam membantu menyampaikan pesan kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Saihu, Saihu. "Konsep pembaharuan pendidikan islam menurut fazlurrahman." *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam 2.1* (2020): 82-95, hlm. 84.

<sup>4</sup> Muhammad Faisal Arif, Henry Praherdhiono, dan Eka Adi, "Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Gaya Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 2*, 2019. Hlm. 4.

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas yang meliputi karakteristik peserta didik dan sarana prasarana, yaitu bahan ajar yang dikemas dalam media pembelajaran yang menarik. Dalam perkembangan media pembelajaran, terdapat beberapa jenis diantaranya cetak, transparansi, audio, slide suara, video/ film, multimedia interaktif, *e-learning*, dan media digital.<sup>5</sup> Semua media pembelajaran tersebut memiliki keunggulannya masing-masing sesuai dengan kebutuhan pendidik dan para peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang memiliki keunggulan serta kemudahan bagi pendidik dan peserta didik adalah *digital book* atau *buku digital*. *Digital Book* atau biasa dikenal dengan sebutan BSE yaitu Buku Sekolah Elektronik merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada era saat ini. Namun, BSE yang beredar pada era modernisasi sekolah-sekolah saat ini masih seperti buku cetak tradisional terdahulu. Sedangkan jika dipikirkan, BSE haruslah menjadi lebih menarik dibandingkan buku cetak terdahulu seiring dengan berkembangnya teknologi dengan cara adanya efek transisi perpindahan halaman dari halaman sebelumnya ke halaman selanjutnya sehingga layak digambarkan seperti buku asli yang membuat para peserta didik lebih minat dan terdorong untuk belajar.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Khairinal Khairina, Suratno Suratno, dan Resi Yulia Aftiani, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2.1 (2020). Hlm. 459.

<sup>6</sup> Searmadi, B. P. H. (2016). Penerapan Aplikasi Flipbook sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI di SMK Negeri 2 Mojokerto. *IT- Edu : Jurnal Information Tachnology and Education*, 1(02), 42–48.

*Digital book* merupakan buku elektronik dengan fitur digital yang membantu pembaca untuk memperoleh informasi dan bukti perkembangan teknologi yang berkembang semakin pesat dari masa ke masa untuk memperbaharui buku kertas tradisional untuk masa depan prospektif.<sup>7</sup> *E-book* berbasis flip pdf professional merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik. Dalam media ini terdapat simulasi yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup>

*E-Book* berbasis flip pdf professional di pilih karena buku elektronik ini dapat di gunakan sebagai salah satu sumber belajar mandiri, buku elektronik ini di susun berdasarkan kebutuhan, dan pertimbangan kemampuan pengembang, serta menyesuaikan pada program dengan tingkat kemudahan pada penerapannya. Mayoritas *e-book* disimpan dalam bentuk PDF (personal data file). PDF ini tidak dapat diubah ataupun disunting. Artinya pembaca tidak dapat mengubah materi teks yang sudah dibuat dalam format PDF.<sup>9</sup> Dengan demikian, *digital book* atau *e-book* atau buku elektronik adalah buku tradisional yang diubah menjadi buku digital dengan menggunakan alat-alat yang bekerja atas dasar elektronika dengan tampilan yang

---

<sup>7</sup> Jannah, N., Fadiawati, N., & Tania, L. (2017). "Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-Hari Tentang Pemisahan Campuran." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 6(1), 186–198.

<sup>8</sup> Khairinal Khairina, Suratno Suratno, dan Resi Yulia Aftiani, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2.1 (2020). Hlm. 459.

<sup>9</sup> Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

menarik dan lebih menumbuhkan minat untuk membacanya. Di buat dengan bantuan *software flip pdf professional*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agnes Hestu Pramudita pada tahun 2021, menunjukkan bahwa hasil rekapitulasi dari validasi ahli media, ahli materi dan dua guru Kelas VIII SMP memperoleh persentase rata-rata 95,83% dalam menggunakan *digital book* berdasarkan tabel kriteria penilaian kelayakan media. *Digital book* termasuk dalam kategori layak.<sup>10</sup>

Beberapa materi matematika di kelas VII, yang paling sulit dipahami oleh para peserta didik adalah materi segitiga. Permasalahan yang dihadapi siswa dalam materi segitiga antara lain: siswa kurang pandai menggunakan sifat jumlah sudut dalam segitiga untuk menyelesaikan soal, siswa kurang memahami arti dari sudut luar segitiga, serta siswa yang kurang pandai menggunakan hubungan antara sudut dalam dan sudut luar segitiga untuk menyelesaikan soal. Kemampuan siswa cenderung hanya menghafal rumus keliling dan luas segitiga saja, sehingga kemampuan menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan keliling dan luas segitiga siswa masih lemah.<sup>11</sup>

Segitiga dan segiempat merupakan salah satu materi esensial pada pada pelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII. Materi segitiga dan

---

<sup>10</sup> Pramudita, Agnes Hestu, "Pengembangan E-Book Interaktif Menggunakan Flip Pdf Professional Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Struktural Tumbuhan pada Siswa SMP Kelas VII". Skripsi thesis, Sanata Dharma University. (2021). Hlm. 15.

