

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran yang sangat penting bagi siswa karena berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi warga negara yang baik dan aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Dewi & Rohmanurmeta, 2019). Pembelajaran IPS tentunya telah dipelajari sejak tingkat sekolah dasar yang disusun secara terstruktur dan sistematis dalam proses pembelajaran (Nasution dkk., 2022). Sekolah dasar merupakan tahap awal bagi siswa dalam mengembangkan dan membentuk pengetahuan siswa sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran IPS juga berperan penting dalam membentuk siswa menjadi individu dengan keterampilan sosial yang baik dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab (Dewi & Rohmanurmeta, 2019). Salah satu pembelajaran IPS yang perlu dipahami oleh siswa kelas IV SD yaitu pemahaman mengenai keberagaman budaya di Indonesia. Salah satu tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu membekali siswa dengan pemahaman tentang keberagaman budaya di Indonesia yang menjadi suatu ciri khas kekayaan bangsa Indonesia. Materi mengenai keberagaman budaya di Indonesia merupakan salah satu materi pembelajaran IPS yang harus dicapai oleh siswa pada kelas IV SD. Pemahaman yang mendalam mengenai keberagaman budaya, suku, dan budaya Indonesia ini sangat penting untuk membentuk sikap toleransi dan menghargai sejak dini (Sahara & Silalahi, 2022).

Namun, pembelajaran IPS di sekolah dasar seringkali dianggap membosankan dan cenderung monoton oleh siswa karena memuat banyak materi dan hafalan, sehingga siswa kurang tertarik dan tidak fokus pada saat proses pembelajaran IPS (Syahmi dkk., 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS masih jarang digunakan terutama karena keterbatasan media pembelajaran interaktif yang tersedia di sekolah. Hal ini membuat siswa bergantung pada guru untuk memperoleh informasi yang disampaikan dengan metode sehingga proses pembelajaran bersifat satu arah dan

kurang melibatkan siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran dengan hanya menggunakan buku teks saja tidak cukup dan kurang efektif, sehingga siswa sulit memahami materi dan berdampak pada perilaku siswa yang cenderung mudah merasa bosan dan kurang berpartisipasi aktif karena rendahnya minat belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan hanya memanfaatkan buku teks belum bisa meningkatkan inisiatif siswa untuk belajar secara mandiri, karena siswa terbiasa membuka dan membaca materi melalui buku teks apabila diperintahkan oleh guru saja. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sahara dan Silalahi (2022) bahwa untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa, maka guru perlu mengubah model, strategi, dan media pembelajaran atau menggabungkan seluruh aspek tersebut. Keberhasilan proses pembelajaran akan berjalan maksimal apabila siswa dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, proses pembelajaran harus berpusat pada siswa (*self centered*) atau melibatkan peran aktif siswa, sehingga diperlukan fasilitas media pembelajaran yang mendukung untuk digunakan sebagai media pembelajaran guna memaksimalkan pencapaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran di sekolah tidak hanya berfokus terhadap penguasaan materi pembelajaran saja, tetapi juga pada pengembangan abad ke-21, keterampilan sosial, dan emosional yang relevan, sehingga proses pembelajaran sangat penting bagi pihak sekolah dan guru untuk mampu mengembangkan media, metode, dan strategi yang sesuai dengan perkembangan anak (Putri dkk., 2024).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bermanfaat bagi siswa apabila digunakan sesuai dengan kebutuhannya (Shoffa dkk., 2023). Dengan demikian, penting memilih media pembelajaran dengan memperhatikan kriteria pembelajaran yang akan digunakan dengan kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi dengan media, kemudahan dalam membuat media, kesesuaian dengan kemampuan perkembangan siswa dan perancangan waktu (Anwar dkk., 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan memberikan peluang untuk mengatasi berbagai masalah pendidikan. Penggunaan teknologi digital dalam

proses pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Saat ini, siswa sekolah dasar mampu menggunakan *smartphone* dengan baik dan hampir seluruh siswa sekolah dasar telah memiliki *smartphone*, sehingga guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk mengatasi permasalahan belajar (Amalia dkk., 2020). Semakin berkembangnya teknologi, buku teks cetak kurang diminati oleh masyarakat, termasuk siswa. Khairrani (2019) mengemukakan bahwa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran IPS dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kurangnya minat terhadap buku cetak menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan oleh kurangnya interaktivitas, keterbatasan visual, dan ketidakpraktisan karena sulit dibawa, terutama jika siswa harus membawa banyak buku. Generasi saat ini juga lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi dan menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang menawarkan kemudahan dan pengalaman belajar yang lebih menarik, inovatif, dan kreatif.

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh melalui wawancara bersama guru wali kelas IV SD Negeri Wanasari 13 yang dilaksanakan pada 26 Januari 2024 ditemukan permasalahan mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar, yaitu rendahnya pemahaman siswa pada pembelajaran IPS yang dipengaruhi karena minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan proses pembelajaran kurang menarik. Hal ini mengakibatkan siswa kurang fokus dalam belajar dan kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru dengan menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan media pembelajaran konvensional, seperti buku teks tanpa memanfaatkan teknologi, sehingga siswa mudah merasa bosan dan sulit mengingat materi yang disampaikan oleh guru, sehingga berdampak pada hasil pemahaman siswa pembelajaran IPS, di mana pada saat kegiatan tanya jawab seputar materi pembelajaran, siswa tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka proses pembelajaran IPS belum mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang tercantum di dalam

buku tematik terpadu kelas IV tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku”.

Dengan mempertimbangkan permasalahan dan tantangan dalam pembelajaran IPS dan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, maka salah satu upaya yang tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPS yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berupa buku elektronik atau *electronic book (E-Book)* yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui perangkat *smartphone* (Imanita dkk., 2022). *Electronic book (E-Book)* merupakan media pembelajaran hasil dari modifikasi buku cetak yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, komputer, *smartphone*, dan perangkat elektronik lainnya (Amin dkk., 2021). Penggunaan *E-Book* dalam proses pembelajaran IPS memungkinkan penyajian materi lebih beragam, yaitu dengan memadukan gambar, teks, animasi, video, audio, dan elemen interaktif yang mampu menarik perhatian siswa dan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yusuf dkk., (2022), bahwa pengembangan *E-Book* dinilai mampu mengatasi permasalahan pembelajaran, karena *E-Book* dirancang dengan baik dengan menyajikan fitur atau konten pembelajaran yang mampu menunjang berbagai gaya belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu siswa memahami konsep pembelajaran IPS dengan lebih baik, khususnya pada materi keberagaman budaya bangsaku. Yuliyanto dkk., (2022) mengemukakan bahwa dengan menyajikan berbagai konten interaktif dalam media *E-Book* mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik.

Penelitian terdahulu yang relevan mengenai pengembangan media *E-Book* dapat dilihat melalui hasil penelitian yang dilakukan oleh Andes dkk., (2024), Widiyawati dkk., (2023), Ayunin dkk., (2023), dan Amelia dkk., (2024). Keempat hasil penelitian relevan dengan penelitian ini bahwa penggunaan *E-Book* dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan baik. Namun, keempat penelitian tersebut hanya sampai uji kelayakan media *E-Book* dan masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengembangkan *E-Book* interaktif untuk materi keberagaman budaya bangsaku dalam pembelajaran IPS. Berbeda dengan

penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *E-Book* sebagai media pembelajaran interaktif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS, khususnya materi keberagaman budaya bangsaku yang disajikan melalui berbagai konten atau fitur interaktif yang termuat dalam media *E-Book* yang disesuaikan masih kurang eksplorasi. Pengembangan media *E-Book* diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memotivasi siswa agar lebih tertarik dan semangat mempelajari pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan di atas dan penelitian terdahulu yang relevan mengenai pengembangan media *E-Book*, maka penelitian ini melakukan pengembangan media pembelajaran berupa buku digital atau *electronic book (E-Book)* bernama KEDASA (keberagaman budaya bangsa) yang memuat pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya bangsaku dengan judul penelitian “Pengembangan *E-Book* KEDASA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS, sehingga siswa kelas IV sekolah dasar dapat memahami konsep pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya bangsaku.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang penelitian tersebut, berikut merupakan rumusan masalah yang akan menjadi fokus pada penelitian dengan judul “Pengembangan *E-Book* KEDASA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”.

1. Bagaimana proses pengembangan media *e-book* KEDASA pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana efektivitas media *e-book* KEDASA untuk meningkatkan pemahaman siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah disusun, tujuan penelitian terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan merancang *E-Book* sebagai media

pembelajaran yang interaktif dan dapat digunakan sebagai media untuk membantu siswa kelas IV dalam memahami pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku. Berikut merupakan tujuan khusus penelitian berdasarkan susunan rumusan masalah.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *E-Book* KEDASA pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui efektivitas media *E-Book* KEDASA dalam meningkatkan pemahaman siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak yang bersangkutan. Berikut merupakan manfaat pada penelitian ini.

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Hasil penelitian memberikan manfaat pada pengembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya pada pengembangan media *e-book* KEDASA (keberagaman budaya bangsa) yang dipadukan dengan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
2. Hasil penelitian menawarkan kebaruan mengenai media pembelajaran yang terus mengalami perubahan di Sekolah Dasar.
3. Hasil penelitian dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya pada pengembangan media pembelajaran *E-Book* KEDASA untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian dan pengembangan digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan pengalaman baru dengan menciptakan situasi dan suasana belajar yang menyenangkan

bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya hasil penelitian ini, mampu meningkatkan pengetahuan guru dan dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran menarik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran bersama siswa sekolah dasar.

## 2. Bagi Siswa

Hasil pengembangan media *E-Book* KEDASA dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama pada siswa yang mengalami kendala dalam memahami pembelajaran IPS di Sekolah Dasar materi keberagaman budaya bangsaku.

## 3. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran dari hasil penelitian ini memberikan kontribusi berupa ide yang mampu meningkatkan mutu sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini, sekolah mampu memaksimalkan kegiatan pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

## 4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian memberikan pengalaman dan kontribusi yang nyata dalam mengembangkan media pembelajaran dan menguji media *E-Book* KEDASA berbasis teknologi dan digunakan pada proses pembelajaran. Hasil pengembangan media *E-Book* KEDASA mengaplikasikan teori pendidikan dan desain intruksional ke dalam proses pembelajaran, sehingga memperkaya pengalaman penelitian.

## 5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian digunakan sebagai sumber rujukan informasi yang valid dan dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dalam mengatasi kendala dan permasalahan yang terjadi di dalam bidang pendidikan. Pengembangan media *E-Book* KEDASA dapat diadaptasi untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode atau desain *E-Book* KEDASA untuk mata pelajaran yang berbeda atau menambahkan

fitur interaktif berdasarkan umpan balik dan dari implementasi sebelumnya.

## 1.5 Struktur Organisasi

Skripsi ini tersusun dari beberapa struktur yang terdiri dari judul, sub judul seperti: 1) Lembar hak cipta; 2) Lembar pengesahan skripsi, tesis, dan disertasi; 3) Lembar pernyataan; 4) Kata pengantar; 5) Ucapan terima kasih; 6) Abstrak 7) Daftar isi; 8) Daftar tabel; 9) Daftar gambar; 10) Daftar lampiran, 11) BAB I; 12) BAB II; 13) BAB III; 14) BAB IV; 15) BAB V; 16) Daftar pustaka; 17) Lampiran; dan 18) Riwayat hidup. Struktur organisasi skripsi ini bertujuan supaya skripsi dapat tersusun dengan terstruktur dan sistematis, sehingga dapat memudahkan para pembaca untuk memahami hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Berikut merupakan penjelasan mengenai isi struktur organisasi skripsi secara terperinci.

BAB I Pendahuluan, bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi. Dalam rincian latar belakang berisi mengenai acuan dalam mencari, menganalisis dan memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan pada penelitian. Setelah itu, permasalahan tersebut dibuat menjadi beberapa rumusan masalah yang berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab berdasarkan permasalahan pada penelitian. Hal tersebut berkaitan dengan tujuan dan manfaat penelitian, dan apabila permasalahan pada penelitian telah terjawab, maka tujuan pada penelitian tersebut telah terlaksana dan manfaat yang diharapkan pada penelitian pun telah tercapai.

BAB II Kajian Pustaka, bab ini berisi kajian pustaka atau memuat teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian, meliputi; Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, Media Pembelajaran, Media *Electronic Book*, *Heyzine Flipbook*, *Website Wordwall*, Pemahaman Siswa, Teori Penelitian dan Pengembangan, Materi Keberagaman Budaya Bangsa, Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian.

BAB III Metode Penelitian, bab ini berisi mengenai metode yang digunakan dalam proses penelitian, meliputi; 1) Metode dan Desain penelitian; 2) Partisipan Penelitian; 3) Lokasi dan Waktu Penelitian; 4) Variabel Penelitian; 5)



Prosedur Penelitian; 6) Teknik Pengumpulan Data; 7) Instrumen Penelitian; 8) Uji Coba Instrumen; 9) Definisi Operasional; dan 10) Analisis Data

BAB IV Temuan dan Pembahasan, bab ini berisi seluruh hasil temuan dan pembahasan penelitian serta pengolahan data yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan penelitian.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, bab ini berisi hasil kesimpulan atau ringkasan beserta implikasi dan rekomendasi yang diperoleh dari hasil penelitian.

Selain itu, skripsi ini juga memuat halaman khusus daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan daftar pustaka yang berisi sumber rujukan informasi atau referensi dalam menyelesaikan penelitian ini.