

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif pendidikan adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui proses pembelajaran sehingga terwujudnya manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggungjawab. Peningkatan kualitas proses pembelajaran, penerapan kurikulum baru, serta optimalisasi penggunaan sarana dan prasarana pendidikan merupakan langkah awal yang harus diperhatikan dan dilakukan sebagai upaya perbaikan kualitas pendidikan.¹

Pembelajaran merupakan aspek fundamental yang sangat mempengaruhi output pendidikan. Apabila guru dan pembelajaran dikelola dengan baik akan membawa pengaruh kepada peningkatan mutu pendidikan. Demikian pula sebaliknya, bila ada guru dan pembelajaran dikelola dengan tidak semestinya, akan berdampak pada penurunan mutu pendidikan secara lebih global.²

¹Prima Lukitawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT (Information And Communication Technology) Melalui Pendekatan SAVI (Sonatic, Auditory, Visual, And Intellectual) Pada Materi Geometri Transformasi Kelas VII DI SMP Ma'had Islam Pekalongan", Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2 No.2 Juli, 2014, h. 42-43.

²M. Chodzirin, "Pemanfaatan Information And Communication Technology Bagi Pengembangan Guru Madrasah Sub Urban", Dalam *Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, Vol. 16 No. 2 November, 2016, h. 310.

Cikal bakal tentang penggunaan teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan dalam surah An-Naml (27) 28-30, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis ;

أَذْهَبَ بِكَلْبِي هَذَا فَالْقَهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَأَنْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ - ٢٨

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ أِيَ الْقَبِي إِلَيَّ كَتَبُ كَرِيمٌ - ٢٩ إِنَّهُ مِن سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ - ٣٠

Dari potongan ayat tersebut menceritakan bahwa Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis menggunakan teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki.

Hubungannya dengan proses pembelajaran yang juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berada di wilayah pendidikan. Penggunaan media burung Hud-hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan efisien. Bahkan dalam pertemuan keduanya difasilitasi dengan sarana dan prasarana yang menggunakan teknologi canggih, sehingga dapat membuat suasana nyaman dan kondusif. Dengan demikian, dalam pembelajaran seharusnya dapat menggunakan media yang dapat memperlancar komunikasi dalam prosesnya, dan menggunakan sarana yang dapat

membuat peserta didik nyaman, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal.³

Pembelajaran matematika yang dilakukan oleh peserta didik sebaiknya dibiasakan untuk mendapatkan pemahaman dari pengalaman melalui proses mengidentifikasi sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari suatu objek matematis, dengan adanya hal ini dalam pembelajaran di sekolah, guru hendaknya dapat memilih dengan menggunakan strategi, pendekatan metode dan media belajar yang dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

Selain strategi, pendekatan, metode dan media pembelajaran, sumber belajar juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Salah satu sumber belajar yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memegang peranan penting dalam pembelajaran, dengan media pembelajaran yang baik guru beserta peserta didik akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran seperti yang ditetapkan kurikulum⁴. Media pembelajaran dapat berupa alat bantu fisik maupun alat bantu nonfisik (berbasis teknologi, seperti *website*, aplikasi).

Berdasarkan hasil survey oleh Nielsen Company Indonesia pada tahun 2010 mengenai Konsumen *Handphone* di Indonesia, berdasarkan umur, bahwa golongan

³M. Ramli, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits", Dalam *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 13 No. 23 April, 2015, h. 145-146.

⁴Ika Ratna Sri, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Teori APOS Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Konteks Rumah Adat Joglo Jawa Tengah", *Skripsi*, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2019, h. 2.

anak muda (15-19 tahun) menempati peringkat teratas dan penggunaan *handphone* dari kalangan pelajar menempati peringkat kedua yaitu 18% dari Perbandingan Latar Pengguna *Handphone* Indonesia. Semakin banyaknya pelajar yang mempunyai perangkat *mobile* (*notebook*, *tablet*, *smartphone*, dan *handpone*) dapat dijadikan sebagai media alternatif yang membantu mereka dalam menambah penguasaan materi pelajaran, dengan memasukkan aspek *technology* ke dalam LKPD serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pengalaman PPL (praktik kerja lapangan) yang telah dilaksanakan sekitar 2 bulan, dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik terpaku pada LKPD yang kurang memenuhi standar, sehingga LKPD yang sudah dibeli jarang digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Pembuatan lembar kerja peserta didik seharusnya sesuai dengan standar isi, sistematis, sederhana, praktis, dan mudah dimengerti, sehingga dapat digunakan secara optimal oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Guru matematika di SMP Negeri 5 Banjarmasin mengenai media pembelajaran yang digunakan, didapat hasil bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti, media buku yang telah disediakan oleh sekolah dan catatan-catatan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Sedangkan media pembelajaran seperti modul, LKS, dan LKPD, sebab guru lebih memilih menyampaikan materi per sub bab dalam bentuk buku maupun internet. Hal ini

dikarenakan lembar kerja peserta didik kurang memenuhi standard dan kurang sesuai dengan kompetensi peserta didik, sehingga penggunaanya pun belum optimal.

