

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jika ditinjau secara luas, pendidikan merupakan perolehan pengetahuan yang berlangsung sepanjang hidup dalam segala situasi dan kondisi yang berdampak positif pada perkembangan peserta didik, sedangkan pendidikan dalam arti sempit merupakan hasil dari upaya instansi untuk memastikan bahwa peserta didik kompeten terhadap interaksi dan tantangan sosial peserta didik (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022). Sementara itu pendidikan menurut Rahman, dkk (2022) merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang mendukung, dan tujuannya agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengontrol diri, memiliki kepribadian yang positif, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan turut andil besar dalam menciptakan generasi yang berpengetahuan. Dalam konteks ini, pembelajaran menjadi sarana utama untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang selaras dengan tujuan pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk persepsi siswa tentang dunia sekitar dan proses sosialnya. Pelajaran IPS mempelajari tentang kehidupan sosial di semua bidang yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan membahas kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial, di mana di sekolah dasar diajarkan mengenai dasar-dasar ilmu sosial untuk siswa (Agustin, dkk, 2024). Menurut Nuriafuri (2024) mata Pelajaran IPS juga memberikan informasi dan pemahaman mengenai sejarah perkembangan serta peristiwa-peristiwa penting mengenai sebuah perjuangan para pahlawan yang patut dicontoh. Peristiwa proklamasi kemerdekaan adalah salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran IPS yang mana memberikan konteks yang mendalam tentang sejarah nasional. Sehubungan dengan hal tersebut maka pembelajaran IPS yang efektif di sekolah dasar penting dilakukan agar siswa memahami materi secara mendalam. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif tentunya harus ada bahan ajar sebagai penunjang pembelajaran. Menurut Magdalena, dkk, (2020) bahan ajar merupakan sekumpulan

materi yang akan diajarkan dan dirancang secara sistematis yang mengilustrasikan ide-ide dan membantu siswa mencapai suatu kompetensi. Bahan ajar merupakan elemen penting dalam menunjang proses pembelajaran, khususnya untuk siswa sekolah dasar (Wulandari, 2020). Salah satu alternatif bahan ajar yang dapat dimanfaatkan untuk dipakai di kelas adalah buku siswa dan buku guru yang berguna mempermudah keberlangsungan pembelajaran (Nisa, Hidayat, & Parid, 2020). Buku siswa berisi kumpulan materi dan arahan tugas yang harus diselesaikan oleh siswa adapun buku guru memiliki peran sebagai panduan dalam menyusun dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar di kelas yang harus dilakukan oleh siswa.

Namun, jumlah buku atau bahan ajar pelengkap dalam proses pembelajaran masih terbatas, sehingga upaya pengembangannya menjadi sangat penting (Muyassaroh & Titin Sunaryati, 2021). Banyak sekolah mempunyai keterbatasan terhadap buku pegangan siswa sebagai bahan ajar, sekolah tidak memiliki akses yang cukup untuk mendapatkan buku-buku pelajaran yang mengikuti kurikulum terbaru, dan sering kali buku-buku yang tersedia saat ini tidak mencakup semua aspek penting dari materi pelajaran yang diajarkan (Anugraheni, 2017). Pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih belum berjalan secara maksimal, yang salah satu penyebab utamanya adalah keterbatasan media pembelajaran seperti buku ajar, e-modul, dan bahan ajar sejenis lainnya (Br Ginting & Simamora, 2022). Dalam menghadapi tantangan tersebut, guru dituntut untuk memiliki ide yang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Selain minimnya ketersediaan buku sebagai bahan ajar, banyak guru yang belum mempunyai ide-ide kreatif dan berinovasi dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu mengajar. Menurut Abd Ghofur dan Nafisah (2020) di dalam pembelajaran pada umumnya, guru IPS tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung seperti media berbasis digital, mayoritas guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan mengandalkan alat bantu yang tersedia di sekolah. Hal itu juga memiliki keterkaitan dengan penelitian Saleh (2021) yang mengungkapkan pada saat mengikuti mata pelajaran IPS, terutama pada topik proklamasi kemerdekaan, siswa mengalami hambatan dalam mengingat dan memahami materi, hal ini membuat mereka cepat merasa jenuh, sehingga lebih tertarik untuk berbincang dan bercanda dengan teman

