

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimilikinya kearah yang lebih baik lagi.¹ Pendidikan ini adalah salah satu faktor utama yang sangat menentukan kualitas hari seseorang dan bangsanya. Proses pendidikan dapat menumbuhkan ide-ide inovatif dan kreatif terhadap keadaan saat ini. Pengembangan kurikulum merupakan instrumen untuk meningkatkan taraf pendidikan. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang mayoritas diterapkan saat ini. Kurikulum merdeka dipandang sebagai strategi pengajaran yang memungkinkan siswa belajar dengan keuletan, ketenangan, semangat, dan kekuatan guna menunjukkan alamiah bakatnya. Mempelajari pemikiran yang tidak terikat dan kreativitas harus menjadi fokus utama. Satu-satunya program proses pembelajaran merdeka yang ditawarkan Kemendikbud adalah kurikulum merdeka ini Tujuan dari program pendidikan ini adalah untuk mendukung semua sekolah dalam mengembangkan generasi bangsa baru yang ingin menjadi sesuai dengan pedoman Pancasila. Agar semuanya berkembang, diperlukan bimbingan dari seorang pendidik.²

¹ Ni Made Upadani, I. Gusti Ayu Tri Agustiana, and I. Gede Astawan, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Tema Berbagai Pekerjaan Dengan Fun Thinkers," *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 3 (November 6, 2021): 45–451, <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i3.37730>.

² Restu Rahayu et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Penggerak," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6314, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.

Menurut Komite Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) strategi pendidikan nasional Bapak Pendidikan, Ki Hajar Dewantara, menjadi sumber inspirasi bagi Bapak Nadiem Makarim dalam mengembangkan kurikulum, "Merdeka Belajar."³ Dari segi filosofis, landasan yang dapat dijadikan acuan dari konsep pembelajaran yang dikemukakan oleh Ki Hajar adalah *momong*, *among*, dan *ngemong*. *Momong* yang artinya memperkaya pendidikan. Pendidikan adalah tentang membesarkan anak-anak agar sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam sistem *among* ini, mengajar berarti melatih anak menjadi orang yang berpikir bebas, berjiwa bebas, dan berjiwa bebas. *Ngemong* berarti memberikan kebebasan kepada anak untuk bergerak sesuai keinginannya, namun orang tua akan berbuat bila perlu dengan paksaan, jika keinginan anak tersebut dapat membahayakan keselamatannya.

Seorang guru juga harus bisa menyelaraskan dengan kemajuan zaman ini dengan memanfaatkan teknologi yang ada ketika mengajar di kelas agar peserta didik dapat mengerti apa yang sedang dipelajari. Selain memiliki pengetahuan tentang teknik dan prosedur pengajaran, pendidik juga harus dapat memahami psikologi siswanya. Selain itu, guru berperan sebagai penilai dengan tujuan mengevaluasi hasil belajar siswa.⁴ Seorang guru juga harus bisa menelaah media mana yang cocok untuk digunakan saat mengajar di dalam kelas. Selain itu, saat kegiatan pembelajaran pun seorang guru harus bisa memberikan inovasi pembelajaran agar pembelajaran tidak terkesan monoton.

³ Nurul Istiq'faroh, "Relevansi Filosofi Ki Hajar Dewantara Sebagai Dasar Kebijakan Pendidikan Nasional Merdeka Belajar Di Indonesia," *Lintang Songo : Jurnal Pendidikan* 3, no. 2 (August 31, 2020): 3.

⁴ Andang Heryahya et al., "Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 5, no. 2 (December 29, 2022): 550, <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i2.4826>.

Matematika adalah bahasa universal yang meningkatkan pemikiran manusia, memiliki penerapan signifikan di banyak bidang akademik, dan meningkatkan kemampuan daya pikir. Oleh karena itu, seluruh siswa baik yang duduk di bangku sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, perlu mendapatkan pendidikan matematika untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kebanyakan anak menganggap matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang paling menantang, namun guru biasanya memberi tahu mereka hal ini. Untuk memastikan bahwa anak-anak dapat memahami matematika dengan baik, setiap konsep atau prinsip matematika harus diperkenalkan terlebih dahulu dalam bentuk nyata.

