

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha yang dilakukan untuk meningkatkan potensi siswa dengan cara mendorong dan memfasilitasi berbagai kegiatan siswa untuk belajar. Keberadaan pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya untuk menentukan perubahan ke arah kemajuan dan kesejahteraan hidup yang lebih berkualitas. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan kemampuan dan kepribadiannya untuk menjadi manusia yang lebih baik karena pendidikan dapat memengaruhi sikap dan tindakan manusia dalam kehidupan (Darman, 2017). Sehingga, pendidikan memiliki peranan penting dan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan seseorang. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasar pada pencapaian tujuan pendidikan, proses pembelajaran menjadi pondasi besar dalam pendidikan yang akan menghantarkan siswa menjadi generasi emas dan unggul di masa depan. Proses pembelajaran harus dipersiapkan sebaik mungkin karena keberhasilan suatu pendidikan sangat ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung (Yuliandri, 2017). Fenomena pembelajaran di abad 21 saat ini telah membawa perubahan baru pada sistem pembelajaran, salah satunya adalah pengintegrasian teknologi sebagai media untuk mengembangkan keterampilan belajar. Sebagaimana pendapat Rahayu, et al (2022) bahwa standar sekolah di abad 21 berkaitan dengan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, guru dituntut untuk menjamin terciptanya proses pembelajaran yang bermakna. Proses pembelajaran bermakna merupakan pembelajaran yang mendukung peningkatan kemampuan berpikir

tingkat tinggi dan kegiatan pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran inovatif (Tambunan, 2021).

Pembelajaran inovatif berorientasi pada pembelajaran berpusat pada siswa, pembelajaran aktif, dan menyenangkan sehingga pembelajaran harus dirancang dan dikondisikan agar siswa dapat belajar (Muhali, 2019). Sebagaimana pendapat Mulyasa (2018 hlm 4) bahwa rancangan pembelajaran inovatif didukung oleh lima unsur pembelajaran terbaru di abad 21 di antaranya yakni pembelajaran yang berbasis pada TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), melatih keterampilan abad 21 atau 4C (*Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication*), dan mengembangkan kemampuan literasi (Mulyasa, 2018 hlm 4). Pelaksanaan pembelajaran inovatif tersebut dapat ditunjang dalam komponen atau langkah-langkah pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru memiliki tugas untuk menentukan keberhasilan suatu pembelajaran, yang mana guru harus menyusun rencana pembelajaran dengan merumuskan tujuan pembelajaran, memilih strategi pembelajaran, menentukan dan mempersiapkan materi, pengembangan bahan ajar, media pembelajaran, sampai pada tahap evaluasi pembelajaran (Sianturi dkk, 2022 hlm. 192). Komponen-komponen tersebut mesti dipersiapkan oleh guru sebaik mungkin sebelum melaksanakan suatu pembelajaran, salah satunya adalah bahan ajar. Bahan ajar dianggap sebagai salah satu komponen yang paling krusial dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya bahan ajar guru dan siswa akan mengalami kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran jika tidak disertai dengan bahan ajar yang lengkap (Panggabean, H., N., 2022). Sejalan dengan pendapat Nuryasana & Desiningrum (2020) bahwa pemilihan bahan ajar yang sesuai sangat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar harus mendapat perhatian khusus sebelum melaksanakan suatu proses pembelajaran.

Pada saat perencanaan guru disarankan untuk mengembangkan bahan ajar sendiri, agar bahan ajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selaras dengan pendapat Susilawati et al., (2020) bahwa alasan guru harus mengembangkan bahan ajar di antaranya yaitu untuk menyediakan bahan ajar sesuai kurikulum, kebutuhan dan karakteristik siswa serta tuntutan pemecahan

masalah belajar. Melihat dari pentingnya bahan ajar dalam proses pembelajaran, maka sudah menjadi kewenangan dan tanggung jawab guru untuk menyusun bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga proses pembelajaran dapat mencapai keberhasilan.

Setiap mata pelajaran di sekolah dasar tentu membutuhkan bahan ajar, termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan suatu mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada objek kajian sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, politik, dan ekonomi yang ditujukan untuk tujuan suatu pembelajaran (Rahmawati & Kusuma, 2019, hlm 2). IPS sebagai salah satu bidang studi memiliki tujuan untuk menyediakan dan membekali siswa yang tidak hanya membangun penalarannya saja berupa hapalan melainkan mengembangkan aspek nilai dan moral melalui materi tentang kehidupan sosial yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-harinya dengan melibatkan seluruh inderanya (Rustini, 2016). Untuk itu, pembelajaran IPS menekankan pada semua aspek yakni kognitif, afektif, dan psikomotor yang mengarahkan pembelajaran berpusat kepada siswa (*student centered*).

