

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Pengembangan adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan teknis, teoritis, konseptual, dan moral yang diperlukan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah proses desain pembelajaran yang sistematis dan logis untuk menetapkan kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kemampuan peserta didik. (Ritonga et al., 2022). Menurut Gay (1990) penelitian pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan suatu produk berupa bahan, media dan strategi pembelajaran yang efektif untuk digunakan di sekolah (Okpatrioka, 2023). Penelitian pengembangan adalah suatu cara atau proses memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk di sini tidak hanya berupa benda seperti buku, *software* dan media pembelajaran, tetapi juga metode yang digunakan pada pembelajaran (Sugiyono, 2022). Penelitian dan Pengembangan memiliki beberapa model diantaranya, model *Define, Design, Develop, dan Disseminate* (4D), model *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* (ADDIE), model Plomp, model Borg dan Gall (Amali et al., 2019). Model yang akan digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE.

Menurut Sanjaya (Moto, 2019) media adalah sebuah perantara dari sumber berita ke penerima berita contohnya yaitu video, televisi, komputer dan lainnya. Menurut Anitah (Moto, 2019) media adalah setiap individu, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi pembelajara untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku pembelajar. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang mengandung pesan atau informasi untuk mempermudah komunikasi selama proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar-mengajar, meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar, dan segala sesuatu yang ada di sekitar peserta didik untuk membantu proses pembelajaran (Hafiza et al., 2022). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar merupakan hal yang

perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran (Moto, 2019). Menurut Eka Dewi Meliana dkk (Fatahillah et al., 2023) media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang efektif.

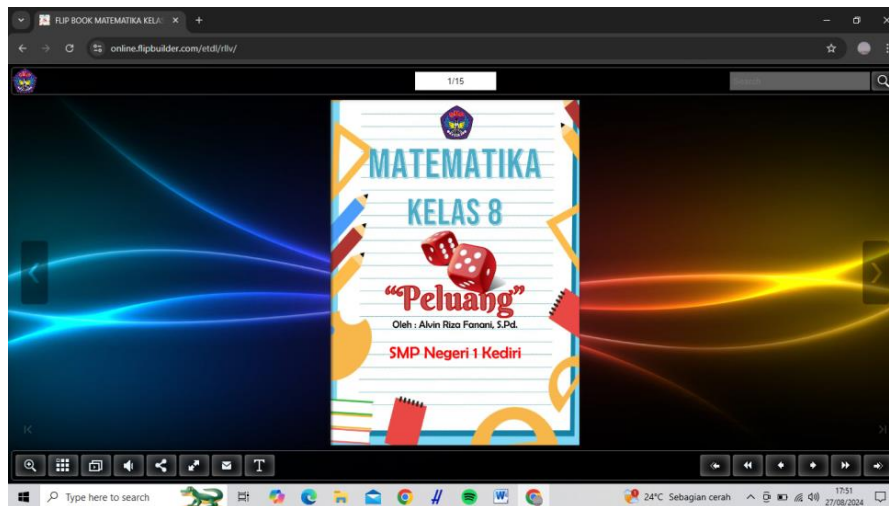
Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu usaha atau cara untuk mengembangkan suatu produk. Sedangkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan dapat mempermudah komunikasi antara guru dan peserta didik saat pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang efektif. Maka, pengembangan media pembelajaran adalah suatu cara untuk mengembangkan suatu produk yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan dapat membantu proses pembelajaran di sekolah. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*, serta media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini akan divalidasi terlebih dahulu sebelum diimplementasikan dan diuji keefektifitasannya.