<sup>11</sup> Rahayu, novi sri, Budiyo, & Kurniawati, I. "Eksperiment Pembelajaran Matematika Dengan Model Problem Solving Pada Sub Materi Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Semester II Smp Negeri 2 Jaten Karanganyar Tahun 2013". 1(1). Hlm. 55.

segiempat adalah titik awal bagi peserta didik untuk mempelajari bangun ruang di kelas VIII dan XI SMP. Salah satu pokok bahasan pada materi bangun datar adalah segitiga.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan salah seorang guru yang mengajar Matematika di MTsN Negeri 6 Blitar, menyatakan bahwa para peserta didik sulit memahami materi karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Kendala kesulitan dalam memahami materi, utamanya sangat dirasakan oleh para peserta didik. Selain itu peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan teknik dan strategi yang digunakan hanya melibatkan satu arah yaitu hanya berpusat pada guru.

Beberapa kendala umum yang dialami dalam proses pembelajaran diantaranya adalah peserta didik tidak mudah paham dengan materi yang diajarkan guru karena kegiatan pembelajaran cenderung melalui pemberian materi dan tugas. Sesekali hanya menggunakan alat peraga yang sangat umum digunakan oleh guru-guru lainnya dan media tersebut kurang bervariasi, kurang menarik dan kurang interaktif dalam penggunaannya. Fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut dari sisi teknologi sudah cukup memadai, diantaranya dengan adanya kelas laboratorium yang memiliki listrik yang memadai, tetapi guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran matematika. Lebih lanjut guru tersebut mengatakan bahwa saat mengajar dikelas lebih sering menggunakan metode ceramah dan belum memanfaatkan *computer*. Selain itu para pendidik kurang memiliki wawasan lebih mengenai media yang dapat diberikan untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan. Apabila proses

pembelajaran terasa membosankan, maka minat belajar peserta didik pun akan menurun.

Oleh karena itu *Digital book* dalam penggunaannya harus merata di berbagai sekolah yang ada di Indonesia, karena akan membantu proses pembelajaran di ruang pendidikan. Selain itu digital book dapat menjadi solusi alternatif dalam keadaan tertentu. *Digital book* pada konteks ini sangat membantu para pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga meskipun proses pembelajaran tidak dilaksanakan dengan tatap muka, akan tetapi para peserta didik dapat belajar dengan maksimal. Beberapa urgensi dilakukannya penelitian ini adalah; pertama, untuk dapat bersaing dan menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan di era teknologi, maka harus ada upaya pengembangan media pembelajaran. Kedua, digital book menjadi tawaran solusi bagi para peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi dalam proses pembelajaran. Ketiga, untuk meningkatkan kualitas tenaga pendidik dalam memanfaatkan penggunaan teknologi terhadap dunia pendidikan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam bentuk pengembangan *digital book* untuk meningkatkan minat belajar siswa materi segitiga MTsN 6 Blitar Kelas VII.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah telah dijelaskan, maka identifikasi permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat kesulitan pada materi segitiga MTsN 6 Kelas VII.
2. Tidak terdapat metode atau alternatif pembelajaran dalam mengatasi kesulitan dan minat belajar pada materi segitiga MTsN 6 Kelas VII.
3. Terdapat keterbatasan para pendidik terhadap *digital book* sebagai alternatif proses pembelajaran pada materi segitiga MTsN 6 Kelas VII untuk meningkatkan minat belajar.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan *digital book* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi segitiga MTsN 6 Blitar Kelas VII.
2. Penelitian ini dibatasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan *digital book* terhadap minat belajar materi segitiga MTsN 6 Blitar Kelas VII.
3. Penelitian ini dibatasi pada minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran *digital book* materi segitiga MTsN 6 Blitar Kelas VII.

4. Pengembangan *digital book* menggunakan bantuan software flip pdf professional.
5. Peserta didik kelas 7F MTsN 6 Blitar

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka agar penelitian ini dapat terarah dan sistematis, peneliti telah menetapkan fokus kajian yang menjadi rumusan masalah.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *digital book* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi segitiga MTsN 6 Blitar Kelas VII?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan *digital book* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi segitiga MTsN 6 Blitar Kelas VII?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada kedua rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan *digital book* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi segitiga MTsN 6 Blitar Kelas VII.
2. Untuk mengetahui dan menghasilkan *digital book* yang valid, praktis dan efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik materi segitiga MTsN 6 Blitar Kelas VII.

### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka dugaan sementara dalam penelitian pengembangan yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Produk ini berupa bahan ajar yang bersifat non cetak yaitu *elektronik book (e-book)* sehingga lebih fleksibel, biaya lebih murah dan mudah dibawa kemana-mana bisa dijadikan sebagai bahan ajar mandiri bagi siswa
2. Perbedaan *digital book* ini dengan yang lain yaitu pembuatan *digital book* ini menggunakan bantuan *software Flip PDF Professional* sehingga bisa dilengkapi dengan video, gambar animasi, hyperlink serta musik. Berbentuk buku *digital* yang bisa dibuka lembar-lembarannya seperti layaknya buku

asli. Sehingga siswa lebih tertarik dan faham dengan materi yang dipelajarinya.

