

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu alternatif untuk mempersiapkan diri seseorang dalam menghadapi perkembangan zaman yang terus berkembang pesat yaitu melalui pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses dalam mengembangkan dan membentuk kepribadian beserta potensi yang dimiliki oleh siswa. Pendidikan bukan hanya untuk mendapatkan ilmu, tetapi juga untuk meningkatkan status sosial sehingga bermanfaat untuk masyarakat sekitarnya (Rohmah, 2020). Salah satu faktor pendukung yang menentukan ketercapaian dalam peningkatan mutu dan kualitas pendidikan, yaitu pada jalannya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan. Sehingga, kegiatan pembelajaran pun harus dilakukan dengan baik, artinya kegiatan tersebut harus memenuhi syarat/kriteria, bahkan karakteristik dan kebutuhan siswa itu sendiri (Ridha et al., 2021).

Perkembangan teknologi berperan untuk membantu dalam peningkatan mutu dan kualitas pendidikan berupa pemanfaatan teknologi yang berkaitan dalam mempengaruhi perilaku siswa dalam belajar. Tanpa kita disadari siswa pun saat ini sebagai bagian dari *digital narrative*, yaitu dimana mereka dikatakan sebagai generasi pada era digital dengan kondisi yang memudahkan dalam memperoleh sebuah informasi dan keuntungan lainnya yang didapat melalui digital atau teknologi (Reynaldo, 2020). Adanya perkembangan teknologi, kegiatan pembelajaran sekarang ini dalam pelaksanaannya dapat menggunakan berbagai media maupun bahan ajar yang bervariasi dan berkembang untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dan menunjang media bahan ajar yang efektif dan efisien.

Bahan ajar merupakan suatu komponen pembelajaran yang penting untuk digunakan oleh guru maupun siswa. Bahan ajar memiliki dampak sekaligus pengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Anita et al., 2022). Masalah yang dijumpai yaitu masih kurangnya inisiatif dan inovasi dari guru terkait pembuatan dan pengembangan membuat bahan ajar yang bervariasi dan menarik sebagai alat dan sumber belajar dalam proses pembelajaran (Masturah et al., 2018).

Saat ini di banyak sekolah dalam proses belajar mengajar masih banyak menggunakan bahan cetak. Salah satunya buku yang banyak digunakan sebagai bahan ajar, sekaligus juga media pembelajaran. Buku merupakan sumber belajar yang paling utama diterima oleh siswa. Kebanyakan buku masih diproduksi secara di cetak. Sehingga, menambah beban bawaan siswa ke sekolah, lalu masih banyak buku cetak yang belum menarik perhatian siswa untuk membaca. Sehingga, adanya perkembangan pada teknologi bahan ajar pun tidak hanya bentuk cetak saja, namun sekarang dapat berupa berbasis teknologi ataupun disebut bahan ajar elektronik (Hadiyanti, 2021; Danardono et al., 2019)

Bahan ajar elektronik adalah sekumpulan materi yang penyusunannya sistematis yang akan menunjukkan kemampuan dikuasainya selama pembelajaran yang dikemas dalam berupa isi teks, gambar, audio, audio visual, video atau bentuk multimedia lainnya (Lawe et al., 2021; Sriwahyuni et al., 2019). Bahan ajar elektronik membantu siswa mendapatkan sumber belajar yang efisien dan mempermudah proses kegiatan belajar, dimana dalam penggunaannya dapat digunakan mudah serta cepat dan dapat dilakukan dimana pun yang terjangkau jaringan internet (R. Nida et al., 2021). Bahan ajar elektronik dinilai mampu meningkatkan semangat dan mampu menarik perhatian siswa, serta diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep yang dimiliki siswa (Lawe et al., 2021). Sehingga, bahan ajar elektronik ini mampu memudahkan siswa untuk belajar sesuai mereka dan membantu mereka untuk mencapai adanya peningkatan baik hasil maupun motivasi dalam kegiatan belajar mereka.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di SD masih mengalami beberapa kendala yang sebagian besar dari siswa, yaitu siswa kesulitan dalam memahami materi dan motivasi belajar siswa rendah. Sehingga, penguasaan konsep yang dimiliki siswa pun rendah. Salah satunya dikarenakan kekurangan media/alat bantu dalam kegiatan belajar di sekolah yang menyebabkan siswa bosan dan pembelajaran pun terlihat monoton tidak ada inovasi baru dalam melakukan pembelajaran (Danardono et al., 2019) serta kurangnya inovasi dari guru dan siswa kesulitan dalam menyerap dan mencerna materi yang diberikan oleh guru (Masturah et al., 2018). Selain itu, sumber belajar yang siswa dapatkan belum bervariasi, berupa hanya dari buku dan informasi yang didapatkan dari penyampaian guru saja. Maka

dari itu, dibutuhkan suatu bahan ajar yang mampu untuk membantu siswa agar mereka dapat menerima penguasaan konsep dan mencapai motivasi belajar yang baik selama kegiatan pembelajaran.