Salah satu media pembelajaran yang akan dibuat peneliti yaitu E-LKPD, yang mana media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara *online* oleh peserta didik. Penelitian ini dilakukan agar siswa mudah memahami suatu materi dan siswa mampu meningkatkan keterampilan dalam mengelola teknologi. Sehingga dapat mengembangkan dan menerapkan kurikulum pembelajaran ICT.

E-LKPD merupakan *Elektronic Lembar Kerja Peserta Didik* yang memuat beberapa komponen petunjuk pembelajaran, informasi pendukung, dan langkah kerja penyelesaian soal yang dapat diakses melalui *Electronic* peserta didik masing-masing sehingga membantu proses belajar peserta didik secara lebih terstruktur.

Menurut Gilakjani, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran menyediakan kondisi belajar dengan kesempatan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kaya bagi peserta didik, kaya akan informasi dan sumber belajar, serta dapat disisipi dengan berbagai elemen berbasis multimedia pembelajaran.⁵

Media pembelajaran berbasis ICT memanfaatkan barang elektronik seperti *computer, handphone, laptop, notebook*, dan lain-lain. Siswa biasanya akan lebih tertarik dengan hal-hal yang berkaitan dengan teknologi karena dapat meningkatkan

⁵Abbas Pourhossein Gilakjani, Hairul N.I, and Seyedeh M. A. The Effect of Multimodal Learning Models on Language Teaching and Learning. In *Theory and Practice in Language Studies*, Vol. 1, No. 10, 2011, h. 1322-1323.

keterampilan dalam berteknologi. Oleh karena itu dengan adanya pembelajaran berbasis ICT dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Atas dasar pemikiran tersebut, dalam pengembangan media pembelajaran berbasis ICT peneliti memilih menggunakan media *flipbook maker digital* (PubHTML5) dikarenakan dengan menggunakan media *flipbook maker digital* (PubHTML5) materi pelajaran dapat diakses melalui internet. Jadi pemanfaatan *flipbook maker digital* (PubHTML5) dalam pembelajaran adalah dapat menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, dan lain-lain yang dapat diakses secara *online*.

Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian mengenai Pengembangan E-LKPD Berbasis *Information Communication And Techonology* (ICT) Pada Materi Perpangkatan dan Bentuk Akar Di Kelas IX SMP Negeri 5 Banjarmasin.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan Elektronik LKPD berbasis *Information Communication And Techonology* (ICT) pada materi perpangkatan dan bentuk akar di kelas IX SMP Negeri 5 Banjarmasin ?

2. Bagaimana kelayakan dari Elektronik LKPD berbasis *Information Communication And Techonology* (ICT) pada materi perpangkatan dan bentuk akar di kelas IX SMP Negeri 5 Banjarmasin ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap Elektronik LKPD berbasis *Information Communication And Techonology* (ICT) pada materi perpangkatan dan bentuk akar di kelas IX SMP Negeri 5 Banjarmasin ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui langkah-langkah pengembangan Elektronik LKPD berbasis *Information Communication And Techonology*(ICT) pada materi perpangkatan dan bentuk akar di kelas IX SMP Negeri 5 Banjarmasin ?
2. Mengetahui kelayakan pengembangan Elektronik LKPD berbasis *Information Communication And Techonology* (ICT) pada materi perpangkatan dan bentuk akar di kelas IX SMP Negeri 5 Banjarmasin ?
3. Mengetahui respon siswa terhadap Elektronik LKPD berbasis *Information Communication And Techonology* (ICT) pada materi perpangkatan dan bentuk akar di kelas IX SMP Negeri 5 Banjarmasin ?

D. Batasan Masalah

Sesuai dengan masalah yang sudah dijelaskan, peneliti membuat batasan masalah yaitu:

1. Hanya mengembangkan E-LKPD berbasis ICT ditunjukkan terutama untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 5 Banjarmasin sebagai media pembelajaran peserta didik.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan antara lain :

1. Secara Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran khususnya di dalam bidang teknologi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Dari penelitian ini guru dapat mengetahui perkembangan informasi pendidikan sehingga dapat menunjang materi pembelajaran.

- b. Bagi Siswa

- 1) Diharapkan siswa dapat memperoleh informasi referensi yang terkait dengan materi dan tugas-tugas di sekolah dan sebagai tambahan bahan pelajaran.

