

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pada dasarnya merupakan komponen dari suatu sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media tentunya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dan harus relevan dengan keseluruhan proses pembelajaran. Hasil akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media dalam pembelajaran, agar siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Nurrita, 2018). Menurut *National Education Association* (NEA), media adalah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dan dapat mempengaruhi efektivitas program pembelajaran (Hamid dkk., 2020).

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan seorang pembelajar sehingga dapat mendorong berlangsungnya pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Definisi ini cukup luas dan mendalam, termasuk pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan (Luh & Ekayani, 2021). Media pembelajaran merupakan sarana yang dipergunakan atau dimanfaatkan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik, memperdekat dan memperlancar jalan kearah tujuan yang telah direncanakan. Adapun manfaat dari setiap media pembelajaran bergantung pada kemauan dan kemampuan guru dan peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan

amanat-amanat yang terkandung dalam media pembelajaran yang dipergunakan (Alwi, 2017).

Sehingga dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah komponen sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan seorang pembelajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik, memperdekat dan memperlancar jalan kearah tujuan yang telah direncanakan.

2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran sebagai sarana dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai pembawa pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Guru juga memahami bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi jika materi yang akan diajarkan bersifat kompleks dan rumit. Oleh karena itu penggunaan media sangat penting agar materi dapat sampai kepada siswa secara efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Menurut Rohani (2019), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Memberikan kemudahan belajar bagi siswa karena bisa secara langsung dapat berinteraksi dengan objek yang menjadi bahan kajian, juga memberikan kemudahan mengajar bagi guru. Penggunaan media memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran karena dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui komunikasi verbal, sehingga kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi.

- 2) Memudahkan pembelajaran khususnya pada materi yang sukar dicerna dan dipahami oleh siswa terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks menjadi lebih jelas dan mudah.
- 3) Menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan disatu sisi membuat pelajaran tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa.
- 4) Kegiatan belajar yang dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa memahami penjelasan guru. Karena dalam menerima pelajaran di samping menggunakan indera penglihatan (mata) juga menggunakan indera pendengaran (telinga). Tiap-tiap siswa mempunyai kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatan. Demikian juga kemampuan dalam berbicara. Ada siswa yang lebih suka dan senang membaca, ada yang lebih suka mendengarkan dulu baru membaca, dan begitupun sebaliknya.

Dalam Arif & Makalalang (2020) dikemukakan fungsi dan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam frasa “sumber belajar” tersirat makna keaktifan, yaitu sebagai penyampai, pembawa, link, dan lain-lain.
- 2) Fungsi semantik, yaitu kemampuan media dalam menambah kosakata (simbol verbal) yang arti atau maknanya benar-benar dipahami siswa (non-verbal). Bahasa meliputi lambang dan isi, yaitu pikiran dan atau perasaan yang keduanya menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan dari sebuah pesan. Unsur dasar bahasa adalah “kata”. Kata atau kata-kata jelas merupakan simbol verbal. Simbol adalah sesuatu yang digunakan atau dilihat untuk mewakili sesuatu yang lain.

- 3) Fungsi manipulatif, ini didasarkan pada karakteristik umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi.
- 4) Fungsi psikologis terdiri dari fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi. Dengan fungsi atensi, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu. Fungsi kognitif, peserta didik yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek yang berupa orang, benda atau peristiwa. Fungsi imajinatif, media pembelajaran bisa meningkatkan dan mengembangkan imajinasi peserta didik. Fungsi motivasi, media mendorong peserta didik untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
- 5) Fungsi sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan pemahaman yang sama.

Ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan petunjuk kepada guru agar mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis serta membantu guru menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga bisa berpikir dan menganalisis materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dalam

situasi belajar yang menyenangkan serta siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran (Nurrita, 2018).

2.1.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada beragam jenis media pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan guru dalam merancang pembelajaran. Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi sembilan golongan, yaitu media audio seperti siaran radio, *podcast*, *BBC learning*, dan lain sebagainya; media cetak semacam buku ajar, modul, majalah ilmiah, dan lain sebagainya; media audio-cetak seperti buku latihan yang dilengkapi dengan kaset atau CD, gambar atau poster yang dilengkapi dengan audio; media audio-visual gerak seperti siaran Televisi, *YouTube*, CD atau DVD pembelajaran; media objek fisik atau visual diam dengan audio seperti film bingkai atau *slide*, dan film rangkai suara; media benda seperti benda nyata, model tiruan atau *mock up*; dan komputer seperti media berbasis komputer dan teknologi seperti *Computer Assisted Instructional* atau CAI, *Computer Managed Instructional* atau CMI, *Virtual Reality* atau VR dan *Augmented Reality* atau AR (Hamid & Ramadhani, 2020).

2.1.2 Digital Flipbook

Istilah *flipbook* di ambil dari sebuah mainan anak yang berisi berbagai macam gambar. Saat dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain akan menampilkan gambar-gambar tersebut seakan akan bergerak. Dengan bentuk *flipbook* yang menggunakan efek transisi membalik halaman diharapkan dapat menarik motivasi belajar siswa dan terus meningkatkan hasil belajarnya (Searmadi & Harimurti, 2016).

