

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam peradaban manusia untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Makna pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan kesadaran perseorangan maupun berkelompok dengan tujuan untuk mencapai sebuah tujuan yaitu, mengubah cara berpikir, bersikap, dan berperilaku untuk mencapai pendewasaan (Werang, 2015). Kemendikbud (2020) berpendapat bahwa pendidikan di Indonesia mengalami permasalahan yaitu rendahnya tingkat hasil belajar. Penyebab dari permasalahan ini tampak pada pencapaian kesuksesan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Diperlukannya sebuah inovasi untuk memecahkan permasalahan yang terjadi, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cepat dan dinamis, dengan perkembangan tersebut, pola masyarakat dalam mencari dan mengumpulkan informasi berubah. Salah satu bidang yang memperoleh pengaruh signifikan dari perkembangan teknologi ini yaitu bidang pendidikan. Persediaan teknologi dalam menunjang proses pengkajian memiliki pengaruh akan proses belajar siswa, seperti menjauhi adanya kegagalan dikarenakan ketidakmaksimalan dalam proses belajar (Prayogi dan Estetika, 2019). Adlin (2019) Adanya fasilitas teknologi akan lebih nyata dengan kemunculan media sehingga mempermudah siswa dalam menyerap materi pembelajaran dari yang rumit hingga dapat disederhanakan. Oleh karena itu fasilitas teknologi dalam dunia pendidikan menjadi pemecah masalah dalam pembelajaran, salah satunya media pembelajaran yang praktis sebagai sumber belajar siswa. Dengan demikian penting bagi guru untuk memiliki keterampilan untuk menggunakan teknologi seperti menciptakan konten pembelajaran digital.

Pengajar harus mempunyai keterampilan dalam mengelola teknologi guna merubah pembelajaran lebih praktis dan inovatif untuk siswa dalam penyampaian materi pembelajaran. Rohman dan Susilo (2019) berpendapat

kecekatan guru menggunakan teknologi di dunia pendidikan bermanfaat untuk menghasilkan pembaruan yang besar, guna untuk mendapatkan peningkatan ilmu pengajaran. Salsabila et al (2020) mengemukakan bahwa keterampilan guru sangat penting dalam menggunakan teknologi untuk mempermudah siswa dalam proses belajar yang lebih beragam dengan memilih batuan teknologi berupa medua untuk deretan proses pembelajaran. Meslita (2022) berpendapat bahwa teknologi informasi saat ini juga dapat membantu proses pembelajaran dalam suatu materi pembelajaran. Salah satunya matematika yang sering kali dinilai siswa sebagai hal yang sulit dan kompleks, lebih mudah dipahami ketika guru menggunakan alat bantu belajar dalam memberikan materi Dengan memilih media dibantu dengan teknologi dalam proses pengkajian tentunya memiliki manfaat yang banyak sehingga dilakukan untuk menghindari dampak negatif dalam pengelolaan teknologi, sebagai contoh seorang siswa yang mencari informasi yang tidak patut untuk diakses yang tidak berhubungan dengan materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan motivasi, keinginan belajar, dan membawa pengaruh psikologis kepada siswa. Sesuai dengan Permendikbud RI No. 2 Tahun 2008 pasal 1 ayat 3 menjelaskan bahwa buku guru bertujuan untuk memberikan pengalaman, pengetahuan, keterampilan, kepada siswa tentang kehidupan dalam berbagai bidangnya, baik tentang dunia, masyarakat, budaya, dan alam sekitarnya. Pada keadaan di lapangan banyak buku sebagai sumber referensi belajar masih sangat monoton dan tidak menarik perhatian siswa.

Rendahnya minat belajar siswa menjadi masalah utama dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya inovasi terutama dalam penggunaan bahan ajar. Bahan ajar penting digunakan dalam pembelajaran, karena berperan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan bahan ajar lebih menekankan pada aktivitas siswa dibandingkan guru. Ada banyak bahan ajar yang dapat digunakan guru, namun kebanyakan masih menggunakan LKS, dan buku

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



guru, media pembelajaran seperti ini kurang menarik perhatian siswa untuk belajar, sehingga diperlukan inovasi dalam media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran dibuat untuk pemecahan masalah, masalah yang dimaksud berkaitan dengan materi pembelajaran. Materi matematika di SMP/MTs mencakup beberapa materi, salah satunya adalah segiempat. Pengembangan media pembelajaran salah satunya dengan *e-Magazine*. Majalah merupakan media pembelajaran yang menyajikan berbagai informasi dengan keakuratan informasi dan bersiat fresh atau terkini.