2) Sebagai bahan informasi dan masukan bagi peserta didik, sehingga dapat mengatasi kesulitan dalam memahami dan mengingat suatu materi matematika.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam rangka inovasi sistem pengajaran, akselerasi mutu dan kualitas pendidikan.

d. Bagi penelitian selanjutnya

Sebagai salah satu referensi untuk peneliti berikutnya, khususnya yang akan melakukan penelitian yang serupa dengan sekolah yang berbeda.

F. Alasan Memilih Judul

Alasan yang mendasari penulis untuk mengadakan penelitian ini yaitu :

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT karena siswa siswi di SMP Negeri 5 Banjarmasin masih kurang dalam penerapan pembelajaran menggunakan teknologi. Oleh karena itu peneliti mengharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu serta mempengaruhi siswa dalam tercapainya proses pembelajaran.

G. Definisi Operasional

1. Definisi Operasional

Agar terhindar dari ke salah pahaman terhadap judul di atas, penulis merasa perlu menjelaskan beberapa istilah dalam ruang lingkup pembahasan terutama mengenai sasaran yang menjadi topik pembahasan.

- a. Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk itu.⁶Berdasarkan pengertian pengembangan yang di kemukan oleh Sugiyono, maka peneliti menggunakan metode penelitian berupa *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian *Borg and Goll*, model penelitian ini terdiri dari 10 langkah pengembangan. Akan tetapi peneliti hanya menggunakan 7 langkah pengembangan dari Sugiyono yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, mengetahui respon peserta didik, produk E-LKPD berbasis ICT dapat digunakan. Hal ini didasari karena keterbatasan peneliti untuk melakukan penelitian secara langsung. Sehingga peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan (Validitas) sedangkan untuk uji keefektifan dan kepraktisan tidak dilaksanakan.

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2009), h.407.

- b. E-LKPD merupakan alat pembelajaran yang dapat membantu guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan E-LKPD yang dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian peserta didik sehingga peserta didik merasa tertantang untuk melakukan suatu pemecahan masalah.⁷ Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berupa E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Information Communication And Technology* (ICT).
- c. Media Pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran yang ingin dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah E-LKPD dengan menggunakan *flipbook maker digital*. Pengembangan ini diharapkan dapat tercapainya tujuan pembelajaran melalui proses kegiatan pembelajaran yang diaplikasikan dengan menggunakan media berupa *flipbook maker digital* yang dapat mendukung kegiatan proses pembelajaran dimasa pandemic covid-19.
- d. ICT (*Information Communication and Technolgy*) adalah pembelajaran yang berasaskan konsep pembelajaran komputer dan multimedia. ICT atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) atau multimedia terdiri atas teknologi informasi yang berfungsi pada sistem pengolahan

⁷E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), Cet Ke-4, h. 216.

informasi dan teknologi komunikasi yang berfungsi untuk pengiriman informasi (*information delivery*) sehingga ICT atau TIK menjadi pilihan yang tepat untuk digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan pendidikan, karena dalam penggunaan media yang berbasis ICT/multimedia ini mampu memperjelas setiap makna pesan yang disampaikan kepada peserta didik.⁸

- e. *Flipbook Maker Digital* atau *Digital Book* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual.⁹ Menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media akan lebih variatif karena tidak hanya dalam bentuk teks dan juga memuat tampilan-tampilan yang lebih menarik. Jadi *Flipbook Maker Digital* merupakan salah satu multimedia yang berisi teks/angka, gambar, animasi dan video dikemas dan dioperasikan dengan komputer, dan kemudian dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁰
- f. Perpangkatan adalah perkalian berulang dari suatu bilangan yang sama.¹¹

⁸Yoshe Larissa Ulfa, Putri Yunita, Yenita Roza, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Pada Pokok Bahasan Lingkaran Untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTS”, Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 2 Oktober, h. 3.

⁹Neng Nenden Mulyaningsih and Others, “Penerapan Media Pembelajaran Digital Book”, Dalam *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. V, No. 1 (2013), h.26.

¹⁰Resiman, “Efektivitas Resource- Based Learning Berbantuan Flip Book Maker Dalam Pembelajaran Matematika Sma”, JKPM, Vol. 1, No. 2, September 2014, h. 37.

¹¹Subchan, dkk, *Matematika SMP/Mts Kelas IX*, (Bandung : PT Sarana Pancakarya Nusa, 2018), h. 7.

g. Bentuk Akar adalah akar dari suatu bilangan yang memiliki nilai tidak terhingga banyaknya angka di belakang koma dan tidak berulang. Bentuk akar merupakan salah satu bentuk bilangan irasional.¹²Seorang pengajar bisa memberikan materi ini melalui pembelajaran berbasis *Information Communication and Technology (ICT)*.

2. Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas dan dapat dilakukan secara lebih mendalam maka peneliti membatasi permasalahan dengan lingkup pembahasan sebagai berikut :

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa dan siswi SMP Negeri 5 Banjarmasin.

a. Aspek yang diteliti meliputi kemampuan siswa dan siswi SMP Negeri 5

Banjarmasin, antara lain :

- 1) Tahapan pengembangan media pembelajaran Matematika Berbasis *Information Communication And Techonolgy (ICT)*.
- 2) Karakteristik pengembangan media pembelajaran Matematika Berbasis *Information Communication And Techonolgy (ICT)*
- 3) Tingkat kelayakan dari media pembelajaran Matematika Berbasis *Information Communication And Techonolgy (ICT)*.
- 4) Kemampuan peserta didik dalam memahami media E-LKPD

¹²Nova Yuniarti & Nia Karnita, "Bank Soal Super Lengkap Matematika SMA Kelas 1, 2 & 3", (Jakarta: Cmedia Imprint Kawan Pustaka, Cet ke-1, 2014), h. 3.

- 5) Kemampuan peserta didik dalam memahami materi Perpangkatan dan Bentuk Akar menggunakan media pembelajaran berbasis *Information Communication And Technology (ICT)*.

H. Asumsi Penelitian

Adapun asumsi yang membuat peneliti ingin melakukan penelitian ini adalah :

1. E-LKPD yang dikembangkan dapat mempermudah siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.
2. E-LKPD yang dikembangkan tidak hanya didesain menarik tetapi juga sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Adanya korelasi antara tingkat keberhasilan siswa dalam penggunaan E-LKPD dengan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif baik dari segi informasi, komunikasi maupun dalam berteknologi (ICT). Sebab proses pembelajaran yang baik dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran disetiap individu, karena berkaitan dengan tugas dan pekerjaan kehidupan sehari-hari dalam menyelesaikan suatu permasalahan terutama dimasa pandemi covid-19.

I. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk rujukan dan pembandingan penelitian ini sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hamidah dalam judul Pengembangan E-LKPD Berbasis STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) Berbantuan Aplikasi *Construct 2* Pada Peserta Didik Kelas X SMAN 12 Bandar Lampung. Hasil penelitian dan pengolahan data memperoleh nilai rata-rata 3,46 dari skala 4,00 untuk ahli materi dan 3,66 dari skala 4,00 untuk ahli media dan dikategorikan sangat layak.¹³Persamaanya dengan peneliti sama-sama menggunakan bahan ajar E-LKPD, perbedaannya adalah peneliti menggunakan media berbasis ICT (*Information Communication And Technology*) sedangkan dipenelitian ini menggunakan aplikasi *construct 2*.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prima Lukiwati dalam judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT (*Information And Communication Technology*) Melalui Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, and, Intellectual*) Pada Materi Geometri Transformasi Kelas VII Di SMP Pekalongan. Pada tahun 2014 dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran matematika

¹³Nurul Hamidah, “Pengembangan E-LKPD Berbasis STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) Berbantuan Aplikasi *Construct 2* Pada Peserta Didik Kelas X SMAN 12 Bandar Lampung”, *Skripsi*, FTK UIN Raden Intan Lampung, 2020.

berbasis ICT melalui pendekatan SAVI pada materi Geometri Transformasi kelas VII di SMP Ma'had Islam Pekalongan valid dan praktis.¹⁴

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yoshe Larissa Ulfa, Putri Yunita, Yenita Roza. Dalam judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT pada pokok Bahasan Lingkaran Untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTS. Melalui penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran matematika berbasis ICT pada pokok bahasan lingkaran untuk siswa SMP/MTs. Media ini dinilai sudah valid dan praktis setelah melalui proses validasi oleh para ahli dan dua kali tahapan uji coba untuk melihat tingkat keterlaksanaan media.¹⁵

J. Sistematika Penelitian

Penelitian ini terdiri dari lima bab, agar mempermudah pemahaman dalam pembahasan ini, maka penulis membuat sistematika penelitian, yang meliputi :

¹⁴Prima Lukiwati, "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT (Information And Communication Technology) Melalui Pendekatan SAVI (Sonatic, Auditory, Visual, And Intellectual) Pada Materi Geometri Transformasi Kelas VII DI SMP Ma'had Islam Pekalongan...*",h. 49.

¹⁵Yoshe Larissa Ulfa, Putri Yunita, Yenita Roza, "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Pada Pokok Bahasan Lingkaran Untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTS...*",h. 9.

1. BAB I, Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, definisi operasional, asumsi penelitian, penelitian terdahulu, sistematika penulisan.
2. BAB II. Kajian Teori yang berisi beberapa sub bab yang terdiri dari media pembelajaran, definisi ICT, taksonomi Anderson, E-LKPD, *Flipbook Maker Digital*, materi perpangkatan dan bentuk akar.
3. BAB III. Metode Penelitian yang berisi beberapa sub bab yang terdiri dari desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, tempat subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. BAB IV. Produk Akhir dan pembahasan.
5. BAB V. Penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran.