

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kondisi pandemi covid-19 sampai saat ini belum usai. Hal ini menyebabkan berbagai kegiatan harus menggunakan beberapa aturan tertentu. Salah satunya adalah sektor pendidikan, akibat dari kondisi pandemi covid-19 kegiatan pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan secara langsung di sekolah diharuskan menggunakan metode pembelajaran jarak jauh. Akibat dari pembelajaran jarak jauh membuat siswa dan guru harus sama-sama mengubah pola atau bentuk kegiatan belajar.

Pemerintah telah mengatur kebijakan pendidikan di masa darurat penyebaran covid-19 dalam surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan nomor 4 tahun 2020 salah satunya tentang kebijakan proses belajar dari rumah. Dalam surat edaran tersebut salah satu poinnya menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh segala aktivitas yang dilakukan oleh siswa harus variatif sesuai dengan kondisi dan minat masing-masing siswa, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses atau fasilitas belajar dari rumah. Untuk mengimbangi kondisi yang semacam ini, baik pemerintah maupun swasta menyediakan berbagai *platform* media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Atsani (2020) berpendapat bahwa masa pandemi covid-19 bisa dikatakan sebagai peluang bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan teknologi dalam era revolusi industri 4.0 dan meningkatkan pendampingan

orang tua sebagai mentor siswa. Harapannya pasca pandemi guru dan siswa mampu terbiasa dengan sistem baru dalam dunia pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran saat ini tentu berbeda dengan yang biasanya. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh tentu media pembelajaran yang bisa diakses siswa secara online dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Yektyastuti & Ikhsan (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan Teknologi dan Informasi (TIK) dapat membuat pembelajaran lebih menarik. . Penggunaan media pembelajaran dapat membantu keterbatasan guru dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran. Dalam kondisi pembelajaran jarak jauh yang mengharuskan adanya pemangkasan jam pelajaran ataupun keterbatasan jam pelajaran yang intensif digunakan oleh guru dan siswa maka perlu disusun media pembelajaran yang dapat menunjang keterbatasan tersebut.

Guru harus berinovasi dalam menyajikan media yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta menarik minat belajar siswa. Menurut Minarni, Malik, & Fuldiaratman (2019) minat baca siswa di Indonesia masih tergolong sangat rendah di dunia. Hal ini dipicu oleh keterbatasan guru dalam menyajikan bahan bacaan yang menarik. Permasalahan semacam ini harus diperhatikan supaya budaya membaca tidak luntur dan hilang. Selain itu Antara (2018) menyatakan bahwa minat baca merupakan salah satu indikasi bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran. Untuk membantu minat baca siswa maka perlu pemilihan media pembelajaran yang

sesuai. Penggunaan media pembelajaran yang memuat bahan bacaan telah banyak berkembang. Jika dulu banyak terdapat bahan bacaan yang menggunakan media cetak, saat ini sudah berkembang menjadi media elektronik.

Salah satu media yang bisa digunakan sebagai bahan bacaan adalah majalah. Dalam pembelajaran jarak jauh, guru bisa memanfaatkan majalah elektronik sebagai media pembelajaran guna menunjang kegiatan belajar dari rumah. Hasil penelitian Yunus (2019) yang mengemukakan bahwa alat TIK yang paling banyak digunakan adalah *smartphone*, akses internet, akses komputer, dan akses media sosial. Selanjutnya, media sosial yang paling banyak digunakan yakni *youtube*. Pengintegrasian video pembelajaran yang terdapat di *youtube* dapat dimanfaatkan dalam majalah elektronik. Fuad, Karim, & Palennari (2020) menjelaskan *e-magazine* atau majalah elektronik adalah sumber belajar yang berisi materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan didukung oleh berbagai fitur seperti gambar, video, dan audio. Adanya fitur video dan audio dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konteks materi yang diajarkan. Selain itu, kelebihan fitur ini juga dapat memberikan kenyamanan bagi siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda, karena dalam majalah elektronik siswa disuguhkan audio, video, gambar dan penjelasan konsep materi pembelajaran.