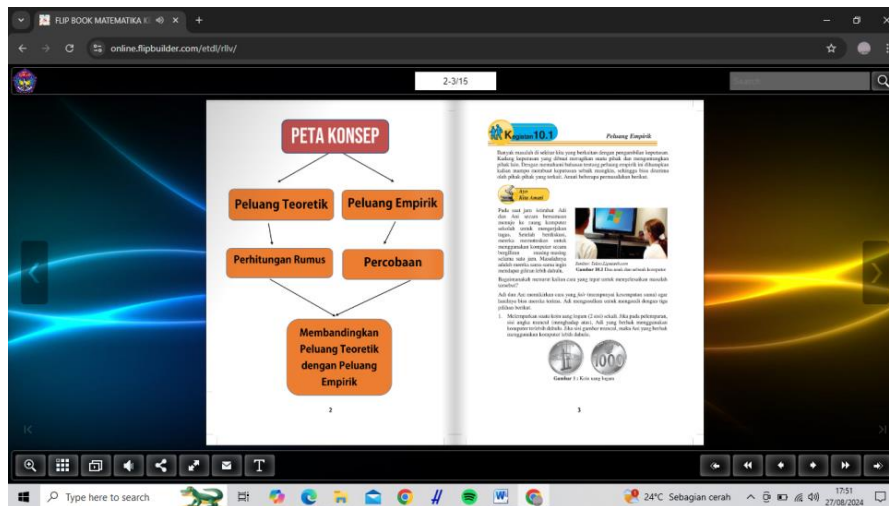
2.1.2 Flipbook

Flipbook adalah bahan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. *Flipbook* disajikan secara digital yang memiliki navigasi dan multimedia yang dapat membuat pengguna menjadi lebih interaktif (Saparina et al., 2020). Menurut Syah (Nurwidiyanti & Sari, 2022) *flipbook* adalah suatu alat yang berfungsi untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik selain buku cetak. *Flipbook* juga dapat mendorong motivasi peserta didik untuk membaca, serta dapat digunakan di mana pun dan kapan pun. *Flipbook* adalah buku digital yang mengandung teks, gambar, video, musik dan animasi gerak (Amanullah, 2020). *Flipbook* sebagai media pembelajaran memiliki ciri-ciri yang mirip dengan membuka buku cetak karena memiliki fitur navigasi untuk pergi ke halaman berikutnya dan memiliki gambar dan tulisan yang menarik bagi peserta didik (Nurwidiyanti & Sari, 2022). Menurut Romayanti dkk (Sri Mujiatun et al., 2023), *flipbook* memiliki beberapa kelebihan yaitu 1) dapat menyajikan materi pembelajaran dengan mudah yang dapat dilengkapi dengan gambar 2) mudah dibawa kemana pun 3) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Menurut Masrifah Amilatul (Putri

& Wiranti, 2023) kelebihan media pembelajaran *flipbook* yaitu 1) peserta didik memiliki pengalaman baru dengan menggunakan media pembelajaran 2) menghilangkan rasa bosan 3) dapat digunakan pada desktop serta android. Sedangkan kekurangannya yaitu proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.

Pengembangan media *flipbook* ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran (Meidita & Susilowibowo, 2021). Menurut Mulyadi (Sri Mujiatun et al., 2023) berpikir kreatif dan juga prestasi atau hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan dengan adanya penggunaan media *flipbook* sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Triwahtuningtyas dkk (Sri Mujiatun et al., 2023) peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar menggunakan media pembelajaran digital yang inovatif. *Flipbook* dapat membantu guru menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika, memberikan wawasan baru dan berfungsi sebagai sumber referensi untuk pembelajaran berkelanjutan. Berikut merupakan contoh *flipbook* mata pelajaran Matematika untuk kelas VIII SMP.





Sumber : <https://online.flipbuilder.com/etdl/rllv/>

Gambar 2. 1 Contoh Flipbook

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *flipbook* adalah sebuah media elektronik berupa buku yang dapat memuat teks, gambar, audio, video dan animasi. *Flipbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik sehingga dapat lebih interaktif dan memiliki pengalaman baru dalam pembelajaran, selain itu *flipbook* dapat digunakan oleh peserta didik di mana pun dan kapan pun melau *gadget* atau laptop nya masing-masing.