Menurut Martatiyana dkk., (2022) *Flipbook* adalah salah satu bentuk penyajian bahan ajar dalam bentuk virtual. Flipbook bisa menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks maupun gambar, animasi dengan warna yang beraneka ragam, video dan musik sehingga menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk digunakan oleh siswa terutama di dalam pembelajaran abad 21 yang mana siswa harus dibiasakan untuk menggunakan berbagai teknologi dalam pembelajaran. *Flipbook* ini mudah digunakan, dapat digunakan kapan saja, dimana saja sesuai dengan keinginan siswa, dapat dibuka melalui *handphone*, *laptop* dan sejenisnya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Digital flipbook* memungkinkan guru untuk menampilkan materi yang akan disampaikan dalam format yang lebih menarik, karena dapat menyajikan video, gambar, animasi, tulisan, dan lain sebagainya (Rusnilawati & Gustiana, 2017).

Digital flipbook adalah salah satu bentuk penyajian materi belajar mandiri secara sistematis yang dibagi ke dalam unit pembelajaran terkecil, untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dalam format digital dengan elemen multimedia dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan media (Saparina dkk., 2020). Pengembangan *digital flipbook* memfasilitasi perpaduan teknologi cetak dan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. *Digital flipbook* merupakan format penyajian media pembelajaran dalam bentuk virtual. *Kvisoft Flipbook Maker* adalah perangkat lunak andal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF menjadi publikasi digital atau buku digital. Perangkat lunak ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti buku (Djarwo & Handasah, 2022). Penggunaan *kvisoft flipbook maker* sebagai media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran, karena aplikasi ini tidak hanya terbatas pada tulisan, tetapi juga

terdapat animasi bergerak, video dan audio yang memungkinkan lingkungan belajar interaktif yang menarik dan pembelajaran menjadi tidak monoton (Wibowo & Pratiwi, 2018).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *digital flipbook* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer dan teknologi yang menampilkan bahan ajar dalam bentuk virtual yang memungkinkan guru untuk menampilkan materi yang akan disampaikan dalam format yang lebih menarik, karena dapat menyajikan video, gambar, animasi, tulisan, musik, dan lain sebagainya sehingga menghadirkan lingkungan belajar interaktif yang menarik serta pembelajaran menjadi tidak monoton karena dapat dibuka melalui *handphone, laptop* dan sejenisnya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Salah satu aplikasi yang andal digunakan untuk mengembangkan *digital flipbook* adalah *kvisoft flipbook maker*.

2.1.3 Kvisoft Flipbook Maker

Kvisoft flipbook maker merupakan salah satu aplikasi sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak hanya terpaku pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio sehingga menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. Aplikasi *kvisoft flipbook maker* dapat diakses secara *offline* dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk *soft file*. Software ini dapat diunduh dengan bebas ataupun gratis melalui akses internet (Agustin, 2022).

Secara umum, *kvisoft flipbook maker* ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook* yang dibuat lebih menarik. Selain itu,

Kvisoft Flipbook Maker memiliki desain template dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *backsound*. Peserta didik bisa membaca dan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke format *html*, *exe*, *zip*, *screen saver* dan *app*. Diharapkan ada pembaharuan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran ini (Divayana dkk., 2018).

Berikut ini adalah beberapa karakteristik dari *kvisoft flipbook maker* yang digunakan pada penelitian ini (Izza, 2018):

- 1) Halaman depan cover terasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*).



Gambar 2. 1 *Flipping Experience* pada Kvisoft Flipbook Maker

- 2) Dapat dikombinasikan dengan gambar.



Gambar 2. 2 Kombinasi Kvisoft Flip Book Maker dengan Gambar

- 3) Dapat dikombinasikan dengan file animasi *flash* (SWF).

Small Web Format (SWF) merupakan format file untuk multimedia dan grafis vektor yang dimiliki oleh *macromedia flash* yang menyajikan sebuah animasi dan digunakan untuk pembuatan program atau games dengan menggunakan *action script*.



Gambar 2. 3 Kombinasi Kvisoft Flipbook Maker dengan File Animasi

- 4) Terdapat fasilitas pencarian.

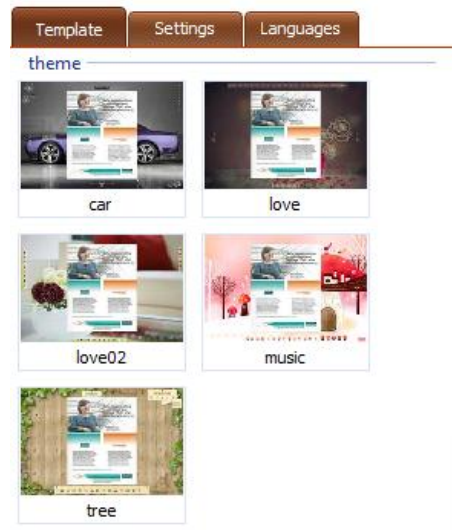


Gambar 2. 4 Fasilitas Pencarian dalam Multimedia Kvisoft Flipbook Maker

- 5) Dapat dikombinasikan dengan video dan musik.