Media adalah salah satu alat yang digunakan guru untuk membantu mengatasi kesulitan guru dalam mengajar. Guru dapat lebih mudah menyampaikan ide kepada siswa dan memberikan pengajaran menarik yang dapat menginspirasi mereka untuk belajar dengan memanfaatkan media. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat.⁵ Dengan menerapkan media pembelajaran yang tepat, maka guru dapat mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dan mengetahui bahwa media yang digunakan tersebut efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tersebut melalui hasil belajar yang diperolehnya.

Hasil belajar merupakan hasil proses pembelajaran yang telah selesai merupakan pembelajaran. Tiga aspek biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar: kognitif, emosional, dan psikomotor. Secara umum, jika seorang siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman, fokus, dan perilaku dibandingkan tugas

⁵ Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (February 13, 2020): 94.

sebelumnya, maka dianggap bahwa mereka telah memenuhi tujuan pembelajaran.⁶ Penting untuk dicatat bahwa hasil belajar tidak hanya mencakup pengetahuan yang diperoleh siswa tetapi juga sejauh mana mereka dapat menerapkan pengetahuan ini dalam situasi kehidupan nyata, berpikir kritis, pemecahan masalah dan pengembangan keterampilan yang relevan dengan mata pelajaran atau mata pelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di MI Al Irsyad Al Islamiyyah bahwa peserta didik kurang maksimal dalam pembelajaran matematika. Sebagian dari mereka masih menganggap bahwa pembelajaran matematika ini terlalu sulit. Adapun dalam proses pembelajaran di kelas rata-rata metode yang digunakan berbasis konvensional menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran lebih mengarah ke *teacher learning*. Hal ini dikarenakan penerapan kurikulum merdeka yang tergolong masih baru di sekolah MI Al Irsyad Al Islamiyyah. Sehingga, guru yang lebih aktif di kelas dan peserta didik menjadi pasif. Hal ini tidak sejalan dengan capaian kurikulum merdeka dimana seharusnya peserta didik yang lebih aktif dan guru hanya berperan sebagai fasilitator.⁷

Melalui hasil pra-observasi kepada peserta didik kelas IV di MI Al Irsyad Al Islamiyyah ditemukan bahwa peserta didik tidak bersemangat jika pembelajaran matematika berlangsung. Dimana ketika peneliti masuk kelas guna mendampingi pembelajaran matematika peserta didik berkata “ayo bu, jangan mata pelajaran matematika, atau sambil mainan bu”. Salah satu peserta didik yang bernama Kenzi⁸ juga mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika itu cukup sulit. Hal ini

⁶ Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika, and Dita Yulinar, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah,” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* 2020, no. 0 (October 7, 2020): 5, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8793>.

⁷ Ibu Nufa, Wawancara dengan Guru Matematika Kelas IV, Audio, September 4, 2023.

⁸ Kenzi, Pra-Observasi di Kelas IV, September 8, 2023.

dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indofah⁹ yang menyatakan bahwa pelajaran matematika sulit dan menakutkan karena 1) keterampilan alami, 2) rasa percaya diri rendah, 3) kesulitan dalam penerapan kehidupan sehari-hari, 4) rumus dan aturan yang kompleks, 5) kesalahan dan ketidakpastian, 6) tekanan dan kecepatan.

Adapun media yang digunakan masih sebatas penanyangan video pembelajaran yang diakses melalui *youtube* menggunakan LCD proyektor dan pembuatan kartu *flashcard*. Selain penggunaan kedua media tersebut, guru juga masih sangat bergantung kepada buku teks yang menjadi sumber pembelajaran utama. Namun, sering terjadi bahwa buku teks tersebut telah untuk didistribusikan kepada siswa-siswa. Dengan menggunakan media yang masih terbatas tersebut, tentu pemahaman peserta didik mengenai mata pelajaran matematika khususnya mengenai materi bangun datar masih abstrak. Dimana materi bangun datar seharusnya dapat mudah diterima dengan baik dan dapat dipahami dengan baik justru berlaku yang sebaliknya. Khususnya di IV yang menggunakan kurikulum merdeka. Guru masih menganggap kurikulum tersebut masih asing dan sulit untuk diterapkan kepada peserta didik karena terbatasnya sumber-sumber belajar yang berbasis kurikulum merdeka. Sebetulnya, di MI Al Irsyad Al Islamiyyah, guru juga dibebaskan untuk mengembangkan dan menerapkan media apa saja dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masih sedikit guru yang memanfaatkan fasilitas yang disediakan tersebut.