Pembuatan *flipbook* ini memerlukan *software* pendukung yaitu Flip PDF Professional. Flip PDF Professional adalah *software* yang digunakan untuk membuat bahan ajar yang mirip dengan buku (Azizah et al., 2023). Flip PDF Professional memungkinkan kita untuk membuat *flipbook* yang memiliki berbagai fitur dan *page editor* dari file PDF yang kita miliki. Untuk membuat buku yang bagus dan mudah dibaca, dengan menggunakan *software* ini kita bisa menambahkan efek interaktif seperti video, animasi, gambar, *hyperlink*, *YouTube*, dan lainnya. Kelebihan dari *software* ini yaitu diantaranya 1) memiliki tampilan yang menarik dengan menambahkan video, gambar, *link* dan fitur lainnya yang menjadikan *flipbook* interaktif dengan pengguna 2) memiliki berbagai macam template, tema, *background* dan *plugin* untuk menyesuaikan isi dari *flipbook* yang diinginkan 3) output yang dihasilkan dapat berupa HTML, EXE, ZIP, versi seluler dan *burn* ke CD (Khairinal et al., 2021). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Seruni et al., 2019) flip PDF Professional adalah *software* yang dapat digunakan untuk mengkonversi file PDF ke

halaman *flipping digital* seperti sebuah buku pada aslinya dan memiliki fitur untuk menambahkan gambar, video dari *Youtube*, MP4, audio video, *hyperlink*, kuis, *flash* dan lainnya yang membuat tampilan file PDF menjadi lebih menarik. Kelebihan dari *software* ini yaitu mudah digunakan bahkan bagi pemula yang tidak terbiasa dengan pemrograman HTML.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa Flip PDF Professional adalah software yang dapat mengkonversi file PDF ke halaman *flipping digital* yang dapat dibolak-balik sehingga tampilannya akan seperti buku yang sedang dibuka. Flip PDF Professional dapat menambahkan gambar, audio, video, animasi bahkan *hyperlink* sehingga *flipbook* dapat lebih menarik minat peserta didik pada saat pembelajaran. Output dari *software* ini dapat berupa HTML, EXE, ZIP, versi seluler dan *burn* ke CD. *Software* ini pun mudah digunakan bagi pemula.

2.1.3 Eksplorasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), eksplorasi adalah suatu kegiatan penyelidikan, penjajakan dan penjelajahan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak dan pengalaman baru dari situasi yang baru. Eksplorasi adalah aktivitas mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk penelitian dengan mempelajari sesuatu secara menyeluruh dan mendalam melalui pengetahuan atau pengalaman baru (Nurina & Indrawati, 2021).

Dalam pembelajaran, eksplorasi adalah suatu pendekatan yang memiliki tujuan untuk membantu peserta didik menemukan ide atau memecahkan masalah yang memungkinkan peserta didik mencoba hal-hal baru sehingga dapat mengantarkan peserta didik kepada pemahaman suatu konsep serta penyelesaian masalah. Pendekatan eksplorasi ini adalah salah satu pendekatan yang dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya berpusat pada peserta didik. Pendekatan ini menjadikan peserta didik sebagai penjelajah aktif dan guru hanya berperan sebagai pembimbing dan fasilitator eksplorasi (Octariani & Rambe, 2020). Menurut Rachmawati dan Kurniati (Dewi et al., 2019) terdapat beberapa manfaat dari eksplorasi yaitu diantaranya 1) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperluas pengetahuan 2) menumbuhkan rasa ingin tahu 3) mendapatkan pengalaman baru dari situasi yang baru.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa eksplorasi adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui, mencari dan menemukan berbagai informasi, pengetahuan atau pengalaman dari situasi yang baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada.

2.1.4 Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Menurut Hamzah (Rozi & Afriansyah, 2022) kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan untuk menggunakan proses berpikir berdasarkan konsep dan prinsip-prinsip yang rasional untuk menyelesaikan suatu masalah. Kemampuan menyelesaikan masalah matematika dengan lebih dari satu solusi dikenal sebagai kemampuan berpikir kreatif matematis. Menurut Andiyana (Astria & Kusuma, 2023) kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan seseorang untuk berpikir secara kreatif dengan tujuan menghasilkan ide baru, tidak umum, orisinal dan menghasilkan jawaban yang jelas dan tepat. Terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif yaitu, faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari motivasi dan dorongan individu, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan belajar seseorang (Saidah et al., 2020).