- 6) Terdapat *zoom in* dan *zoom out*.

Pada *Kvisoft flipbook maker* tersedia berbagai *preset template* untuk membuat *flipbook* yang menarik.



Gambar 2. 5 Template Kvisoft Flipbook Maker

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dan kekurangan *kvisoft flipbook maker*

- 1) Kelebihan dari *Kvisoft flipbook maker* yaitu:
 - a) Keberagaman media membuat peserta didik memiliki banyak pengetahuan.
 - b) Menghilangkan rasa bosan saat belajar sebab ada variasi media yang dipakai.
 - c) Tetap dapat dimanfaatkan secara individual.
 - d) *Kvisoft flipbook maker* membuat siswa betah berlama-lama membaca materi.
 - e) Tidak memerlukan koneksi internet untuk menggunakan *kvisoft flipbook maker*.
 - f) Dapat di *zoom* atau perbesar
 - g) Tersedia item untuk mencari kata.
 - h) *Kvisoft flipbook maker* dapat di *publish* dalam format EXE secara langsung, tidak seperti media lain seperti *microsoft powerpoint* yang memerlukan bantuan aplikasi lain.
- 2) Kekurangan dari *Kvisoft flipbook maker* yaitu:
 - a) Tidak ada *tool* penanda untuk menandai halaman yang sudah dibaca.

- b) Memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam memodifikasi media (Agustin, 2022). Dalam penelitian ini memerlukan waktu empat bulan untuk memodifikasi media pembelajaran *digital flipbook* yang dikembangkan.

2.1.4 Nilai-Nilai Kearifan Lokal

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arif memiliki dua arti, yaitu tahu atau mengetahui. Arti kedua cerdik, pandai dan bijaksana. Kata arif yang jika ditambah awalan “ke” dan akhiran “an” menjadi kearifan berarti kebijaksanaan, kecendekiaan sebagai sesuatu yang dibutuhkan dalam berinteraksi. Kata lokal, yang berarti tempat atau pada suatu tempat atau pada suatu tempat tumbuh, terdapat, hidup sesuatu yang mungkin berbeda dengan tempat lain atau terdapat di suatu tempat yang bernilai yang mungkin berlaku setempat atau mungkin juga berlaku universal (Mursak, 2019). Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat “*local wisdom*” atau pengetahuan setempat “*local knowledge*” atau kecerdasan setempat “*local genius*” (Fajarini, 2014). Bentuk kearifan lokal tidak dapat dipisahkan dari adat-istiadat yang telah lama menjadi tradisi dalam masyarakat, keduanya saling mendukung sebagai satu kesatuan yang utuh. Unsur budaya yang dikenal oleh masyarakat secara umum terdiri atas tujuh unsur, yaitu sistem religi dan upacara keagamaan, sistem sosial dan organisasi kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian, serta sistem teknologi dan peralatan (Hidayatuloh, 2019).

Kearifan lokal adalah sebuah investasi yang penting untuk memberikan siswa keterampilan, kemampuan dan kualitas diri dalam menghadapi dunia global tanpa meninggalkan identitas diri atau identitas bangsa. Kearifan lokal sendiri adalah akar budaya Nasional yang mana nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sarat dengan ajaran kebaikan. Dengan tersingkirnya kearifan lokal berakibat pada hilangnya sendi-sendi pembentuk moral dan jati diri anak bangsa. Di samping itu, juga mengakibatkan banyak ragam budaya yang mudah di klaim oleh bangsa lain, karena ketidakpedulian generasi muda terhadap budayanya. Jika hal ini dibiarkan begitu saja, tentunya sangat membahayakan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Siswa kurang memahami makna kearifan lokal juga cenderung kurang sensitif terhadap kemajemukan budaya setempatnya. Sehingga mereka bersikap apatis, dan mudah terpengaruh oleh terpaan kebudayaan asing dengan bungkus modernisme (Wafiqni & Nurani, 2019).

Disadari atau tidak, pembentukan kepribadian bangsa Indonesia sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya dan adat istiadat setempat yang ada di setiap daerah. Kepercayaan terhadap adat istiadat, kepercayaan leluhur yang telah terpatri dalam kehidupan manusia dapat menjadi sarana penanaman nilai pada setiap individu dalam masyarakat. Sehingga menjadi watak, tabiat, perilaku, kebiasaan dan sikap hidup yang cukup mencirikan kehidupan sosial mereka, berakar pada kearifan lokal yang berkembang di sekitar mereka (Affandy, 2019). Sebagai lembaga pendidikan, sekolah sangat berperan dalam pengembangan dan pelestarian kearifan lokal. Dengan adanya pengembangan kearifan lokal dalam pembelajaran diharapkan dapat membentuk karakter konservasi siswa yang berpikir secara global, namun bertindak secara lokal (Istiawati, 2016).