⁹ Anisa Vitriana Indofah and Cahyo Hasanudin, "Anggapan Siswa Tentang Pelajaran Matematika Yang Sulit Dan Menakutkan," *Seminar Nasional Daring Sinergi* 1, no. 1 (November 29, 2023): 1112.

Berikut beberapa permasalahan yang ditemui oleh peneliti pada MI Al Irsyad Al Islamiyyah khususnya pada kelas IV:

1. Pendidik menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan satu metode saja yaitu metode ceramah.
2. Kurang adanya media ataupun alat peraga untuk mendukung proses pembelajaran matematika.
3. Kurangnya akses sumber-sumber belajar yang menggunakan kurikulum merdeka.
4. Pelajaran matematika kurang diminati oleh peserta didik karena dianggap sulit.
5. Keterlambatan pendistribusian buku teks

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, dimana media yang digunakan dalam pembelajaran matematika ini masih sangat kurang khususnya pada mata pelajaran matematika. Maka, peneliti tertarik untuk menerapkan dan mengembangkan media lain yang juga berfungsi utama sebagai penambah sumber-sumber belajar serta membantu kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik siswa kelas 4 di MI Al Irsyad Al Islamiyyah. Yaitu, media *e-book* berbasis *flipbook*. Penggunaan buku elektronik (*e-book*) di dalam kelas dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa untuk mempelajari lebih lanjut suatu mata pelajaran atau mata pelajaran tertentu.¹⁰ Khususnya di kurikulum merdeka ini dimana akses sumber-sumber belajar masih tergolong minim dan masih sedikit buku-buku matematika khususnya pada mata pelajaran matematika mengenai materi bangun datar yang dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun.

¹⁰ Yayi Febdia Pradani and Yuliana Aziza, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin," *JUPITER (JURNAL PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO)* 4, no. 2 (September 26, 2019): 1, <https://doi.org/10.25273/jupiter.v4i2.5161>.

E-book ini merupakan buku digital yang dapat diakses siswa dengan mudah baik melalui laptop ataupun *handphone*. Dimana anak-anak pada zaman sekarang ketika di rumah lebih sering membuka *handphone* dibandingkan dengan buku pelajaran. Maka, media ini dapat menjadi solusi bagi guru untuk lebih mengenalkan konsep mengenai materi bangun datar yang sekiranya belum tersampaikan di kelas dan belum dipahami oleh peserta didik. Tidak hanya berisi materi-materi pembelajaran saja. Namun, *e-book* yang akan peneliti kembangkan juga akan memuat gambar-gambar menarik yang jika dibalik dari halaman satu ke halaman lainnya seakan-akan gambar tersebut bergerak dengan berbasis *flipbook* itu tadi.