Dalam menyelesaikan masalah matematika diperlukan kemampuan berpikir kreatif agar dapat merumuskan, menafsirkan dan menyelesaikan masalah. Sehingga peserta didik sangat penting untuk memiliki kemampuan tersebut agar dapat memecahkan permasalahan yang ada pada soal-soal matematika yang mereka hadapi dan mampu menyelesaikan permasalahannya dengan ide baru/kreatif karena matematika tidak selalu dapat diselesaikan dengan cara yang sama seperti sebelumnya. Hal ini juga membantu peserta didik dalam kehidupan sehari-hari karena mengajarkan mereka berpikir kreatif dan membantu mereka menyelesaikan masalah (R. W. Utami et al., 2020). Menurut Krutetskii (Saidah et al., 2020) tujuan penguasaan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika adalah agar dapat merumuskan masalah matematika dan menemukan cara mudah untuk menyelesaikan masalah yang rumit. Kemampuan berpikir kreatif dapat membuat peserta didik melibatkan seluruh kemampuan berpikirnya untuk mencari solusi dari suatu masalah yang dihadapi. Banyaknya cara yang ditemukan akan menyulitkan peserta didik sampai pada hasil akhir, tetapi peserta

didik akan memiliki lebih banyak cara untuk mencapai tujuan daripada siswa yang tidak memiliki cara untuk menyelesaikan masalahnya (R. W. Utami et al., 2020).

Silver (Rozi & Afriansyah, 2022) menyatakan bahwa terdapat tiga indikator yang dapat mengukur kemampuan berpikir kreatif seseorang, yaitu kefasihan (kelancaran), fleksibilitas (keluwesan) dan kebaruan (orisinalitas). Kefasihan adalah kemampuan untuk memberikan berbagai macam jawaban untuk memecahkan masalah. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk memecahkan masalah dengan berbagai cara. Kebaruan adalah kemampuan untuk menyajikan cara yang berbeda tetapi bernilai benar atau mampu menunjukkan cara yang tidak biasa dilakukan oleh peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

Munandar (Kadir et al., 2022) menyatakan bahwa terdapat empat indikator dari kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu sebagai berikut:

- (1) Kelancaran (*Fluency*) adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, mencetuskan banyak ide dan pertanyaan, menghasilkan berbagai solusi, dan menemukan lebih banyak jawaban. Kegiatan dari indikator kelancaran yaitu mampu menyelesaikan soal matematika dan mampu menyatakan hal yang diketahui dan ditanyakan yang terdapat pada soal.
- (2) Keluwesan (*Flexibility*) adalah kemampuan untuk menciptakan pertanyaan dan jawaban yang beragam, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menemukan berbagai metode atau alternatif, dan mampu mengubah cara berpikir atau pendekatan. Kegiatan dari indikator keluwesan yaitu mampu melihat masalah dari perspektif yang berbeda dan menemukan solusi alternatif.
- (3) Keaslian (*Originality*) adalah kemampuan untuk mengajukan pertanyaan yang beragam dan unik, memikirkan cara yang tidak biasa, dan mampu menggabungkan komponen atau bagian yang tidak biasa. Kegiatan dari indikator keaslian yaitu mampu menemukan cara yang inovatif untuk memecahkan masalah, mampu menciptakan strategi baru dalam menyelesaikan soal dan mampu memberikan jawaban yang berbeda dari yang lain dan menjelaskan alasannya.
- (4) Keterincian (*Elaboration*) adalah kemampuan untuk memperluas dan meningkatkan gagasan dengan menambahkan atau merinci situasi, ide atau subjek agar lebih menarik. Kegiatan dari indikator keterincian yaitu mampu mengembangkan solusi

dengan memberikan penjelasan rinci dan langkah-langkah yang jelas dalam proses penyelesaian masalah dan mampu memperluas ide dasar menjadi konsep yang lebih kompleks dan terstruktur.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan untuk menghasilkan solusi, metode atau jawaban yang bervariasi dan menghasilkan jawaban yang benar dalam memecahkan suatu permasalahan. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang diambil dalam penelitian ini adalah indikator menurut Munandar yaitu, kelancaran (*fluency*), kelenturan/keluwesannya (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*).