2.1.5 Nilai-Nilai Keislaman

Secara etimologi, kata Islam berasal dari bahasa Arab, dari kosakata *salima* yang berarti selamat sentosa. Kemudian dari kata inilah terbentuk kata *aslama* yang berarti memelihara dalam keadaan selamat, sentosa, dan dapat pula berarti berserah diri, patuh, tunduk, dan taat. Kemudian dari kata *aslama* ini dibentuk kata Islam (*aslama yuslimu islaman*), yang berarti selamat, aman, damai, patuh, berserah diri, dan taat (Nata, 2011). Pengertian Islam secara terminologi adalah agama yang ajaran-ajarannya diberikan Allah kepada manusia melalui para utusan-Nya (Rasul-rasul). Dengan demikian Islam adalah agama Allah yang dibawa oleh para Nabi pada setiap zamannya yang berakhir dengan kenabian Muhammad SAW (Rohidin, 2020). Pada dasarnya Islam adalah suatu sistem, paket, paket nilai-nilai yang saling terkait satu sama lain dan membentuk apa yang disebut teori-teori Islam. Semua diatur dalam Islam, bagaimana kita bersikap dan menjalani kehidupan di dunia, yang semuanya memiliki keterkaitan satu sama lain (Hudah, 2019).

Menurut kementerian Pendidikan Nasional, nilai-nilai Keislaman memberikan pengertian sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain (Amri dkk., 2017). Nilai-nilai keislaman merupakan suatu nilai yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadist yang memiliki arti yang begitu penting dalam pendidikan, terutama bagi umat Islam. Pengintegrasian nilai-nilai keislaman ke dalam pendidikan merupakan suatu proses pengajaran melalui suri tauladan pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan yang meliputi nilai-nilai religius yang dapat membentuk kecerdasan spiritual dan religius peserta didik (Lestari & Dewi, 2020).

Nilai-nilai keislaman perlu diaplikasikan dalam kehidupan nyata, tidak hanya cukup pada taraf pengetahuan saja. Maka dari itu penanaman nilai-nilai keislaman tidak boleh pudar pada setiap zaman, adapun nilai-nilai keislaman diantaranya adalah nilai aqidah, nilai ibadah dan nilai akhlak (Sriyanti, 2022). Nilai aqidah adalah suatu nilai berupa hal yang harus dipegang teguh oleh hati, membawa ketenangan jiwa, dan menjadi sebuah keyakinan tanpa keraguan sedikitpun. Nilai ibadah adalah nilai yang meliputi segala perbuatan yang disukai dan diterima oleh Allah SWT, baik perkataan maupun perbuatan, baik yang terang-terangan maupun yang tersembunyi untuk mengagungkan Allah SWT dan mengharapkan pahala-Nya. Nilai akhlak adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan fitrah yang tertanam dalam jiwa manusia yang muncul dengan sendirinya tanpa dipikirkan atau direnungkan, tidak ada motivasi dari luar (Ramdhani, 2015).

2.1.6 Digital Flipbook Matematika Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal

Pendidikan pada dasarnya adalah proses perkembangan kebudayaan dalam masyarakat, sehingga pendidikan tidak dapat dipisahkan dari tradisi nilai-nilai budaya. Masyarakat daerah memiliki kewajiban untuk kembali pada jati dirinya dengan mempelajari dan memaknai nilai-nilai budaya luhur yang ada sebagai sumber kearifan lokal. Upaya ini harus dilakukan untuk mengambil makna substantif kearifan lokal, dimana masyarakat harus membuka kesadaran, kejujuran, dan seperangkat nilai budaya luhur untuk disosialisasikan dan dikembangkan menjadi prinsip hidup bermartabat (Tisngati, 2015).

Nilai-nilai kearifan lokal saat ini sangat perlu untuk diintegrasikan dalam pembelajaran. Sebab dikhawatirkan nilai-nilai kearifan lokal tersebut akan luntur dikarenakan banyaknya pengaruh budaya luar. Sejalan dengan pendapat (Nuraini,

2019) yang mengungkapkan bahwa nilai kearifan lokal berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa, membantu siswa belajar sesuai dengan tingkat kognitifnya, menyadari besarnya manfaat ilmu pengetahuan khususnya matematika dalam kehidupan sehari-hari serta memahami dan menghargai kearifan lokal, dan diharapkan melalui pembelajaran ini siswa akan memiliki akhlak dan karakter yang baik sesuai dengan kearifan lokal dan akan menghargai perbedaan dan keragaman budaya Indonesia.

