

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia. Tentu hal tersebut bergantung pada pendidikan yang digeluti oleh masing-masing individu. Pendidikan merupakan proses belajar pengetahuan, mengasah keterampilan, dan tindakan-tindakan yang dilakukan dengan cara pengajaran dan pelatihan. Pendidikan dimulai dari tingkat dasar. Di Indonesia, pendidikan formal dimulai dari Sekolah Dasar. Sekolah Dasar (SD) adalah institusi pendidikan yang menjadi wadah dan sebagai landasan untuk pendidikan pada jenjang sekolah menengah.

Untuk menghadapi era globalisasi kualitas pendidikan harus ditingkatkan dari waktu ke waktu untuk menunjang pembangunan nasional. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan merupakan tanggungjawab bersama, salah satunya adalah guru. Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting karena guru merupakan orang yang bertugas memberi pendidikan, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih para peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Mengajar yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk mengembangkan semua aspek kepribadian siswa, bukan hanya mengembangkan aspek kognitif saja, tetapi mengajar juga bertujuan untuk mengembangkan aspek afektif serta psikomotor siswa.¹ Guru harus mempunyai empat komponen sebagaimana tertera dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 yang meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

Dalam pembelajaran sebaiknya tidak menggunakan teknik konvensional (metode ceramah) secara terus menerus, pendidik dapat melakukan dengan cara yang lebih efisien, modern serta efektif. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, dapat memberikan dampak yang positif untuk dunia pendidikan. Hal tersebut didukung oleh

¹ Mohamad Syarif Sumantri, Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 286

beberapa studi pustaka yang telah dilakukan, bahwa multimedia dapat memberi manfaat yang sangat banyak untuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidik sudah seharusnya mengetahui pentingnya peran multimedia dalam proses belajar mengajar agar pendidik tidak kesulitan dalam menentukan bahan ajar yang sesuai untuk pembelajaran.²

Selain itu, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya yaitu menggunakan bahan ajar. Bahan ajar adalah substansi atau teknik yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang disusun secara sistematis dan bertujuan mencapai kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Ali Mudlofar (2012) mengungkapkan bahwa bahan ajar ialah bahan-bahan yang digunakan oleh pengajar atau guru untuk membantu selama kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan bahan ajar, diharapkan guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam serta siswa dapat lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru.

Banyak sekali jenis bahan ajar yang bisa digunakan oleh guru, salah satunya dengan bahan ajar digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dan didukung dengan kondisi pandemi yang sedang dialami. Dalam melaksanakan pembelajaran digital, siswa dapat membuka bahan ajar tersebut secara berulang sehingga mereka dapat membaca kembali materi yang sudah disampaikan oleh guru sebelumnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Jatinegara Kaum 01 kelas III (tiga) bahwa guru sudah menggunakan bahan ajar digital seperti menggunakan power point dan video yang menunjang untuk kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, seringkali guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dalam pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan. Penggunaan bahan ajar yang monoton membuat peserta didik merasa bosan dan motivasi belajar peserta didik rendah. Terlebih lagi seperti masa pandemi yang terjadi saat ini, mengharuskan peserta didik

² Siti Namiroh, M. Syarif Sumantri, dan Robinson Situmorang (2018). Peran Multimedia dalam Pembelajaran. Prosiding Seminar dan Disuksi Nasional Pendidikan Dasar. 352-357.

melakukan pembelajaran jarak jauh. Bahan ajar yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tatap muka tidak efektif digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan pengalaman peneliti yang pernah mengajar siswa kelas 3 SDN Jatinegara Kaum 01, peserta didik sulit fokus belajar menggunakan *gadget*. Para peserta didik mudah terkecoh untuk mencari hiburan yang tersedia di HP. Hal-hal tersebut membuat pengajar perlu menyiapkan bahan ajar alternatif yang menarik. Salah satunya yaitu *e-book*. Bahan ajar berupa *e-book* belum pernah digunakan di SDN Jatinegara Kaum 01 Pagi, khususnya kelas 3. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan bahan ajar yang baru dan interaktif dengan harapan akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Untuk itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan pengembangan terhadap bahan ajar *e-book* karena guru belum menggunakan bahan ajar digital secara maksimal dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital.

