

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah mempengaruhi kehidupan manusia dan menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Salah satu pengaruh perkembangan teknologi yaitu terhadap dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan terus mengalami pembaharuan agar perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era global saat ini tidak mengalami kemunduran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menghadirkan suasana yang berbeda dari sebelumnya. Pembaharuan teknologi dalam pendidikan mengharuskan kegiatan pembelajaran memanfaatkan teknologi yang ada. Salah satunya penggunaan bahan ajar berbasis teknologi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pendidikan menjadi salah satu aspek yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan diperlukan oleh manusia sebagai sarana untuk pengembangan diri menjadi seseorang yang mampu menjalani dan menghadapi berbagai permasalahan dalam hidupnya. Pendidikan juga menjadi faktor keberhasilan suatu bangsa. Dengan adanya pendidikan sebagai salah satu sumber kemajuan suatu bangsa, seseorang akan termotivasi untuk meningkatkan kualitas diri. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan kurikulum yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan keadaan pendidikan di Indonesia. Kurikulum yang digunakan pada kelas IV di Sekolah Dasar saat ini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan bentuk evaluasi dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum 2013. Perubahan kurikulum tersebut agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Lembaga pendidikan formal yaitu sekolah dirancang sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Pembelajaran

dilakukan guna memberikan pengetahuan dan pemberian materi pelajaran kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu bahan ajar guna membantu dan mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pada dasarnya Sekolah Dasar merupakan jenjang awal dan memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan pendidikan di jenjang selanjutnya. Namun, sampai saat ini masih ada pendidik yang menerapkan metode belajar yang berpusat pada pendidik sehingga peserta didik mudah jenuh dan kurang mampu berpikir kritis. Kondisi ini mengharuskan pendidik memiliki inovasi dalam model pembelajaran di kelas. Dalam penyampaian materi, pendidik membutuhkan bahan ajar agar dapat terlaksana dan tercapainya tujuan pembelajaran. Bahan ajar merupakan seperangkat bahan materi yang digunakan seorang pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran yang disusun secara sistematis.¹ Bahan ajar yang awalnya hanya berupa buku cetak harus berubah menjadi bahan ajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi.

Penggunaan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi ini juga perlu memperhatikan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar khususnya pada peserta didik kelas IV. Peserta didik kelas IV memiliki karakter yang mengharuskan belajar dengan menggunakan suatu bentuk yang jelas dan nyata karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai suasana yang menyenangkan dan berpikir secara logis yang meningkat. Salah satunya yaitu pada pembelajaran IPS yang membutuhkan contoh penjelasan materi secara nyata. Namun, penguasaan materi yang diajarkan oleh pendidik kurang maksimal karena hanya mengacu pada buku siswa serta penggunaan bahan ajar yang kurang menarik.

Peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran IPS yang dilakukan di kelas IV di SDN Ciracas 06 Pagi sebagai dasar dari acuan analisis kebutuhan.

¹ Srikandi, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Berbasis Pembelajaran Kontekstual Kelas V Sdn 14 Pontianak Selatan," *Universitas Tanjungpura*, 2020.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pendidik hanya menggunakan bahan ajar dari buku yang disediakan di sekolah dan video pembelajaran. Selain melakukan pengamatan, peneliti juga melakukan wawancara dengan pendidik di kelas IV di SDN Ciracas 06 Pagi. Dalam hasil wawancara tersebut, pendidik masih menggunakan bahan ajar berbentuk media cetak. Pendidik belum menggunakan bahan ajar berbasis teknologi karena pengetahuan dan keterampilan yang kurang dalam memanfaatkan teknologi. Pendidik menyampaikan bahwa materi kekayaan alam yang terdapat pada buku terlalu sedikit dalam bentuk tulisan dengan penjelasan yang sangat kurang dan kurang dilengkapi dengan contoh dalam bentuk gambar. Hal tersebut membuat peserta didik tidak dapat membayangkan bentuk-bentuk kekayaan alam yang ada dan keterampilan berpikir kritis dalam untuk pemecahan masalah peserta didik menjadi kurang.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik kelas IV di SDN Ciracas 06 Pagi. Dalam wawancara tersebut diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi kekayaan alam di daerah tempat tinggal karena materi yang terdapat pada buku hanya dalam bentuk tulisan yang tidak dilengkapi dengan gambar. Peserta didik juga mengeluhkan penggunaan bahan ajar IPS yang digunakan saat pembelajaran berlangsung karena pada saat mempelajari materi kekayaan alam tidak terdapat contoh-contoh kekayaan alam dalam bentuk gambar untuk memperjelas materi. Maka dari itu, diperlukan sebuah keterbaruan dalam proses pembelajaran IPS dengan mengembangkan bahan ajar sehingga kebutuhan peserta didik akan bahan ajar terpenuhi. Bahan ajar tidak hanya berupa buku yang dalam bentuk media cetak. Bahan ajar berbasis non cetak seperti bahan ajar elektronik juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara membuat bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi dan menarik yaitu bahan ajar berupa buku elektronik menggunakan *flipbook*. Bahan ajar berbentuk buku elektronik menggunakan *flipbook* menjadi suatu solusi untuk menggantikan bahan ajar yang digunakan sebelumnya

sehingga peserta didik terbantu dalam mempelajari materi kekayaan alam. Tidak seperti buku cetak yang tebal dan berat, buku elektronik mudah di bawa kemana saja dan dapat digunakan kapan saja karena dapat diakses melalui perangkat elektronik.

Adapun sebuah jurnal berjudul “Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Karakter dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Tokoh-tokoh Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 01 Sriwijaya” menyampaikan bahwa sebagian besar pembelajaran IPS di sekolah-sekolah masih menggunakan pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.² Pendidik menjelaskan materi pelajaran menggunakan metode ceramah dan dilanjutkan dengan pemberian tugas atau latihan soal sehingga peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan bahan ajar yang menarik dapat membantu pembelajaran IPS karena peserta didik tidak hanya menghafal konsep dan teori. Peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar karena bahan ajar yang digunakan memanfaatkan teknologi sehingga dapat memberikan suasana baru serta memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan mengingat materi pelajaran.

Selain jurnal diatas, sebuah jurnal yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Pendamping Tematik Terpadu Berbasis Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar” menyampaikan bahwa pendidik masih menggunakan bahan ajar yang sudah disediakan di sekolah tanpa mengkaji ulang mengenai materi yang akan diberikan.³ Dalam penyusunan bahan ajar seharusnya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi yang akan diberikan, karakteristik peserta didik terutama di kelas IV, mudah digunakan dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Bahan ajar dapat dikembangkan dengan menggunakan teknologi seperti buku elektronik menggunakan *flipbook*. Buku elektronik yang dikembangkan adalah

² Ahmad Wahyudi and Nanang Abdul Jamal, “Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Karakter Dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Tokoh-Tokoh Hindu, Budha, Dan Islam Di Indonesiapada Siswa Kelas V Sdn 01 Sriwijaya,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): h. 36

³ Nopus, Hayatun, dkk, “Pengembangan Bahan Ajar Buku Pendamping Tematik Terpadu Berbasis Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar”, *JURNAL BASICEDU* vol 5, no 5,(2021): h. 3280.

bukuyang dipublikasikan dalam bentuk digital yang berisi tulisan, gambar, video serta dilengkapi dengan latihan soal yang dapat dibaca melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* dan laptop.

Buku elektronik menggunakan *flipbook* merupakan buku yang tidak menggunakan bahan baku kertas dalam penulisannya dan digunakan dalam bentuk digital melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, laptop dan komputer yang saat dibalik dari satu halaman ke halaman berikutnya teranimasi dan mengeluarkan suara seperti sedang membalik lembar halaman buku dengan tampilan yang menarik. Oleh karena itu, pendidik seharusnya memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran dengan memberikan suasana menyenangkan bagi peserta didik.

Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini diantaranya: Pertama, berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis BukuAnak dengan Nilai Kearifan Lokal Jember Tema 7 Subtema 2 Pada Siswa Kelas IV SD” oleh Dina Via Asdi Kurniasari, dkk. Penelitian yang dilakukan oleh Dina Via Asdi Kurniasari, dkk terletak pada muatan pelajaran yaitu muatan pelajaran Bahasa Indonesia, bahan ajar yang dikembangkan hanya berbasis bukuanak tidak dilengkapi dengan video dan tidak berbasis teknologi. Sedangkan peneliti ingin mengembangkan bahan ajar buku elektronik menggunakan *flipbook* berbasis masalah pada muatan IPS materi kekayaan alam di daerah tempat tinggal dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, video, cerita pendek untuk penjelasan materi dan latihan soal. Kerelevanan dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar bukuuntuk peserta didik kelas IV SD.

Penelitian kedua yaitu penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada” oleh Imelda Uma Riwu, dkk. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Imelda Uma Riwu, dkk terletak pada muatan pelajaran dengan jaringan tema berisi beberapa mata pelajaran (Bahasa Indonesia,

Matematika, PPKn, IPA, IPS, SBdP, dan PJOK), bahan ajar yang dikembangkan yaitu buku elektronik dan tidak terdapat cerita pendek. Sedangkan peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbentuk buku elektronik pada muatan IPS materi kekayaan alam di daerah tempat tinggal di kelas IV SD dan terdapat cerita pendek untuk penjelasan materi. Unsur kerelevanan dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar berbasis elektronik menggunakan *flipbook* berbasis masalah di kelas IV peserta didik Sekolah Dasar.

Penelitian ketiga berjudul “*E-Modul* Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku” oleh Ririn Nopiani, dkk. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ririn Nopiani, dkk terletak pada bahan ajar yang dikembangkan yaitu *e-modul* interaktif dan terdapat *QR Code* namun hanya untuk mengerjakan soal evaluasi. Sedangkan peneliti akan mengembangkan bahan ajar buku elektronik menggunakan *flipbook* berbasis masalah dilengkapi dengan animasi video, terdapat cerita pendek dan latihan soal pada muatan IPS dengan materi kekayaan alam di daerah tempat tinggal di kelas IV SD. Unsur kerelevanan dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar elektronik untuk peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka perlu sebuah pemecahan masalah sebagai solusi dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan buku elektronik menggunakan *flipbook* bernama “BEKA” yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini memiliki karakteristik diantaranya: tampilan *cover* atau sampul buku akan dibuat lebih menarik dan berwarna dengan dilengkapi gambar. Selain itu, buku elektronik berisi penjelasan materi dibuat secara ringkas namun tetap lengkap yang dilengkapi dengan cerita pendek berbasis masalah, gambar-gambar yang menarik, animasi video, terdapat latihan soal dan saat dibalik dari satu laman ke laman berikutnya mengeluarkan suara seperti sedang membalik lembar halaman buku. Buku elektronik menggunakan *flipbook* dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, komputer dan laptop.

Berdasarkan karakteristik tersebut, produk yang akan dikembangkan memiliki kelebihan seperti dapat menarik perhatian peserta didik, pembelajaran cenderung aktif yang dilengkapi dengan analisis masalah, membantu peserta didik dalam mempelajari materi kekayaan alam, memberikan manfaat terhadap daya ingat dan merangsang peserta didik untuk membaca keseluruhan materi yang terdapat pada bahan ajar buku elektronik karena dilengkapi dengan cerita pendek, gambar-gambar yang menarik dan video. Materi dibuat secara ringkas tetapi materi tetap lengkap dan terdapat latihan soal tentang materi kekayaan alam. Buku elektronik juga memudahkan peserta didik untuk mengulang materi pelajaran dimana saja serta kapan saja karena mudah untuk dibawa dan membuat peserta didik belajar mandiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Pendidik belum memanfaatkan teknologi dalam membuat bahan ajar untuk membantu proses pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.
2. Pembelajaran IPS cenderung berlangsung satu arah, pendidik kurang memperoleh *feedback*.
3. Keterbatasan bahan ajar dalam membantu menjelaskan materi kekayaan alam di daerah tempat tinggal.
4. Pengembangan bahan ajar berbentuk elektronik, khususnya buku elektronik menggunakan *flipbook* masih terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih spesifik dan fokus, yaitu pengembangan bahan ajar buku elektronik menggunakan *flipbook* berbasis masalah dalam pembelajaran IPS

khususnya pada materi kekayaan alam di daerah tempat tinggal di kelas IV Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar buku elektronik menggunakan *flipbook* berbasis masalah pada pembelajaran IPS materi kekayaan alam di daerah tempat tinggal di kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar buku elektronik menggunakan *flipbook* berbasis masalah pada pembelajaran IPS materi kekayaan alam di daerah tempat tinggal kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat keefektifan bahan ajar buku elektronik menggunakan *flipbook* berbasis masalah pada materi kekayaan alam di daerah tempat tinggal?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan penunjang pembelajaran memberikan manfaat bagi perkembangan kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar saat proses pembelajaran yang dapat diakses kapan dan dimana saja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Diharapkan menjadi sebuah masukan untuk mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kekayaan alam di daerah tempat tinggal pada pembelajaran IPS.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, peserta didik cenderung aktif dalam pembelajaran IPS materi kekayaan alam di daerah tempat tinggal dan dapat belajar tanpa batas waktu dan ruang.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi sebuah masukan bagi sekolah mengenai informasi pentingnya pemanfaatan teknologi dalam membuat bahan ajar dan referensi pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Adanya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai penambah wawasan dan referensi yang nanti dapat diterapkan ketika proses pembelajaran IPS di sekolah.