Aspek kearifan lokal pada matematika muncul pada gambar visual dan soal-soal yang memuat unsur-unsur budaya seperti makanan khas, permainan tradisional, wisata sejarah, dan kesenian (Ferdianto & Setiyani, 2018). Selain itu dalam (Nuraini, 2019) menjelaskan bahwa unsur kearifan lokal yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran matematika diantaranya yaitu pengenalan pada benda, permainan, petuah-petuah yang ada di daerah, dan adat istiadat yang berlaku.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator nilai kearifan lokal yang akan digunakan pada *digital flipbook* matematika ialah ilustrasi gambar-gambar dan soal yang bernuansa kearifan lokal Kota Kendari seperti makanan khas, kesenian, destinasi dan permainan tradisional.

2.1.7 Digital Flipbook Matematika Berbasis Nilai-Nilai Keislaman

Pembentukan karakter siswa juga dapat dilakukan dengan pembelajaran matematika yang terintegrasi nilai-nilai keislaman. Nilai-nilai keislaman apabila ditanamkan kepada siswa itu akan berdampak baik bagi pembentukan kepribadian siswa. Karena pada dasarnya nilai-nilai keislaman atau ilmu agama islam sangat mendukung pembentukan kepribadian siswa. Salah satu cara yang dilakukan guru untuk membentuk karakter siswa adalah melalui pembelajaran di kelas dengan

mengajarkan pelajaran matematika kepada siswa yang senantiasa menanamkan kebiasaan dan perilaku yang berkarakter, dan juga memasukkan nilai-nilai Islam dalam pembelajaran matematika di kelas (Ariningsih & Amalia, 2020). Integrasi nilai islam dalam matematika adalah usaha untuk memadukan ilmu matematika dengan ilmu agama islam dengan tidak menghilangkan keunikan antara dua ilmu tersebut. Penggunaan nilai Islam dalam pembelajaran matematika baik materi atau soal-soal merupakan proses belajar mengajar yang berkaitan dengan nilai Islam (Karmini, 2022).

Indikator nilai islam dalam matematika antara lain penulisan *basmalah*, penggunaan istilah yang bernuansa ajaran islam, penggunaan gambar-gambar atau potret islami, contoh soal, penyisipan ayat Al-Qur'an atau hadis yang relevan yang sejalan dengan materi dan uswatun hasanah (Gradini dkk., 2017). Indikator nilai islam dalam proses pembelajaran dimulai dengan pembacaan *basmallah* di awal kegiatan dan *hamdalah* di akhir pembelajaran, penggunaan istilah-istilah bernuansa islam seperti nama masjid, rasul-rasul *ulul azmi*, nama-nama malaikat, bulan-bulan hijriyah, nama-nama kitab, penggunaan gambar-gambar/ ornamen-ornamen islami, penggunaan ayat-ayat Al-Qur'an serta hadis-hadis yang relevan, penggunaan nama-nama islami seperti Khadijah, Aisyah, Fatimah, Humairah, Abu Bakar, Umar, Utsman, Ali dan lain-lain (Nurhamdiah dkk., 2020).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa indikator nilai islam yang akan digunakan pada *digital flipbook* matematika ialah istilah-istilah yang berkaitan dengan Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad SAW, ilustrasi gambar-gambar islami dan nama-nama yang islami.

2.1.8 Materi Bilangan

Bilangan berasal dari kata “bilang” yang artinya hitung. Pengertian bilangan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu banyak/jumlah benda, satuan jumlah, dan satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diurutkan, ditambah, atau dikalikan (Wahyuni, 2019). Bilangan adalah ide yang bersifat abstrak mengenai banyaknya kumpulan benda. Bilangan juga bisa diartikan sebagai konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan (Melissa & Krisnamurti, 2022). Adapun beberapa pokok bahasan bilangan dalam *digital flipbook* antara lain (As'ari dkk., 2017):

1) Membandingkan Bilangan Bulat dan Pecahan

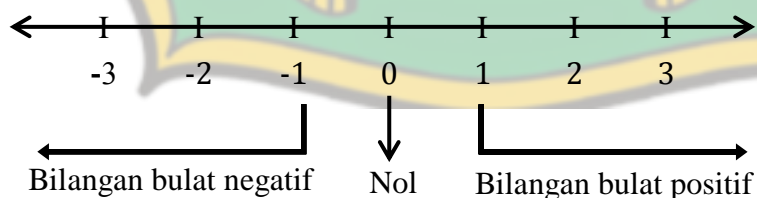
Bilangan bulat adalah himpunan bilangan yang terdiri dari bilangan bulat negatif, nol dan bilangan bulat positif (bilangan asli). Dalam membandingkan dua bilangan bulat, digunakan tanda-tanda sebagai berikut:

> (dibaca lebih dari)

< (dibaca kurang dari)

= (dibaca sama dengan)

Untuk membandingkan dua bilangan bulat yang bernilai kecil dapat menggunakan garis bilangan.



Bilangan pecahan adalah nilai bilangan antara dua bilangan bulat yang ditulis $\frac{a}{b}$, $b \neq 0$, a disebut pembilang dan b disebut penyebut. Dalam

membandingkan bilangan pecahan dapat menggunakan tanda pada bilangan bulat yaitu $>$, $<$ dan $=$.

Untuk membandingkan bilangan pecahan, dapat menggunakan dua metode, yaitu:

- a) Untuk penyebut yang sama, hanya membandingkan pembilangnya.

Contoh: $\frac{1}{3} < \frac{2}{3}$

- b) Untuk penyebut yang berbeda, terlebih dahulu harus menyamakan penyebut dari pecahan tersebut lalu membandingkan pembilangnya. Cara menyamakan penyebut:

Cara I: Mengalikan atau membagi pembilang dan penyebut dengan bilangan bulat yang sama hingga penyebutnya sama.

Cara II: Penyebutnya sama-sama dibuat menjadi KPK dari penyebutnya.

2) Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat dan Pecahan

- a) Sifat-sifat penjumlahan bilangan bulat

Berikut ini adalah sifat-sifat penjumlahan bilangan bulat (Purnomo dkk., 2014):

1. Sifat tertutup

Sifat ini menunjukkan bahwa setiap penjumlahan bilangan bulat selalu menghasilkan bilangan bulat. Misal a , b dan c merupakan bilangan bulat, maka $a + b = c$ merupakan bilangan bulat. Sebagai contoh $-5 + -2 = -7$.

2. Sifat Identitas

Sembarang bilangan bulat dijumlahkan dengan 0 sama dengan bilangan bulat itu sendiri. Jadi, 0 merupakan bilangan tunggal sebagai identitas

terhadap penjumlahan. Misal a bilangan bulat, maka $a + 0 = a = 0 + a$ untuk semua a .

3. Asosiatif

Misal a , b maupun c merupakan bilangan bulat, maka $(a + b) + c = a + (b + c)$. Sebagai contoh, diketahui 2, 5, dan 7 bilangan bulat, maka berlaku

$$(-2 + -5) + -7 = -2 + (-5 + -7)$$

$$-7 + -7 = -2 + -12$$

$$-14 = -14$$

4. Komutatif

Suatu penjumlahan bilangan bulat akan menghasilkan nilai yang sama meskipun kedua bilangan tersebut ditukarkan tempatnya. Misal a dan b merupakan bilangan bulat, maka $a + b = b + a$. sebagai contoh,

$$-3 + 2 = 2 + -3$$

$$-1 = -1$$

5. Invers aditif untuk penjumlahan

Setiap a bilangan bulat memiliki bilangan tunggal yakni $-a$, yang jika dijumlahkan menghasilkan identitas.

$$a + -a = 0,$$

dengan $-a$ disebut sebagai invers aditif dari a

6. Sifat distributif (penyebaran)

Bentuk umumnya yaitu $a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$.

b) Sifat-sifat penjumlahan bilangan pecahan

1. Sifat tertutup

Untuk setiap bilangan pecahan a dan b , berlaku ketentuan $a + b = c$, dengan c merupakan bilangan pecahan.

2. Asosiatif

Untuk setiap bilangan pecahan baik a , b maupun c akan selalu berlaku ketentuan $(a + b) + c = a + (b + c)$

3. Komutatif

Suatu penjumlahan bilangan pecahan akan menghasilkan nilai yang sama meskipun kedua bilangan tersebut ditukarkan tempatnya. Sehingga dapat ditulis “untuk setiap bilangan pecahan a dan b , akan selalu berlaku ketentuan $a + b = b + a$ ”.

c) Sifat-sifat pengurangan bilangan bulat

4. Sifat tertutup

Pada pengurangan bilangan bulat, selalu menghasilkan bilangan bulat juga. Untuk setiap bilangan bulat a dan b , maka berlaku: $a - b = c$, dengan c juga merupakan bilangan bulat.

5. Sifat distributif

Bentuk umumnya yaitu $a \times (b - c) = (a \times b) - (a \times c)$

d) Sifat-sifat pengurangan bilangan pecahan

1. Sifat tertutup

Untuk setiap bilangan pecahan $\frac{a}{b}$ dan $\frac{c}{d}$, maka berlaku: $\frac{a}{b} - \frac{c}{d} = \frac{m}{n}$, dengan $\frac{m}{n}$ juga merupakan bilangan pecahan (Nurharini & Wahyuni, 2008).

2. Sifat distributif

$$\text{Bentuk umumnya yaitu } m \times \left(\frac{a}{b} - \frac{c}{d} \right) = \left(m \frac{a}{b} - m \frac{c}{d} \right)$$

3) Operasi Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat dan Pecahan

a) Sifat-sifat perkalian bilangan bulat dan pecahan

Sifat-sifat perkalian pada bilangan pecahan sama dengan sifat-sifat perkalian pada bilangan bulat, yaitu (Nurharini & Wahyuni, 2008):

(1) Sifat tertutup

Jika a dan b adalah bilangan bulat, maka c juga adalah bilangan bulat.

$$a \times b = c$$

(2) Sifat komutatif

Jika a dan b adalah bilangan bulat, maka berlaku

$$a \times b = b \times a$$

(3) Sifat asosiatif

Jika a dan b adalah bilangan bulat, maka berlaku

$$(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$$

(4) Sifat distributif

Jika a dan b adalah bilangan bulat, maka berlaku

$$a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$$

$$a \times (b - c) = (a \times b) - (a \times c)$$

(5) Unsur identitas

Jika a dan b adalah bilangan bulat, maka berlaku

$$a \times 1 = a$$

Angka 1 adalah identitas dari perkalian bilangan bulat, artinya untuk sebarang bilangan bulat apabila dikalikan dengan 1 maka hasilnya adalah bilangan itu sendiri.