Keunggulan dari bahan ajar *e-book* dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan dalam mengembangkan bahan ajar *e-book* yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh Arina Muallifah (2020) yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan Ips Siswa Kelas V Sdn 1 Wulung Blora" mendeskripsikan bahwa hasil uji coba oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi memperoleh presentase sebanyak 89,06% untuk kelayakan penyajian, 93,75% untuk kelayakan bahasa, serta 93,75% untuk kelayakan isi. Hasil penelitian dibuktikan dengan melakukan pretest sebelum menggunakan *e-book* dan posttest setelah menggunakan *e-book*. Nilai pretest mendapat nilai rata-rata 64,27. Sedangkan setelah melakukan posttest mendapatkan nilai rata-rata 76,95.

E-book dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital yang berisi teks. Buku elektronik ini kadang-kadang memiliki hak cipta, tergantung siapa yang menerbitkannya. *E-book* ini berbentuk file dalam berbagai format dan dapat dibuka menggunakan *gadget*, laptop, dan komputer. Desain tampilan *e-book* yang banyak diminati oleh masyarakat terutama siswa adalah buku digital dengan teknologi *e-book* tiga dimensi

yang dikenal dengan *flipbook*, dimana halaman dapat dibuka seperti membaca buku di layar monitor.³ *Flipbook maker* adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi sebuah buku. Dimana apabila kita membaca e-book akan membuat lebih menarik dan tidak monoton.⁴ Salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat e-book adalah *Kvisoft flipbook maker*.

Menurut (Susanti,2015) aplikasi *kvisoft flipbook maker* adalah aplikasi yang mendukung untuk bahan ajar dalam membantu kegiatan belajar karena isinya lebih variatif seperti bisa dimasukan audio, animasi gerak dan juga video sehingga dapat menjadikan bahan ajar yang interaktif.⁵ Serupa dengan hal tersebut, (Wibowo dan Pratiwi, 2018) mengungkapkan bahwa *kvisoft flipbook maker* cocok digunakan untuk membuat sebuah bahan ajar berupa e-book, karena di dalam aplikasi ini terdapat berbagai macam fitur seperti video, gambar, animasi bergerak, dan juga audio yang membuat bahan ajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik dan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.⁶ Dengan menggunakan *kvisoft flipbook maker* dapat terciptanya e-book yang lebih menarik karena memiliki berbagai macam desain, template, dan background.

E-book dalam bentuk *flipbook* dapat memudahkan semua pihak baik guru maupun peserta didik. Karena bahan ajar ini dapat diakses di mana saja termasuk di rumah. Adapun keunggulan dari *e-book* yang dibuat menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini yaitu dapat memberikan efek flip atau halaman bisa dibolak balikan, tampilan tidak hanya berupa teks saja tetapi dapat berupa video, audio, gambar yang dapat disatukan

³ Hardiansyah D & Sumbawati, M.S (2016). Pengembangan Bahan ajar Flash Flipbook Dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya

⁴ Haryanti, F., & Saputro, B. A. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan FlipBook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Segitiga. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 147-161.

⁵ Susanti, F. (2015). Pengembangan EModul dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Pokok Bahasan Fluida Statis untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X. Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

⁶ Wibowo, E, dan Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*. 1(2): 147-156

dengan materi, Peneliti mengharapkan e-book ini dapat merangsang siswa dalam belajar dan memudahkan siswa dalam belajar sekaligus memahami materi Ciri Makhluk Hidup dan Kebutuhannya. Materi tersebut tentu penting untuk dipahami siswa sebagai calon penerus bangsa. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa “Salah satu muatan pelajaran yang wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah adalah Ilmu Pengetahuan Alam”. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pembelajaran yang menarik, karena mempelajari yang ada di lingkungan alam serta lingkungan sekitar kita.⁷ Menurut Hakim & Syofyan (2017). IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa alam yang terjadi di alam semesta. Adapun tujuan mempelajari IPA menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) adalah (1) Mempercayai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa atas keindahan serta keteraturan alam yang diciptakan-Nya, (2) Dapat mengembangkan pemahaman konsep IPA serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, (3) menciptakan kesadaran untuk menjaga serta melestarikan lingkungan.

Melihat kondisi siswa-siswa kelas III di SDN Jatinegara Kaum 01. Banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Kesulitan yang sering dihadapi oleh peserta didik sekolah dasar adalah banyak istilah asing, terlalu banyaknya materi yang harus diingat oleh peserta didik. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya pemahaman siswa dalam belajar IPA yaitu, guru terlalu mendominasi dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan bahan ajar yang monoton. Kualitas pembelajaran akan baik apabila didukung oleh penggunaan bahan ajar yang unik dan kreatifitas dalam belajar mengajar. Faktor lain adalah kurangnya memaksimalkan penggunaan teknologi oleh guru.

Berdasarkan ulangan harian pembelajaran IPA materi Ciri Makhluk Hidup dan kebutuhannya. Lebih dari 50% peserta didik kelas III SDN

⁷ Herlinda Syofyan, Zulela MS. & M. Syarif Sumantri. Pengembangan Awal Bahan Ajar IPA di Sekolah Dasar. JPD: Jurnal Pendidikan Dasar.

Jatinegara Kaum 01 mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal tersebut membuktikan bahwa mayoritas peserta didik belum memahami materi ciri makhluk hidup dan kebutuhannya dengan baik.

Dari permasalahan diatas, peneliti perlu membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran IPA pada materi Ciri Makhluk Hidup dan Kebutuhannya untuk kelas III Sekolah Dasar yang termuat dalam kompetensi dasar (KD) 3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. Dan kompetensi dasar (KD) 4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif. Konsep materi ciri makhluk hidup dan kebutuhannya ini dapat disampaikan melalui e-book sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran.

Berdasarkan dengan pemaparan diatas penulis mengangkat permasalahan sebagai penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Materi Ciri Makhluk Hidup dan Kebutuhannya untuk Kelas 3”

B. Identifikasi Masalah

1. Bagaimana bahan ajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi ciri makhluk hidup dan kebutuhannya?
2. Bagaimana kebutuhan bahan ajar alternatif dalam pembelajaran ciri makhluk hidup dan kebutuhannya?
3. Bagaimana pengembangan bahan ajar e-book pada materi ciri makhluk hidup dan kebutuhannya?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalahnya adalah “pengembangan bahan ajar E-book pada materi ciri makhluk hidup dan kebutuhannya untuk kelas III SDN Jatinegara Kaum 01”

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar E-book pada materi ciri makhluk hidup dan kebutuhannya untuk kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana model fisik desain pengembangan bahan ajar E-book pada materi ciri makhluk hidup dan kebutuhannya untuk kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar E-book pada materi ciri makhluk hidup dan kebutuhannya untuk kelas III Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, bahwa penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan bahan ajar E-book pada materi ciri makhluk hidup dan kebutuhannya untuk kelas III SDN Jatinegara Kaum 01
2. Untuk menguji kelayakan bahan ajar E-book pada materi ciri makhluk hidup dan kebutuhannya untuk kelas III SDN Jatinegara Kaum 01

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru
 - a. Dengan menggunakan bahan ajar ini, mempermudah guru dalam menyampaikan konsep materi ciri makhluk hidup dan kebutuhannya.
 - b. Dapat menambah wawasan serta keterampilan guru dalam menggunakan bahan ajar digital
 - c. Dapat menjadikan pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan serta meningkatkan kualitas pembelajaran dengan
2. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat membaca kembali materi yang telah disampaikan sehingga mempermudah dalam memahami konsep materi ciri makhluk hidup dan kebutuhannya
 - b. Untuk memicu semangat belajar siswa karena pembelajarannya menggunakan bahan ajar digital sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.
3. Bagi Sekolah
- a. Sebagai peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dalam mengembangkan bahan ajar yang lainnya.
 - b. Sebagai masukan untuk meningkatkan penggunaan bahan ajar di sekolah
4. Bagi peneliti
- a. Sebagai wawasan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar *E-book*
 - b. Sebagai peningkatan keterampilan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar digital
5. Bagi peneliti lain
- Memotivasi agar terus berinovasi dalam mengembangkan suatu produk serta menambahnya wawasan juga pemahaman terhadap objek yang diteliti yang akan menjadi bekal untuk peneliti selanjutnya