Objek kajian pembelajaran IPS di kelas tinggi sekolah dasar mulai meluas dengan kajian yang beragam. Azizah (2021) berpendapat bahwa IPS merupakan pembelajaran yang menganalisis dan mempelajari tentang permasalahan-permasalahan sosial dari berbagai aktivitas yang ada di kehidupan sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa akan diajak untuk dapat mengenal lingkungan fisik dan sosial beserta hubungan dan interaksi yang terjadi antara kedua lingkungan tersebut. Dalam hal ini, dengan konten materi yang luas dan beban belajar siswa maka pengoptimalan guru menjadi sangat penting. Sehingga, muncul pertanyaan terkait pemilihan strategi, bahan ajar, dan media pembelajaran yang dapat menstimulus semangat belajar siswa sehingga meningkatkan minat belajarnya.

Berkaitan dengan hal tersebut, siswa sekolah dasar sangat memerlukan pembelajaran yang inovatif tidak terkecuali pada pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS harus dikemas dengan pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa. Seiring dengan perkembangan siswa bahwa siswa saat ini merupakan generasi emas yang hidup di era digital atau sebagai generasi Alpha yang sudah akrab dengan sebuah teknologi digital (Novianti, dkk

2019). Berdasar pada teori kognitif Jean Piaget bahwa siswa kelas IV berusia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa telah memiliki kemampuan penalaran logis terhadap hal-hal konkret. Menurut Hurlock karakteristik siswa sekolah dasar juga masih aktif secara fisik, dimana anak masih suka bermain, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Istiqomah & Suyadi, 2019). Melihat dari hal tersebut, maka bahan ajar pada pembelajaran IPS harus disesuaikan dengan karakteristik siswa saat ini.

Urgensi penggunaan bahan ajar pada pembelajaran IPS tersebut tidak sejalan dengan apa yang peneliti temukan. Dari hasil temuan penelitian Safitri, 2018: Tiwan & Tutuk, 2022 pembelajaran IPS mengalami permasalahan utamanya dalam penggunaan bahan ajar. Penggunaan bahan ajar di sekolah kerap sekali dilakukan dengan terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Guru mengalami kesulitan dalam menentukan dan merancang bahan ajar yang tepat dan sesuai dengan materi. Hasil wawancara dan obeservasi yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV di SDN Cicenang 1 mendapatkan permasalahan yang serupa. Bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran IPS di SDN Cicenang 1 cenderung mengandalkan bahan ajar dari buku teks yang sudah ada. Media yang digunakan hanya berbentuk visual atau gambar pada buku teks. Guru mengutarakan bahwa pada saat pembelajaran IPS belum pernah mengembangkan dan menggunakan bahan ajar digital karena adanya keterbatasan waktu sehingga belum tersedianya bahan ajar yang menarik.

Berkaitan dengan hal tersebut maka bahan ajar pada pembelajaran IPS di SDN Cicenang 1 masih bersifat tekstual dan kurang bervariasi. Basori (2016) menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar yang kurang bervariasi akan berdampak pada kurang optimalnya kualitas pembelajaran IPS di kelas. Berkaitan dengan hal tersebut Putra, dkk (2018) juga berpendapat bahwa jika guru dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dengan terpaku pada buku tematik maka akan menimbulkan rasa bosan dan siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Adapun peneliti melakukan studi pendahuluan pada buku tematik Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” revisi 2017 yang diterbitkan oleh Kemendikbud untuk siswa

kelas IV sekolah dasar ditemukan bahwa dalam materi jenis-jenis pekerjaan masih kurangnya gambar yang memvisualisasikan suatu pekerjaan tertentu. Hal ini dilihat dari format sajian materinya yang hanya menggunakan teks berupa cerita. Apabila materi yang disajikan hanya berupa teks dikhawatirkan nantinya akan membuat siswa menjadi bosan. Sehingga, diperlukannya pengemasan materi yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, jenis-jenis pekerjaan yang ada pada buku belum dilakukannya pembaharuan dengan bidang pekerjaan yang sedang berkembang saat ini. Pekerjaan-pekerjaan yang berkembang dan dibutuhkan saat ini perlu dikenalkan juga kepada siswa karena mengikuti perkembangan zaman dan tidak jauh dengan kehidupan di sekitar siswa (Maylitha dkk., 2022).

Berkaitan dengan permasalahan tersebut maka guru harus menyediakan informasi faktual dan menyajikannya secara inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini yang diselaraskan juga dengan karakteristik siswa. Maka dari itu, untuk menyikapi kurangnya ketersediaan bahan ajar pada pembelajaran IPS tersebut sekaligus sebagai upaya membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan inovatif, maka peneliti akan merancang dan mengembangkan bahan ajar digital interaktif pada penerapan pembelajaran IPS. Utami & Atmojo (2021) memaparkan bahwa bahan ajar digital dengan tampilan yang menarik dapat mendorong siswa untuk merasakan pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya. Penggunaan bahan ajar yang didukung dengan sumber daya yang memadai dan model pembelajaran yang tepat akan menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna bagi siswa.

Bahan ajar digital yang dirancang peneliti adalah *e-book* interaktif berbasis pada multimedia khususnya untuk pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan. *E-book* ini sebagai buku cetak dalam versi elektronik yang dapat dibaca menggunakan sebuah alat komputer atau *smartphone* dan dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan untuk mempermudah siswa memahami materi (Aeni dkk., 2022). Sebagaimana pendapat (Susantini, dkk 2021) bahwa kelebihan *e-book* saat ini dilengkapi dengan fitur yang interaktif untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran, seperti disisipkan oleh video, audiovisual, konten grafis, *hyperlink*, kuis, animasi, dan fitur pencarian. Dengan demikian, *e-book* ini dapat mengemas materi pembelajaran ke berbagai bentuk media atau multimedia yang dapat

memfasilitasi siswa sesuai dengan karakteristik dan gaya belajarnya masing-masing. Menurut Permadi & Saini (2017) bahan ajar berbasis multimedia dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa dapat melihat, mendengarkan, dan melakukan sesuatu sesuai dengan perintah yang ada di dalam bahan ajar, mempermudah siswa untuk memahami materi, serta meningkatkan motivasi siswa.

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini di antaranya penelitian Setiawan dkk. (2018) tentang Multimedia Interaktif Buku Digital 3D Pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian Wahiddah dkk. (2022) tentang Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar. Lalu, penelitian (Wati et al., 2023) tentang Pengembangan Multimedia E-Book Magic (E-Boma) Materi ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. Ketiga penelitian tersebut menghasilkan *e-book* layak untuk digunakan.

Berdasarkan kondisi-kondisi yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud untuk merancang bangun bahan ajar *e-book* interaktif berbasis multimedia yang memuat materi jenis-jenis pekerjaan. Urgensi bahan ajar *e-book* interaktif ini ialah dapat menjadi alternatif solusi untuk membantu mengatasi kelemahan pembelajaran konvensional, memberikan pengalaman belajar yang bermakna dengan pembelajaran inovatif dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan. Melalui bahan ajar *e-book* interaktif diharapkan siswa dapat dengan mudah mengingat pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan karena *e-book* interaktif ini dapat digunakan kapan dan dimana saja sehingga akan memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan mereka. Perbedaan produk penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah *e-book* ini dilengkapi interaktivitas berupa *padlet*, *wodwall*, *edfuzzle*, dan pembaruan materi tentang jenis-jenis pekerjaan yang berkembang saat ini utamanya di era digital. Maka, judul penelitian ini ialah **“Rancang Bangun Bahan Ajar *E-book* Interaktif Berbasis Multimedia Pada Materi Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang, perumusan masalah penelitian ini yakni:

1. Bagaimana merancang bangun bahan ajar *e-book* interaktif berbasis multimedia pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV SD?
2. Bagaimana hasil kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis multimedia pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV SD?
3. Bagaimana respons siswa dan guru terhadap bahan ajar *e-book* interaktif berbasis multimedia pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada penjabaran rumusan masalah, tujuan umum penelitian ini ialah merancang dan membuat bahan ajar *e-book* interaktif berbasis multimedia materi jenis-jenis pekerjaan, tujuan khusus penelitian ini yakni:

1. Mendeskripsikan rancang bangun bahan ajar *e-book* interaktif berbasis multimedia pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV SD.
2. Mengetahui hasil kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis multimedia pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV SD.
3. Mengetahui respons siswa dan guru terhadap bahan ajar *e-book* interaktif berbasis multimedia pada materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan mampu memberi kebermanfaatan kepada banyak pihak pada penerapannya dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat teoretis dan praktis yang diharapkan dari penelitian ini di antaranya:

1. Manfaat Teoretis

Sebagai sumber referensi untuk merancang bangun bahan ajar *e-book* serta sebagai sumber belajar pendukung yang diharapkan mampu menjadi solusi atas kesulitan siswa maupun guru dalam melakukan pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dengan pembelajaran inovatif dan menyenangkan; serta membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan.

- b. Bagi guru, dapat menambah pengetahuan dan referensi untuk mengembangkan ataupun menggunakan bahan ajar yang menarik, inovatif dan interaktif sesuai kebutuhan siswa guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, dapat menambah variasi bahan ajar menarik untuk menunjang proses pembelajaran IPS utamanya materi jenis-jenis pekerjaan.
- d. Bagi peneliti, dapat melatih dan mengasah keterampilan peneliti dalam merancang bangun bahan ajar *e-book* interaktif; memberikan ruang kepada peneliti untuk berkreaitivitas dalam mengembangkan suatu bahan ajar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lima bab, yang mana di setiap bab memiliki cakupannya tersendiri yang disusun secara sistematis, di antaranya:

BAB I PENDAHULUAN, membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, memuat penjelasan tentang teori-teori yang relevan dan menjadi landasan acuan penelitian ini di antaranya yaitu menjelaskan mengenai bahan ajar, *e-book* interaktif, multimedia, pembelajaran IPS di SD, teori pendukung penggunaan bahan ajar *e-book*, penelitian relevan hingga kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN, memuat penjelasan tentang serangkaian metode yang dilakukan. Dimulai dari desain penelitian, prosedur penelitian yang dilakukan, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian beserta teknik analisis data yang dilakukan.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, menjabarkan hasil temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti yang disusun berdasarkan prosedur penelitian dan perumusan masalah.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI, memaparkan hasil simpulan penelitian yang telah dilaksanakan dan menjelaskan hasil implikasi serta rekomendasi dari penelitian yang telah peneliti lakukan guna menjadi rujukan untuk penelitian berikutnya.