Dalam pengembangan media majalah elektronik tentu memerlukan aplikasi untuk menunjang proses pembuatan sehingga menghasilkan tampilan yang menarik dan sesuai kebutuhan. Berbagai aplikasi sudah tersedia, baik yang bisa

diakses secara gratis maupun berbayar, mulai dari aplikasi *3D Pageflip Professional*, *Flip Pdf Professional*, *kvisoft flipbook maker*, *sigil*, *ePUBee maker*, *caliber*, *mobipocket creator*, dan yang lainnya. Aplikasi *Flip Pdf Professional* Merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat *flipbook*. Perangkat lunak ini bisa digunakan untuk membuat bahan ajar dengan memiliki navigasi yang lengkap, sehingga efek membalik majalah elektronik terasa lebih nyata. Seperti yang disampaikan oleh Sri Wahyuni et al. (2019) pada *software* ini juga disediakan beberapa *template* untuk mempercantik tampilan majalah elektronik yang dibuat. Pada *software* ini juga bisa menambahkan berbagai fitur seperti gambar, video, dan audio yang bisa digunakan untuk menambah daya tarik dalam pembuatan majalah elektronik sehingga pembelajaran tidak monoton.

Majalah elektronik akan dikembangkan dalam pembelajaran IPA SMP, khususnya dalam sub materi klasifikasi materi dan perubahannya. Materi klasifikasi materi dan perubahannya adalah materi IPA yang mempelajari cara mengklasifikasi materi, cara memisahkan campuran serta benda-benda yang mengalami perubahan. Pada materi ini banyak menjelaskan konsep aktualisasi materi IPA dalam kehidupan sehari-hari, namun siswa masih kesulitan dalam memahami materi klasifikasi materi dan perubahannya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Dwipayana et al (2020) mengemukakan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis konteks budaya lokal pada materi klasifikasi materi dan perubahannya perlu untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Melihat perlunya pengembangan media berbasis digital yang bisa dimanfaatkan

oleh guru dan siswa dalam pembelajaran jarak jauh maka akan dilaksanakan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Majalah Elektronik Menggunakan *Flip Pdf Professional* Pada Materi Klasifikasi Materi dan Perubahannya”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni

1. Pengembangan media pembelajaran di masa pembelajaran jarak jauh kurang memaksimalkan pemanfaatan teknologi.
2. Penyediaan media pembelajaran berbasis digital di masa pembelajaran jarak jauh masih kurang.
3. Minat baca siswa di Indonesia masih tergolong rendah.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni

1. Bagaimana kelayakan majalah elektronik menggunakan *Flip Pdf Professional* Pada materi klasifikasi materi dan perubahannya?
2. Bagaimana respons siswa terhadap majalah elektronik menggunakan *Flip Pdf Professional* pada materi klasifikasi materi dan perubahannya?
3. Bagaimana keterbacaan majalah elektronik menggunakan *Flip Pdf Professional* Pada materi klasifikasi materi dan perubahannya?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini, yakni

1. Mengetahui kelayakan majalah elektronik menggunakan *Flip Pdf Professional* pada materi klasifikasi materi dan perubahannya.
2. Mengetahui respons siswa terhadap majalah elektronik menggunakan *Flip Pdf Professional Pada* materi klasifikasi materi dan perubahannya.
3. Mengetahui keterbacaan majalah elektronik *Flip Pdf Professional Pada* materi klasifikasi materi dan perubahannya?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini, yakni

1. Majalah elektronik dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyusun bahan ajar selama masa pembelajaran jarak jauh yang dapat diakses secara *online* dan *offline*.
2. Majalah elektronik dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar untuk memahami konsep dan menumbuhkan minat baca.
3. Majalah elektronik dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran IPA.

#### **F. Spesifikasi Produk**

1. Majalah elektronik dikembangkan menggunakan *software Flip Pdf Professional*.

2. Majalah elektronik memuat materi klasifikasi materi dan perubahannya.
3. Model pengembangan majalah elektronik menggunakan *ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate)*.
4. Majalah elektronik akan diujicobakan di SMPN 1 Ambunten, Sumenep.

#### **G. Definisi Istilah**

1. Tafonao (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
2. Sari (2020) menjelaskan bahwa *e-magazine* atau majalah elektronik merupakan sumber belajar yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Majalah elektronik dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung yang bisa dinikmati para pengguna, mulai dari gambar, video dan audio.
3. Komikesari et al. (2020) menjelaskan bahwa *Flip Pdf Professional* Merupakan salah satu program komputer yang dapat digunakan untuk menyajikan majalah. Aplikasi ini dapat menggabungkan file pdf dengan menambahkan fitur gambar, animasi, dan video.