(6) Invers

Bilangan $\frac{1}{a}$ adalah lawan (invers) dari a, maka berlaku

$$a \times \frac{1}{a} = 1$$

b) Sifat-sifat pembagian bilangan bulat

Untuk menentukan hasil pembagian bilangan bulat dengan bilangan nol (0), maka perlu diingat kembali perkalian bilangan bulat dengan bilangan nol.

Untuk setiap a bilangan bulat berlaku $a \times 0 = 0 \rightarrow 0 : a = 0$.

Untuk setiap bilangan bulat a, berlaku $0 : a = 0$; a tidak sama dengan 0. Hal ini tidak berlaku jika $a = 0$, karena $0 : 0 =$ tidak terdefinisi.

Untuk setiap p, q, r bilangan bulat, q tidak sama dengan 0 dan memenuhi $p : q = r$ berlaku:

(1) Jika p, q bertanda sama, r adalah bilangan bulat positif.

(2) Jika p, q berlainan tanda, r adalah bilangan bulat negatif.

c) Sifat-sifat pembagian pecahan biasa

(1) Apabila bilangan asli dibagi dengan pecahan biasa maka pembagian berubah menjadi perkalian, tetapi pecahannya dibalik (penyebut menjadi pembilang dan pembilang menjadi penyebut). Atau bentuk umum

$$a : \frac{b}{c} = a \times \frac{c}{b}$$

(2) Apabila pecahan biasa dibagi dengan bilangan asli maka pembilang dari pecahan tersebut tetap, sedangkan penyebutnya dikalikan dengan bilangan asli. Bentuk umum $\frac{a}{b} : c = \frac{a}{b} \times c$.

(3) Apabila pecahan biasa dibagi dengan pecahan biasa. Maka bentuknya menjadi: $\frac{a}{b} : \frac{c}{d} = \frac{a}{b} \times \frac{d}{c}$.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Harjanto dkk (2021) yang berjudul “Bahan Ajar Tematik Integratif Kearifan Lokal Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD”. Hasil dari penelitian tersebut ialah bahan ajar tematik integratif kearifan lokal berbasis *kvisoft flipbook maker efektif* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan *kvisoft flipbook maker* sedangkan perbedaannya pada jenjang pendidikan dan tidak disertai dengan integrasi nilai-nilai keislaman.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Nisa (2020) yang berjudul “Pengembangan *Interactive Digital Book* Bermuatan Kearifan Lokal Jawa Timur Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis *Problem Solving* Pada Materi Program Linear Untuk Peserta Didik Kelas XI”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa buku digital interaktif bermuatan kearifan lokal valid dan layak untuk digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan *kvisoft flipbook maker* sedangkan perbedaannya pada jenjang pendidikan dan tidak disertai dengan integrasi nilai-nilai keislaman.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Muallifah (2019) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Bloro”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar ini efektif digunakan dalam pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan *kvisoft flipbook maker* sedangkan perbedaannya pada mata pelajaran.
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo & Pratiwi (2018) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Himpunan”. Terlihat dari hasil penilaian para ahli dan respon guru maupun peserta didik sangat memuaskan, maka e-modul dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* yang dihasilkan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi himpunan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan *kvisoft flipbook maker* sedangkan perbedaannya pada materi yang digunakan. Selain itu, pada penelitian ini juga dilakukan integrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal dan nilai-nilai keislaman.