Berdasarkan, latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mengembangkan media *e-book* berbasis *flipbook* di materi bangun datar ini dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV. Melalui, berbagai pertimbangan yang dibuktikan dengan penelitian-penelitian sebelumnya bahwa media *e-book* berbasis *flipbook* ini tergolong efektif dan relevan jika diterapkan di pendidikan tingkat dasar, karena menfokuskan pada tingkat pemahaan kognitif siswa yang disajikan dengan tampilan yang menarik. Dengan judul penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* BERBASIS *FLIPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR DI MI AL IRSYAD AL ISLAMIYYAH”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *e-book* berbasis *flipbook* pada siswa kelas IV mata pelajaran matematika materi bangun datar di MI Al Irsyad Al Islamiyyah?
2. Bagaimana kelayakan media *e-book* berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran matematika materi bangun datar di MI Al Irsyad Al Islamiyyah?
3. Bagaimana keefektifan media *e-book* berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran matematika materi bangun datar di MI Al Irsyad Al Islamiyyah?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *e-book* berbasis *flipbook* pada siswa kelas IV mata pelajaran matematika materi bangun datar di MI Al Irsyad Al Islamiyyah.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *e-book* berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran matematika materi bangun datar di MI Al Irsyad Al Islamiyyah.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *e-book* berbasis *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran matematika materi bangun datar di MI Al Irsyad Al Islamiyyah.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan di dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa *e-book* serta berbasis *flipbook* yang berisi materi, gambar, fakta-fakta menarik dan soal evaluasi.
2. Setiap lembar *e-book* memuat gambar atau materi yang menarik.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat cocok dengan kebutuhan peserta didik.
4. Media pembelajaran menggunakan ilustrasi gambar yang islami.
5. Soal evaluasi yang disajikan berbasis HOTS.
6. Media pembelajaran *e-book* berbasis *flipbook* mudah untuk diakses peserta didik dimanapun baik saat di sekolah ataupun di rumah.
7. Media pembelajaran disertai materi prasyarat bangun datar.
8. Media *e-book* berbasis *flipbook* dapat diakses pada chrome versi 41 hingga yang versi terbaru saat ini.
9. Media *e-book* berbasis *flipbook* dapat diakses pada android versi 8 hingga versi terbaru.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dapat diketahui bahwa pentingnya penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Media *e-book* berbasis *flipbook* merupakan sarana bagi peneliti untuk bisa mengembangkan wawasan sebagai bekal untuk mengajar dan sarana informasi menghadapi tantangan di dunia pendidikan.

2. Bagi Peserta Didik

Media *e-book* berbasis *flipbook* diharapkan mampu membantu peserta didik untuk memahami serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya media *e-book* berbasis *flipbook* ini dapat memudahkan guru dalam mengajar di kelas dan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

4. Bagi Sekolah

Media *e-book* berbasis *flipbook* ini dapat dijadikan referensi oleh pihak sekolah dalam berinovasi di bidang pembelajaran dengan memerhatikan media pembelajaran yang sesuai untuk sarana perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Kemampuan pemahaman siswa akan meningkat melalui media *e-book* berbasis *flipbook* yang menekankan siswa untuk kegiatan berpikir.
- b. Media *e-book* berbasis *flipbook* dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.
- c. Media *e-book* berbasis *flipbook* menarik karena disertai gambar, fakta-fakta menarik, dan tulisan yang berwarna.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Media *e-book* berbasis *flipbook* hanya dapat diterapkan pada materi bangun datar dan dalam satu sekolah itu saja.

- b. Media *e-book* berbasis *flipbook* hanya dapat diakses di OS Windows dan android.
- c. Media *e-book* berbasis *flipbook* membutuhkan jaringan internet karena disertai dengan fakta-fakta menarik dalam *barcode*.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran terdahulu yang ada, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Fatchun Niam, Linda Indiyarti Putri, dan Ersila Devy Rinjani yang meneliti mengenai “Inovasi Pengembangan *Flipbook E-LKPD* Berpendekatan Etnomatematika Materi Bangun Datar Pada Kelas IV Sekolah Dasar”.¹¹

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Hasil dari penelitian ini adalah validasi ahli dan materi dinyatakan sangat layak dengan persentase 88,6% pada ahli materi dan persentase 95,7% pada ahli media. Didasarkan pada uji Pra–Tes peserta didik memperoleh hasil rata–rata 56,2 dalam kategori “Cukup”. Sedangkan untuk hasil dari Pos–Tes peserta didik memperoleh hasil rata–rata 90,3 dalam kategori “Baik Sekali” dalam hal menunjukkan bahwa *Flipbook E-LKPD* sangat efektif digunakan kelas IV di MI Taufiqiyah Tembalang Kota Semarang. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada jenis buku digitalnya dan pendekatannya. Penelitian tersebut menggunakan media berbentuk *Flipbook E-LKPD* dengan pendekatan etnomatematika. Sedangkan, penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan media *E-book* yang berbasis *flipbook*. Adapun

¹¹ Achmad Fatchun Niam, Linda Indiyarti Putri, and Ersila Devy Rinjani, “Inovasi Pengembangan *Flipbook E-Lkpd* Berpendekatan Etnomatematika Materi Bangun Datar Pada Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 4* (October 22, 2022): 27.

persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan ialah sama-sama mengenai materi bangun datar di kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Apri Utami Parta Santi dan Gina Maharani Prasetya, yang meneliti mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Modul* berbasis *Flipbook Maker* pada Materi Gaya dan Gerak di Kelas IV SDN Bahagia 04”.¹²

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran *e-modul* berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan pada peserta didik kelas IV “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi gaya dan gerak. Perbedaan penelitian dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah pada penelitian ini menggunakan *E-Modul* berbasis *Flipbook Maker* dengan materi gaya dan gerak. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan *E-Book* berbasis *Flipbook* dengan materi bangun datar. Adapun, persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan ialah sama-sama penelitian pengembangan dan sama-sama mengambil subjek di kelas IV.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Widya Nindia Sari dan Mubarak Ahmad, yang meneliti mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* di Sekolah Dasar”.¹³

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2021. Hasil dari penelitian ini adalah media *flipbook digital* pada bidang IPS materi indahny keragaman di negeriku kelas IV sangat layak diaplikasikan untuk dijadikan sarana pembelajaran. Perbedaan

¹² Apri Utami Parta Santi and Gina Maharani Prasetya, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Gaya Dan Gerak Kelas Iv Sdn Bahagia 04 | Jurnal Tunas Bangsa,” January 24, 2023, 88, <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/2006>.

¹³ Widya Nindia Sari and Mubarak Ahmad, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar,” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 5 (July 21, 2021): 2819, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>.

penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan ialah pada penelitian ini menggunakan *flipbook digital* di bidang IPS. Sedangkan, penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan media *e-book* yang berbasis *flipbook* dengan materi bangun datar. Adapun, persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama penelitian pengembangan dengan subjek kelas IV.

4. Penelitian yang dilakukan oleh I Dewa Ayu Made Parimita Sari dan Gede Wira Bayu, yang meneliti mengenai “*E-Book* Berbasis *Problem Based Learning* Materi Bangun Ruang Muatan Matematika Kelas VI SD”.¹⁴

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan *e-book* berbasis PBL materi bangun ruang muatan matematika efektif diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas VI sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada penelitian ini berbasis PBL materi bangun ruang di kelas VI. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilakukan berbasis *flipbook* pada materi bangun datar di kelas IV. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama penelitian pengembangan dengan media pembelajaran *e-book* muatan matematika.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Andriani, Tatag Yuli Eko Siswono, dan Tri Dyah Prastiti, yang meneliti mengenai “Pengembangan *E-Book* Bangun Datar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.¹⁵

¹⁴ I. Dewa Ayu Made Parimita Dewi and Gede Wira Bayu, “E-Book Berbasis Problem Based Learning Materi Bangun Ruang Muatan Matematika Kelas VI SD,” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 2 (December 14, 2022): 353, <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.48606>.

¹⁵ Wiwik Andriani, Tatag Yuli Eko Siswono, and Tri Dyah Prastiti, “Pengembangan E-Book Bangun Datar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” *MAJAMATH: Jurnal*

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023. Hasil penelitian ini adalah *E-Book* bangun datar layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan ialah pada penelitian ini hanya menggunakan media *E-Book* dengan variabel terikatnya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III. Sedangkan, penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan media *E-Book* yang berbasis *flipbook* dengan variabel terikat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Adapun persamaannya ialah sama-sama menggunakan penelitian pengembangan dengan materi bangun datar.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Septyana Dwi Kusuma Wardani, Candra Dewi, dan Nanuek Kusumawati, yang meneliti mengenai “*Development of Flipbook Media Based on “Indonesian Culture” as an Effort to Strengthen the Character Education of Elementary School Students*”.¹⁶

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran *flipbook* sangat layak digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan persentase hasil validasi dan uji coba produk. Hasil persentase yang diperoleh antara lain ahli media menunjukkan persentase 92,2% dengan kriteria sangat layak, ahli materi menunjukkan persentase 100% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa menunjukkan persentase 93,8% dengan kriteria sangat layak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini menggunakan media *flipbook* yang berbasis “kebudayaan Indonesia”

Matematika Dan Pendidikan Matematika 6, no. 1 (March 31, 2023): 33, <https://doi.org/10.36815/majamath.v6i1.2544>.

¹⁶ Septyana Dwi Kusumawardani, Candra Dewi, and Naniek Kusumawati, “Development Of Flipbook Media Based On ‘Indonesian Culture’ as an Effort to Strengthen The Character Education Of Elementary School Students,” *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (August 2, 2023): 55.

sebagai penguatan karakter siswa peserta didik. Sedangkan, penelitian yang akan dilakukan menggunakan media *e-book* yang berbasis *flipbook*. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni sama-sama penelitian pengembangan di sekolah dasar.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Susilawati dan Rusdinal, yang meneliti mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* berbasis *Blended Learning* Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁷

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa, aspek pengetahuan pada Sekolah Dasar Negeri 05 Padang Pasir memperoleh nilai 82,89 dengan predikat Baik, pada Sekolah Dasar Negeri Percobaan Kota Padang memperoleh nilai 85,86 dengan predikat baik. Pengembangan *e-book* ini juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan ialah pada penelitian ini menggunakan media *e-book* yang berbasis *blended learning* dengan mata pelajaran tematik. Sedangkan, pada penelitian yang dikembangkan media *e-book* berbasis *flipbook* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Adapun persamaan dari penelitian ini dan penelitian yang akan dikembangkan adalah sama-sama menggunakan subjeknya kelas IV.

¹⁷ Tri Susilawati and Rusdinal, “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis *Blended Learning* Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 2 (April 30, 2022): 385, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2285>.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu cara yang dilakukan seseorang untuk menyempurnakan apa yang telah ada. Dalam penelitian maka pengembangan ialah suatu cara atau tahapan yang digunakan peneliti untuk mengembangkan produk yang ada.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat dan sarana yang digunakan seorang guru atau pendidik untuk mempermudah guru dalam menyalurkan atau menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik.

3. Media *E-Book*

Media *e-book* atau yang disebut digital *book* ialah salah satu media buku elektronik yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui komputer, laptop, LCD, ataupun *smartphone*.

a. E-book berbasis *Flipbook*

Media *e-book* berbasis *flipbook* ialah media buku digital yang dapat dibalik istilah *flipbook* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisikan serangkaian gambar yang berbeda-beda, jika dibuka dari halaman yang satu kehalaman yang lain akan menampilkan sebuah gambar yang seakan-akan bergerak.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau perubahan perilaku yang diperoleh seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran atau pendidikan. Hasil belajar dapat diukur dengan berbagai cara,

seperti tes, penilaian, atau observasi, dan dapat mencakup pemahaman konsep, penguasaan keterampilan, perubahan sikap, dan sebagainya.

5. Matematika SD/MI

Matematika di tingkat Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah mata pelajaran yang mengajarkan konsep dan keterampilan dasar dalam matematika. Tujuan utamanya adalah membangun dasar yang kuat dalam pemahaman konsep matematika dasar, mengembangkan keterampilan perhitungan, dan membantu siswa menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

6. Bangun Datar

Bangun datar adalah objek geometri dua dimensi yang terdiri dari titik-titik, garis-garis, dan sudut-sudut dalam bidang datar yang memiliki bentuk tertentu. Bangun datar tidak memiliki volume atau ketebalan, hanya memiliki luas dan bentuk dalam bidang datar. Contoh bangun datar meliputi persegi, segitiga, lingkaran, trapesium, dan berbagai bentuk lainnya.

7. Karakteristik Kelas IV

Karakteristik siswa kelas IV SD biasanya mempunyai motivasi belajar yang tinggi, senang bermain game dan mengikuti aktivitas yang menstimulasi, mempunyai kemampuan antisipatif yang kuat sehingga tidak mudah bosan, memiliki semangat belajar yang tinggi. Situasi yang mereka alami, dan mereka bersemangat untuk menjelaskan apa yang dapat mereka lakukan untuk guru mereka.