Menurut penelitian terdahulu yang menggunakan media elektronik bahwa media elektronik dapat membuat siswa belajar secara mandiri karena dapat dibawa dan digunakan dimana-mana (Ryandi dan Santri, 2022). Pengembangan media pembelajaran berupa *e-Magazine* yang mampu mendukung pemecahan masalah peserta didik. Media ini harus dijadikan dalam inovasi dalam proses pembelajaran karena *e-Magazine* memiliki kelebihan diantaranya, *e-Magazine* menampilkan tampilan yang lebih menarik dibandingkan buku cetak, penyampaian yang jelas dan ringkas. *e-Magazine* tidak lagi menggunakan bahan baku berupa kertas untuk menulis artikel-artikel seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, laptop, handphone, *android*, *iPhone*, *ipad* dan teknologi lainnya. Ini merupakan hal yang positif dalam penelitian ini, karena berdasarkan hasil wawancara siswa kelas VII di MTsN 5 Kota Jambi pada tanggal 12 September 2022, diperoleh 100% siswa kelas VII di MTsN 5 Kota Jambi memiliki smartphone, tablet dan gadget. Sehingga dengan menggunakan *e-Magazine* ini siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MTsN 5 Kota Jambi pada tanggal 12 September 2022, diketahui pada mata pelajaran matematika materi segiempat masih banyak siswa yang kurang memahami materi tersebut. Hasil belajar siswa pada materi ini menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa lulus KKM yang mana KKM di MTsN 5 Kota Jambi adalah 75. Menurut penuturan guru mata pelajaran matematika di MTsN 5 Kota Jambi,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



beliau mengatakan bahan ajar yang digunakan seperti media cetak berupa buku pelajaran maupun LKS, dimana buku pelajaran maupun LKS kurang memacu siswa untuk belajar aktif, jumlah buku pelajaran yang tersedia kurang memadai, tampilan buku cetak kurang menarik, dan bahasa yang digunakan sulit dipahami oleh siswa. Dari faktor-faktor inilah yang membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika. Beliau juga mengatakan bahwa selain buku pelajaran guru juga menggunakan alat peraga menggunakan media karton. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut dibutuhkan inovasi dan alternatif media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran salah satu media pembelajaran yang cocok dengan permasalahan yang ada di MTsN 5 Kota Jambi adalah *e-Magazine*. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian pengembangan yang berjudul ***“Pengembangan e-Magazine Pada Materi Segiempat Untuk Siswa Kelas VII MTsN 5 Kota Jambi”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran di sekolah.
2. Bahan ajar berupa buku guru kurang menarik perhatian siswa.
3. Minimnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, padahal fasilitas sekolah sudah mendukung.

Batasan Masalah

Agar penelitian ini terpusat dan terarah, maka peneliti membatasi masalah yang akan di bahas yaitu :

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTsN 5 Kota Jambi.
2. Pengembangan *e-Magazine* ini hanya mencakup materi segiempat khususnya persegi dan persegi panjang yang disesuaikan dengan kurikulum di MTsN 5 Kota Jambi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang ada maka peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian pengembangan *e-Magazine* pada materi segiempat :

1. Bagaimanakah prosedur mengembangkan *e-Magazine* pada materi segiempat untuk siswa kelas VII MTsN 5 Kota Jambi?
2. Bagaimanakah validitas, praktikalitas dan efektivitas *e-Magazine* pada materi segiempat untuk siswa kelas VII MTsN 5 Kota Jambi?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah , maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur mengembangkan *e-Magazine* pada materi segiempat untuk siswa kelas VII MTsN 5 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektivitas *e-Magazine* pada materi segiempat untuk siswa kelas VII MTsN 5 Kota Jambi.

F. Manfaat Pengembangan

Diharapkan setelah penelitian dengan menggunakan *e-Magazine* pada materi segiempat untuk siswa kelas VII di MTsN 5 Kota Jambi dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti
Dapat menambah pengetahuan dan keterampilan untuk menyampaikan materi dengan menggunakan *e-Magazine* dan digunakan untuk pembelajaran selanjutnya ketika telah menjadi guru.
2. Bagi Guru Bidang Studi
Dapat disajikan sebagai contoh pembelajaran matematika yang berorientasi pada *e-Magazine* untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar sehingga meningkatkan pemahaman konsep-konsep matematika.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



3. Bagi siswa
 - a. Membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan di karenakan *e-Magazine* disajikan dengan desain menarik sehingga siswa termotivasi dalam proses belajar.
 - b. Membuat siswa paham tentang materi segiempat.
 - c. Membuat siswa mampu menjawab soal-soal tentang materi segiempat.

G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan *e-Magazine* ini dilakukan dengan menggunakan model desain pengembangan ADDIE.
2. Materi yang akan digunakan pada pengembangan ini adalah materi Segiempat khususnya persegi dan persegi panjang Kelas VII MTsN 5 Kota Jambi.
3. Materi yang dibuat disesuaikan dengan KI, KD dan indikator pada silabus serta kurikulum yang digunakan di MTsN 5 Kota Jambi yakni Kurikulum 2013.
4. *e-Magazine* Segiempat ini bisa digunakan pada *Handphone Android* dengan *Minimum require OS Jellybean* dan *RAM 512 MB*.
5. Desain *e-Magazine* menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi ini lebih mudah digunakan dan dipelajari.
6. Program yang digunakan untuk mengubah menjadi link url adalah *FLIPHML15 online* . Program ini lebih mudah digunakan dan dipelajari oleh pemula.
7. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *e-Magazine* yang dapat dipublish ke dalam bentuk link url (<https://online.fliphtml5.com/iqhqh/unvo/#p=1>) agar mempermudah penyebaran dan penggunaan produk *e-Magazine*.
8. Produk yang dihasilkan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran disekolah ataupun dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar dirumah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi