

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan *e-book* Interaktif sebagai media pembelajaran yang terintegrasi teknologi dapat dilakukan sebagai langkah awal dalam memajukan proses pembelajaran di era globalisasi seperti saat ini. Menurut Suhartati (2012), teknologi memiliki peran yang sangat berharga dalam kemajuan pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Inovasi media pembelajaran dapat terwujud dengan lebih mudah melalui bantuan teknologi, seperti ketersediaan beragam *software* yang saat ini memudahkan proses pengembangan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru sehingga relevan untuk digunakan.

Proses pembelajaran membutuhkan alat pendukung sebagai sarana untuk menyampaikan informasi terkait materi pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru. Salah satu kebutuhan tersebut adalah ketersediaan buku karena penggunaannya dapat menambah pengetahuan dan wawasan. Seiring berkembangnya zaman, kualitas buku dapat terus ditingkatkan melalui pemanfaatan teknologi seperti pada pembuatan *e-book* interaktif. Hadirnya *e-book* interaktif merupakan akibat dari berkembangnya teknologi internet dan perangkat komputer. *E-book* interaktif berpotensi untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran karena terbentuk dari kombinasi berbagai komponen seperti teks, gambar, ilustrasi, video, dan audio yang dapat menyalurkan informasi secara lebih beragam.

Salah satu mata pelajaran di SD yang dapat menggunakan bantuan *e-book* interaktif adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Sebagaimana yang disampaikan oleh Budiyono (2018) bahwa kesulitan siswa saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat disebabkan oleh jaranganya penggunaan media pembelajaran terkini. Selain itu, Sudirman (2023) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, penggunaan alat bantu belajar dalam bentuk digital dinilai perlu oleh siswa. Berdasarkan kedua

pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan alat bantu belajar dalam bentuk digital dapat membantu proses pembelajaran IPAS.

Melalui mata pelajaran IPAS, siswa dapat mengembangkan pengetahuan serta keterampilannya terhadap peristiwa dan masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari agar mereka mampu bersosialisasi dengan baik di masyarakat. IPAS dalam jenjang SD merupakan satu-satunya mata pelajaran yang memberikan pendidikan mengenai hubungan timbal balik antar manusia dan hubungan manusia dengan lingkungannya, sehingga penyampaian mata pelajaran IPAS sudah seharusnya dikemas dalam bentuk yang bermakna juga menarik, hal tersebut dapat diwujudkan dengan memanfaatkan bantuan sumber belajar digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada pembelajaran IPAS di SD, ditemukan bahwa sebagian besar siswa hanya membaca karena diinstruksikan oleh guru tanpa disertai rasa keingintahuan untuk menjelajahi materi. Akibatnya, mereka sering kali kurang memaknai dan lupa dengan isi bacaannya ketika pertemuan kelas berikutnya.

Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan penggunaan *e-book* interaktif sebagai sumber belajar alternatif pada mata pelajaran IPAS. *E-book* interaktif yang berwujud produk *digital* diharapkan dapat mengasah pemahaman siswa secara mendalam serta memudahkan siswa untuk mengakses materi tanpa batasan waktu dan lokasi dengan penggunaannya yang mudah. Sifat interaktif yang dimiliki *e-book* juga dapat membantu siswa untuk tidak membaca secara pasif dan mengasah rasa keingintahuannya untuk menjelajahi lebih banyak informasi terkait dengan materi yang dipelajari.

Melalui wawancara dengan guru ditemukan bahwa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah rendahnya minat membaca siswa. Guru juga menyampaikan bahwa banyaknya konten bacaan atau materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial membuat minat membaca siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial semakin rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memilih untuk mengembangkan *e-book* interaktif karena kemampuannya dalam memberikan umpan balik dari input yang diberikan oleh pengguna serta memuat unsur-unsur

seperti gambar, ilustrasi, *audio*, dan *video* untuk mendukung keberhasilan penyelenggaraan proses pembelajaran. *E-book* interaktif memberikan guru kesempatan untuk menyajikan materi dalam beragam bentuk yang memudahkan siswa untuk memahaminya yaitu melalui berbagai komponen yang terintegrasi di dalamnya. Hal ini didukung dengan pernyataan Candra dalam Hanikah (2022) bahwa keunggulan dari *e-book* diantaranya dapat diintegrasikan dengan tampilan gambar, suara, animasi, permainan, *video* pembelajaran, dan lainnya, sehingga lebih beragam informasi yang disajikan, serta dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak. *E-book* interaktif ini diharapkan dapat menjadi produk yang bermanfaat dan inovatif khususnya untuk kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar kelas IV.

Pembelajaran yang berhasil juga perlu didukung dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. *E-book* interaktif pada penelitian ini akan dikembangkan dengan berbasis PBL (*Problem Based Learning*). PBL (*Problem Based Learning*) dipilih agar materi yang tersaji tidak hanya ditelaah namun juga mengasah kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dengan memunculkan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari dan kehidupan. Melalui permasalahan yang disajikan diharapkan siswa dapat menganalisa solusi dari permasalahan tersebut melalui proses tersebut akan didapatkan informasi atau pengetahuan dan konsep, kemudian informasi yang didapat akan disimpulkan. Secara keseluruhan PBL (*Problem Based Learning*) mendorong siswa untuk mengambil inisiatif dalam belajar, mencari informasi, berpikir kritis, berkolaborasi, dan bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka sendiri.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini seperti yang telah dilakukan oleh Mira Rusdiana dengan judul “*E-book* Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” (Rusdiana, 2022). Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan adalah sama-sama mengembangkan *e-book* interaktif untuk siswa kelas IV SD namun, terdapat perbedaan karena penelitian ini mengembangkan *e-book* interaktif berbasis PBL pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk siswa kelas IV SD.

B. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi ruang lingkup masalah dengan tujuan agar penelitian dapat dilakukan dengan efektif. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti akan membatasi permasalahan pada pengembangan sebuah produk berupa *e-book* interaktif berbasis PBL (*Problem Based Learning*) berbantuan aplikasi *Flip Builder* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SD.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis kebutuhan *e-book* interaktif berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dengan berbantuan aplikasi *Flip Builder* untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana desain dan pengembangan *e-book* interaktif berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dengan berbantuan aplikasi *Flip Builder* untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana implementasi dan evaluasi *e-book* interaktif berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dengan berbantuan aplikasi *Flip Builder* untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SD?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berkenaan dengan kegunaan hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat dilihat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Melalui penelitian dan pengembangan *e-book* interaktif berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dengan berbantuan aplikasi *Flip Builder* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SD, diharapkan dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SD.
 - b. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam rangka mendukung teori yang berkaitan dengan

penggunaan *e-book* interaktif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk siswa SD.

- c. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Produk *e-book* interaktif berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dengan bantuan aplikasi *Flip Builder* ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu meningkatkan minat peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial serta meningkatkan pemahaman siswa.

b. Bagi guru/pendidik

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan informasi bagi guru dalam penggunaan *e-book* interaktif berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dengan berbantuan aplikasi *Flip Builder* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan terciptanya proses belajar yang interaktif melalui penggunaan *e-book* interaktif berbasis PBL dengan berbantuan aplikasi *Flip Builder*.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Produk *e-book* interaktif berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dengan bantuan aplikasi *Flip Builder* ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.