Penguasaan konsep merupakan hasil dari suatu proses belajar yang dijadikan sebagai acuan keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penguasaan konsep sangat penting bagi siswa agar mereka mampu memahami dan menjelaskan materi yang diajarkan dengan baik dan benar (Danardono et al., 2019). Namun, di lapangan siswa sebagian besar masih kesulitan dalam memahami materi dan motivasi belajar rendah. Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam yang dapat memimpin dan memastikan bahwa kegiatan belajar terus berlanjut untuk mencapai tujuan tertentu (Winata, 2021). Maka, bila siswa tidak mempunyai sebuah motivasi dalam dirinya, maka siswa tersebut tidak akan termotivasi untuk belajar yang nantinya berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Tidak hanya itu, ada juga dorongan dari luar seperti pembelajaran yang monoton dan membosankan, serta ketersediaan bahan ajar yang belum memadai. (Hadiyanti, 2021) Sehingga, bahan ajar elektronik menjadi solusi sebagai sumber belajar agar siswa mampu memahami dan mengerti suatu materi yang diajarkan selama proses pembelajaran.

Penelitian ini mengacu pada penelitian relevan sebelumnya yang telah melakukan pengembangan pada bahan ajar digital mengenai materi ekosistem di kelas V SD (Wildanasari et al., 2022) dan berbasis *flipbook* pada materi IPA di kelas IV dan materi Seni Rupa di kelas V SD (Dayanti et al., 2021; Hadiyanti, 2021). Serta, menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik berupa e-modul berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di sekolah (Huda, 2018).

Penerapan bahan ajar elektronik ini perlu diterapkan pada materi sumber energi dikarenakan masih kurangnya ketersediaan bahan ajar yang memadai, sehingga materi tersebut masih banyak disajikan hanya dalam bentuk buku cetak dan dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah oleh guru. Sementara itu, materi sumber energi ini materi yang lumayan sulit untuk dipahami siswa secara langsung dengan hanya berupa bantuan dari buku cetak saja dan melalui sebuah gambar (Fahmi et al., 2020). Selain itu juga, tidak semua materi dapat divisualisasikan secara konkret terutama hal-hal yang terbatas untuk dilihat langsung oleh siswa, seperti pada materi sumber energi (Syabrina & Kusdinar,

2022). Sehingga, perlu adanya bahan ajar lain agar menjadikan sumber belajar yang lebih memberikan pemahaman dan penguasaan serta motivasi siswa terhadap materi tersebut. Dengan begitu, perlu adanya pengembangan dan penggunaan bahan ajar elektronik materi sumber energi atau disingkat dengan E-BAMSUGI. Pengembangan bahan ajar elektronik yang saya kembangkan akan berbentuk *flipbooks* dengan pembuatannya penggunaan aplikasi canva dan tambahan dengan *heyzine flipbooks*. Sehingga, bisa dikatakan pengembangan E-BAMSUGI berbentuk *flipbooks*, dimana penggunaan *flipbooks* ini serupa dengan penggunaan *e-book*.

Oleh karena itu, merujuk pada bahan ajar elektronik pada materi sumber energi ini memang sudah ada yaitu berupa media pembelajaran buku elektronik atau *e-book* tetapi perlu dikembangkan kembali dan diperuntukan untuk kelas II. *E-book* dengan materi sumber energi yang saya temukan itu dalamnya terdapat adanya teks, desain berwarna, musik, dan diakhiri pula dengan latihan. Dengan adanya hal tersebut, saya ingin mengembangkan E-BAMSUGI berbentuk *flipbooks* agar lebih interaktif dalam pengembangannya tidak hanya berupa teks dan desain berwarna saja, namun ditambahkan pula gambar, video, audio/musik, dan kuis didalamnya.

Berdasarkan uraian masalah diatas, peneliti akan melakukan suatu pengembangan pada bahan ajar elektronik dalam sebuah penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengembangan E-BAMSUGI untuk Mengukur Penguasaan Konsep dan Motivasi Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-BAMSUGI sebagai sumber belajar yang interaktif dan berkualitas yang memadai bagi siswa maupun guru, serta diharapkan dapat membantu dalam penguasaan konsep dan motivasi belajar siswa kelas IV SD dalam proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan E-BAMSUGI untuk mengukur penguasaan konsep dan motivasi siswa kelas IV SD? Dari rumusan masalah tersebut pertanyaan penelitiannya adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan E-BAMSUGI untuk mengukur penguasaan konsep dan motivasi siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan E-BAMSUGI untuk mengukur penguasaan konsep dan motivasi siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana penguasaan konsep siswa kelas IV SD setelah penggunaan E-BAMSUGI?
4. Bagaimana motivasi siswa kelas IV SD setelah penggunaan E-BAMSUGI?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui:

1. Langkah-langkah rancangan pengembangan E-BAMSUGI untuk mengukur penguasaan konsep dan motivasi siswa kelas IV SD.
2. Kelayakan E-BAMSUGI yang dikembangkan dalam mengukur penguasaan konsep dan motivasi siswa kelas IV SD.
3. Seberapa besar penguasaan konsep siswa kelas IV SD setelah penggunaan E-BAMSUGI.
4. Seberapa besar motivasi siswa kelas IV SD setelah penggunaan E-BAMSUGI.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Salah satu bentuk pengembangan bahan ajar elektronik yaitu E-BAMSUGI untuk mengukur penguasaan konsep dan motivasi siswa kelas IV SD dan menentukan bahan ajar tersebut layak atau tidak layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memperoleh wawasan dan menambah pengalaman bagi peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan dalam mengidentifikasi penggunaan E-BAMSUGI terhadap penguasaan konsep dan motivasi siswa kelas IV SD. Selain itu juga, sebagai upaya dalam memperkaya bahan ajar maupun media pembelajaran berbasis teknologi.

b. Bagi Guru

Membantu guru dalam membangun lingkungan belajar yang menyenangkan, serta efektif dan efisien sehingga mampu meringankan dalam penyampaian materi dengan menggunakan foto, video, dan animasi. Serta, digunakan sebagai bahan dan sumber ajar pendukung dalam meningkatkan mutu belajar mengajar.

c. Bagi Siswa

Membantu dalam memudahkan siswa mempelajari materi sumber energi dan menumbuhkan motivasi belajar saat pembelajaran dan ditunjang pula dengan adanya media gambar, video, animasi, dan kuis. Sehingga, hal tersebut menjadi sumber belajar bagi mereka.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada skripsi yang berjudul “pengembangan E-BAMSUGI untuk mengukur penguasaan konsep dan motivasi siswa kelas IV SD” memuat lima BAB yaitu diantaranya BAB I Pendahuluan, BAB II Kajian Pustaka, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Temuan dan Pembahasan, dan BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini, berisikan mengenai uraian latar belakang penelitian tentang permasalahan yang berkaitan dengan yang akan diteliti yang merupakan bahan penulisan skripsi. Tujuan penelitian merupakan pernyataan dari rumusan masalah yang diharapkan sebagai bentuk ketercapaian dari penelitian ini. Manfaat penelitian berupa kebermanfaatan dari penelitian yang dilakukan yang

dapat ditinjau dari aspek teoritis dan praktis. Struktur organisasi skripsi ini berisikan mengenai rangkuman isi dari setiap bab yang diuraikan secara singkat dan jelas.

BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini memaparkan berupa studi literatur yang berdasar pada landasan teori dan penelitian sebelumnya yang relevan. Studi literatur merupakan indikator pendukung teori-teori yang dijadikan tumpuan dalam melakukan penelitian dan menjelaskan beberapa teori yang berhubungan dengan pembahasan dalam penelitian yang didalamnya mengkaji beberapa variabel dan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III Metode Penelitian. Bab ini diawali dengan memaparkan desain penelitian berdasarkan metode dan teknik penelitian. Lalu dilanjutkan dengan membahas partisipan, lokasi, perumusan dan pemilihan instrumen dalam pengumpulan data berdasar pada kesesuaian metode dan desain penelitian yang digunakan, alur prosedur penelitian dan pengolahan data terpenuhi maka dilakukan analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi mengenai hasil temuan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan analisis data dan di dukung pula oleh teori-teori dari para ahli ataupun hasil temuan yang relevan.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisi terkait ringkasan kesimpulan dari hasil pada bab sebelumnya yang telah diperoleh dan menjelaskan pula implikasi serta rekomendasi sebagai bahan evalua