3. *Digital Book* yang dikembangkan ini merupakan *digital book* matematika pada materi pokok Segitiga disusun sesuai dengan kurikulum 2013 siswa kelas VII MTsN 6 Blitar
4. *Digital Book* ini dilengkapi gambar, animasi, video, audio yang sesuai dengan materi serta dilengkapi dengan link browser atau link youtube dan soal tes
5. Terdapat beberapa halaman yang dilengkapi halaman depan , halaman isi dan halaman penutup serta terdapat menu dan tombol interaktif yang mempermudah peserta didik dalam menggunakan *digital book*

#### **G. Kegunaan Penelitian**

1. Secara teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi atau menambah pengetahuan mengenai pengembangan *digital book* sebagai media pembelajaran, khususnya terhadap proses pembelajaran materi segitiga kelas VII MTsN 6 Blitar, serta diharapkan mampu memberikan sumbangsih dalam menganalisa dan memberikan solusi dari kendala kesulitan memahami materi pembelajaran, dan untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya materi segitiga pada kelas VII.

## 2. Secara praktis

- a. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai masukan untuk menemukan pendekatan pengajaran yang lebih baik bagi siswa dalam memahami proses pembelajaran.
- b. Bagi Guru penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat meningkatkan kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang bersifat aktif kreatif dan menyenangkan sehingga memicu keaktifan dan minat peserta didik.
- c. Bagi Siswa penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada materi segitiga kelas VII.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian penunjang dan bahan pengembangan dalam menyusun rancangan penelitian yang komprehensi dan relevan.

## H. Penegasan Istilah

### 1. Secara Konseptual

#### a. *Digital Book*

*Digital Book* atau buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik

lainnya seperti android, smartphone, atau tablet.<sup>12</sup> *Digital Book* atau *e-book* juga dapat dikatakan versi digital dari buku cetak.<sup>13</sup>

b. Minat Belajar

Minat dalam kamus bahasa Indonesia memiliki makna kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>14</sup> Sedangkan menurut Crow mengatakan bahwa minat berhubungan dengan daya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang lain, benda, kegiatan, pengalaman, yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.<sup>15</sup>

2. Secara Operasional

a. *Digital Book*

*Digital book* adalah sebuah bahan ajar yang bersifat non cetak atau elektronik yang berisi materi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

---

<sup>12</sup> Mentari, Dwi dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-D untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa". *PENDIPA Journal of Science Education*. 2 (2). 2008. Hlm. 56.

<sup>13</sup> Boskurt, Aras dkk, "Use of digital books at academic level: Perceptions, attitudes and preferences of post-graduate students". *International Journal of Human Sciences*. 13(1). 2016.

<sup>14</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 152.

<sup>15</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 121.

## b. Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk menyukai hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar dengan ditandai adanya perubahan perilaku pada individu tersebut dan biasanya ditandai dengan perasaan senang dan selalu memberikan perhatian pada pelajaran tertentu sebagai pengalaman sendiri maupun interaksi dengan lingkungannya.

## I. Sistematika Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian ini dapat dengan mudah dipahami, maka skripsi ini disusun secara sistematis yang sudah penulis bagi dalam beberapa bagian, Bagian awal skripsi ini memuat hal yang bersifat formatif, yakni meliputi halaman sampul depan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

BAB I : Pendahuluan yang membahas secara singkat terkait isi dari proposal skripsi, terdiri dari, a) latar belakang, b) identifikasi masalah, c) pembatasan masalah, d) rumusan masalah e) tujuan penelitian, f) spesifikasi produk, g) kegunaan penelitian, h) penegasan istilah, i) sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian pustaka yang memaparkan deskripsi teori meliputi, a) bahan ajar, b) *digital book* (buku elektronik, c) minat belajar d) materi segitiga, e) penelitian terdahulu, f) kerangka berpikir.

BAB III : Metode penelitian dan pengembangan yang berisi, a) Jenis penelitian, b) model dan prosedur penelitian, meliputi 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draft produk, 4) uji validitas, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, dan 7) revisi produk, c) uji coba produk, meliputi 1) desain uji coba, 2) subyek uji coba, 3) jenis data, 4) instrumen pengumpulan data, dan 5) teknik analisis data.

BAB IV : Hasil pengembangan dan pembahasan yang berisi : a) Penyajian proses penelitian dan pengembangan, meliputi 1) penelitian dan pengumpulan data awal, 2) perencanaan, dan 3) penyajian produk pengembangan *digital book* b) penyajian data hasil uji coba, meliputi 1) uji validitas *digital book* 2) uji validitas soal post-test, c) revisi produk, dan e) uji coba lapangan, meliputi 1) penyajian data dan 2) pembahasan.

BAB V : Penutup yang berisi, a) kesimpulan dan b) saran

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar Riwayat hidup.