2.1.5 Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), efektivitas adalah suatu hal yang memiliki pengaruh, manjur, membawa hasil dan berhasil atas suatu usaha atau tindakan. Kata efektivitas berasal dari bahasa Inggris *effective* yang berarti berhasil atau dilakukan dengan baik. Secara umum, efektivitas biasanya didefinisikan sebagai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Edy (Anis et al., 2021) efektivitas adalah tingkat atau derajat dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Efektivitas dalam pembelajaran adalah keberhasilan guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar peserta didik dalam bentuk nilai (Imama & Rochmawati, 2021). Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat memberikan pengalaman baru, menumbuhkan kemampuan peserta didik dan membantu mereka mencapai tujuan dengan cara terbaik (Fathurrahman et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Beberapa manfaat digunakannya penggunaan media dalam proses belajar mengajar yaitu akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, metode mengajar lebih bervariasi dan peserta didik akan lebih banyak melakukan interaksi dalam kegiatan belajar (Fidri et al., 2022).

Salah satu uji statistika yang dapat digunakan dalam penelitian untuk menentukan besar perbandingan keefektifan yaitu *effect size*. *Effect size* adalah perbedaan kejadian efek antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Menurut Cohen *effect size* digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh setelah diberi perlakuan.

Pada umumnya *effect size* digunakan pada penelitian yang melibatkan populasi besar dan memiliki variabel pembanding yang jelas (Khairunnisa et al., 2022). *Effect size* tidak hanya menunjukkan efektif atau tidaknya suatu penelitian, tetapi juga menunjukkan besarnya pengaruh dari suatu perlakuan atau kekuatan hubungan antara dua variabel (Kurniawati et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu pengukuran yang menyatakan tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dan sejauh mana tingkat keberhasilan yang didapatkan. Salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran. Efektivitas dalam penelitian ini mengarah pada sejauh mana kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat efektivitas media yang dikembangkan adalah dengan menghitung menggunakan rumus *Effect Size (ES)*. *Effect Size (ES)* adalah sebuah metode yang dilakukan untuk mengetahui besar efektivitas dalam sebuah penelitian.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan topik yang diteliti pada penelitian ini. Penelitian pertama dilakukan oleh (Widyasari et al., 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP” yang bertujuan untuk mengetahui proses dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi sistem persamaan linear dua variabel di kelas VIII SMP. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik non tes dengan instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi yang diisi oleh validator. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *flipbook* pada materi SPLDV di kelas VIII sangat valid untuk digunakan karena tingkat validitas media berdasarkan rata-rata yang diperoleh dari penilaian keseluruhan perpertemuan dari data validitas keempat validator diperoleh persentas 85,70% dengan kriteria sangat valid atau layak digunakan tanpa revisi. Media *flipbook* dikatakan valid karena telah memenuhi 3 aspek kriteria validitas yaitu aspek format, aspek isi dan aspek bahasa.

Penelitian kedua dilakukan (Maesaroh et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Matematis Siswa” bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa *flipbook maker* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi ruang sisi datar kelas VIII SMP/MTs semester genap. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebelum dan sesudah diterapkan bahan ajar *flipbook maker*. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa setelah menggunakan bahan ajar *flipbook* mencapai kategori sangat efektif. Maka penggunaan bahan ajar *flipbook* layak digunakan pada pembelajaran matematika karena dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh (Maesaroh et al., 2022) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada subjek, materi dan variabel terikat. Peneliti melaksanakan penelitian di jenjang sekolah menengah atas dengan materi dimensi tiga di kelas XII, kemudian variabel terikat yang diteliti yaitu kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Perbedaan media pembelajaran *Flipbook* yang dilakukan oleh (Maesaroh et al., 2022) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada fitur yang ada dalam *flipbook*. Peneliti menambahkan video atau tombol navigasi yang menuju pada *link* video bersumber dari *youtube* yang sudah disesuaikan dengan materi yang digunakan dalam penelitian.