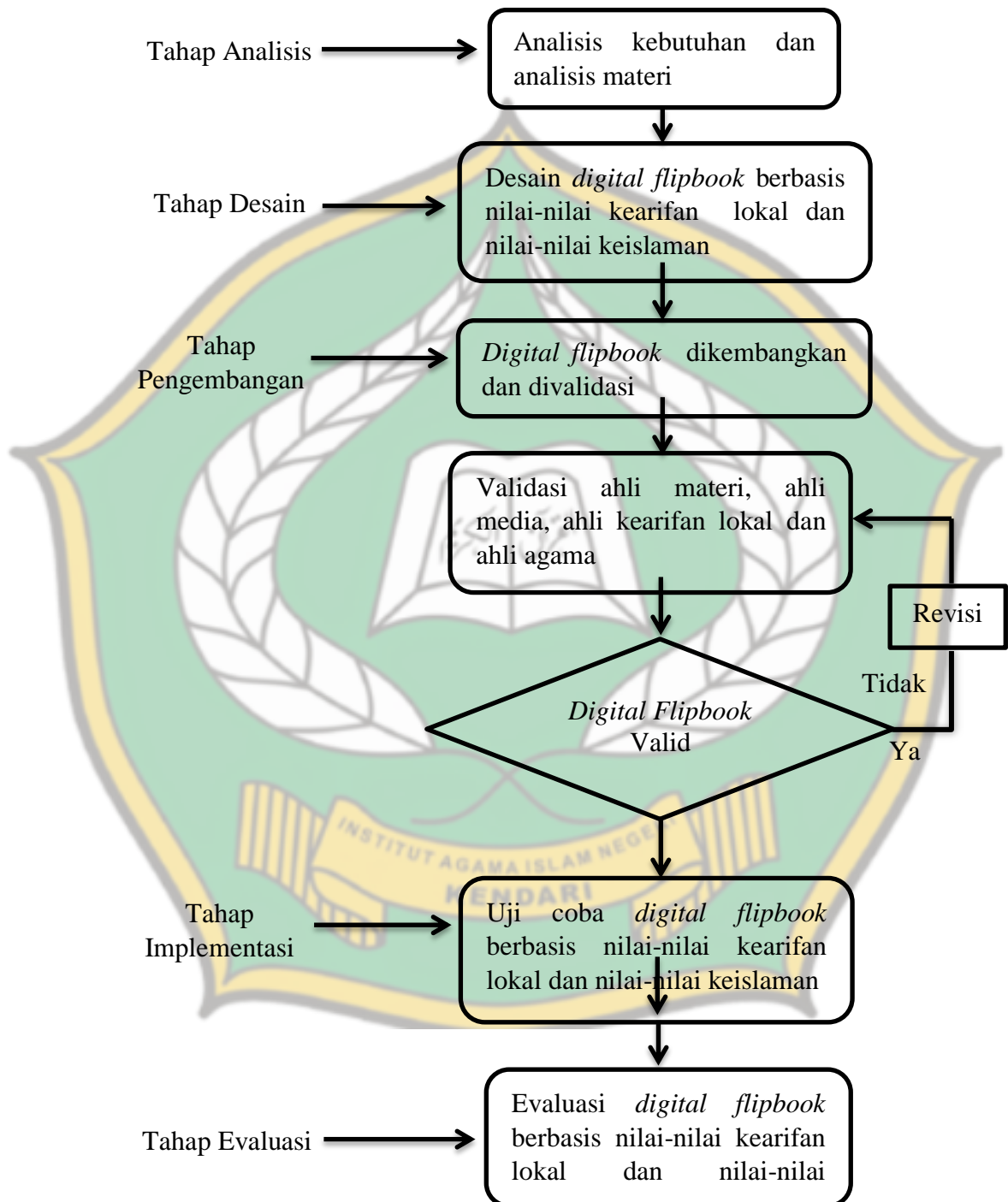
2.3 Kerangka Pikir

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap manusia. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, perlu adanya usaha yang dilakukan agar mencapai tujuan seperti yang diharapkan. Salah satunya adalah dengan memenuhi hak belajar peserta didik dengan lingkungan, sarana serta prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan bisa dilihat dari proses

dan hasil belajar. Suatu pembelajaran dinyatakan berhasil jika sebagian besar siswa aktif, antusias terhadap pembelajaran, dan percaya diri. Sedangkan hasil belajar dinyatakan berhasil jika siswa mengalami perubahan ke arah positif dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan bisa tercapai. Pembelajaran matematika masih menjadi pembelajaran yang sulit dan membosankan bagi siswa karena memerlukan pemahaman konsep matematika untuk memahami setiap materi yang diajarkan. Pembelajaran matematika yang diajarkan di semua jenjang pendidikan di Indonesia tidak hanya melingkup pada sekolah, juga melingkup pada sekolah Islam atau sering dikenal dengan madrasah.

Maka dari itu diperlukannya dukungan dari media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa adalah *digital flipbook*. Penggunaan *flipbook* ini mempermudah guru mengajarkan materi kepada siswa dengan bantuan teknologi. Tampilan *flipbook* yang menarik juga akan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. *Digital flipbook* ini akan memberikan perintah balik kepada siswa, sehingga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat bertambah. *Digital flipbook* juga dikembangkan berbasis nilai-nilai kearifan lokal dan nilai-nilai keislaman. Pengintegrasian kearifan lokal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Karena siswa akan mempelajari berbagai hal yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Adanya nilai-nilai kearifan lokal ini membuat pembelajaran tidak terfokus hanya pada pengetahuan, tetapi dapat pula meningkatkan rasa cinta terhadap daerahnya. Sehingga siswa dapat bertindak laku sesuai dengan kearifan lokal, namun dengan penggunaan teknologi siswa akan berpikir secara global. Hal ini sangat penting dalam era globalisasi seperti sekarang

ini. Dengan adanya integrasi nilai-nilai keislaman pada *digital flipbook* ini ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan, pemahaman sekaligus membangun karakter siswa seperti yang diajarkan di dalam agama Islam. Berikut ini hasil dari tahapan model ADDIE menggunakan *flowchart*:



Gambar 2. 6 Flowchart