Penelitian ketiga dilakukan oleh (Umardiyah & Nabila, 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Dimensi Tiga” bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flash Card* yang valid, praktis serta efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika terutama pada materi Dimensi Tiga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* memenuhi uji kevalidan dan juga dapat meningkatkan kemampuan kritis siswa yang dibuktikan dengan terdapat perbedaan atau pengaruh penggunaan media tersebut. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh (Umardiyah & Nabila, 2022) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipbook* untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik pada materi Dimensi Tiga.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* memiliki kemungkinan dapat mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Penelitian ini dan penelitian sebelumnya memiliki kesamaan pada media pembelajaran yang digunakan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Namun, untuk penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada materi dimensi tiga untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik belum ditemukan. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbantuan *flipbook* pada materi dimensi tiga untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

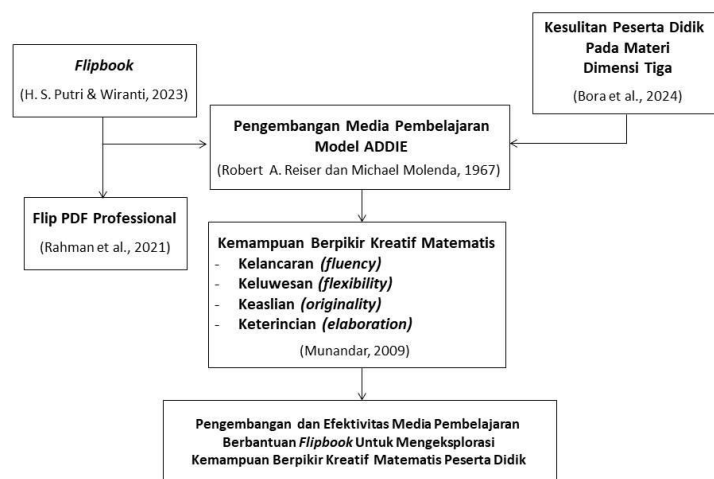
2.3 Kerangka Teoretis

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu cara untuk mengembangkan suatu produk yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan dapat membantu proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran pun dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Moto, 2019). Perkembangan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar menarik minat peserta didik yaitu pengembangan media *Flipbook*.

Flipbook adalah media pembelajaran berupa buku digital yang memuat teks, gambar dan audio yang disusun secara sistematis dengan tampilan *flipping book* (Putri & Wiranti, 2023). *Flipbook* juga dapat mendorong motivasi peserta didik untuk membaca, serta dapat digunakan di mana pun dan kapan pun. Hanya dengan menggunakan *gadget* atau laptop kita sudah dapat menggunakannya. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* yang dapat digunakan oleh peserta didik di mana pun dan kapan pun. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Flipbook* adalah Dimensi Tiga yang berisi materi, LKPD dan soal evaluasi peserta didik. Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dibantu oleh *software* Flip PFD Professional. Flip PDF Professional adalah *software* yang dapat digunakan untuk mengubah file PDF menjadi halaman publikasi digital dan

membuat tampilan file tampak seperti sebuah buku (L. Rahman et al., 2021). Adapun luaran dari penelitian ini berupa *link* untuk mengakses buku digital berupa *Flipbook* yang telah dikembangkan. *Flipbook* yang dikembangkan diharapkan dapat membantu mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Menurut Faridah dkk (R. W. Utami et al., 2020) kemampuan berpikir kreatif matematis adalah proses seseorang untuk memikirkan kreativitas. Kemampuan berpikir kreatif matematis dapat melatih peserta didik untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang. Menurut Munandar (Kadir et al., 2022) terdapat empat indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), kelenturan/keluwesannya (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*).

Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Peneliti menggunakan model ADDIE karena prosesnya yang interaktif mulai dari menganalisis kebutuhan yang diperlukan, membuat rancangan produk, mengembangkan produk kemudian diimplementasikan dan dievaluasi. Proses evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir saja, namun pada setiap fase terdapat tahap evaluasi formatif yang tujuannya untuk kebutuhan revisi dari setiap tahapan model ADDIE (Risal et al., 2022). Kerangka teoritis penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan *Flipbook* disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2. 2 Kerangka Teoritis

2.4 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan media pembelajaran berbantuan *Flipbook* menggunakan *software* Flip PDF Professional dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation* pada materi dimensi tiga kelas XI untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik dan mengetahui efektivitas *Flipbook* sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.