daripada memperhatikan jalannya pembelajaran. Karena peristiwa sejarah sulit untuk digambarkan dan telah terjadi dalam waktu yang lama, penggunaan media atau bahan ajar dalam pembelajaran sangat penting ketika menyampaikan materi pelajaran untuk membantu siswa memahami dan memberikan gambaran tentang peristiwa yang terjadi (Idris, Idris, Suryani, & Suryani, 2022). Tapi, meskipun teknologi berkembang dengan cepat saat ini dan menyediakan berbagai macam alat dan platform untuk membantu proses belajar mengajar, penggunaan pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional oleh sebagian besar guru menyebabkan menurunnya minat dan antusiasme siswa dalam proses belajar (Adha, 2017).

Untuk memenuhi tuntutan pembelajaran di zaman sekarang guru dapat meningkatkan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif (Heryani, Pebriyanti, Rustini, & Wahyuningsih, 2022). Kemajuan yang signifikan di sektor teknologi informasi dan komunikasi memberikan kesempatan luas dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, perkembangan ini memberikan kontribusi positif bagi pendidikan, dengan menawarkan beragam pilihan untuk menunjang efektivitas proses pembelajaran (Peprizal & Syah, 2020). Menurut Fitriani, Aeni, Nur'Azizah, & Ramadhanty (2023) *E-book* merupakan media pembelajaran digital, *e-book* hadir sebagai inovasi teknologi yang mendukung proses belajar dan membantu siswa agar dapat mengakses materi dengan mudah, tetap termotivasi untuk belajar, dan tidak mudah bosan.

Sejalan dengan penelitian Khikmawati, dkk (2021) pembelajaran dengan media *e-book* dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa, sekaligus membantu mereka lebih mudah memahami dan menguasai materi secara mandiri. Selain untuk mengatasi keterbatasan dalam pembelajaran di kelas, *e-book* juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, ketika belajar menggunakan media interaktif, siswa cenderung semakin terdorong untuk belajar dan lebih mudah dalam menyerap materi pelajaran. Siswa di sekolah dasar akan lebih terlibat dan gembira saat belajar jika mereka ditawarkan media pembelajaran interaktif yang menggunakan beragam animasi (Iskandar, dkk, 2023). Nazimuddin, Kamil, & Boroallo (2024) juga mengungkapkan bahwa salah satu upaya untuk mendorong motivasi intrinsik siswa

adalah melalui penggunaan media interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan menghibur.

Dari penjelasan tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-book* ‘Peristiwa Bersejarah’ Berbasis *Games Interactive* Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar Materi Proklamasi Kemerdekaan.” Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengembangkan *e-book* sebagai media pembelajaran yang layak digunakan dalam membantu siswa memahami peristiwa-peristiwa bersejarah dengan lebih baik, *e-book* ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun menggunakan handphone atau alat komunikasi lainnya sehingga dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dengan baik tanpa memikirkan keterbatasan tempat dan waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yang dikaji dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana proses pengembangan *E-book* “Peristiwa Bersejarah” berbasis *games interactive* sebagai media pembelajaran IPS kelas VI sekolah dasar materi proklamasi kemerdekaan sesuai dengan tahapan ADDIE?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan *E-book* “Peristiwa Bersejarah” berbasis *games interactive* sebagai media pembelajaran IPS kelas VI sekolah dasar materi proklamasi kemerdekaan sesuai dengan tahapan ADDIE.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat untuk mahasiswa PGSD sebagai kajian mengenai media pembelajaran inovatif berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi masukan untuk mengadakan program pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memudahkan mereka pada proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup pada penelitian ini mencakup penjelasan mulai dari Bab I hingga Bab V. Berikut ini adalah penjelasan dari bab-bab tersebut.

Bab I Pendahuluan, pada umumnya mencakup: a) Latar belakang, berisi permasalahan yang terjadi terkait kurangnya bahan ajar buku cetak sebagai media pembelajaran dan permasalahan kompetensi digital guru sekolah dasar serta bagaimana pengembangan atau inovasi media pembelajaran bisa menjadi alternatif solusi untuk menjawab permasalahan tersebut. b) Rumusan masalah penelitian, berisi mengenai tiga rumusan masalah yang diteliti yaitu mengenai proses pengembangan media pembelajaran *e-book*, kelayakan produk atau media pembelajaran *e-book*, dan respon terhadap media pembelajaran *e-book* tersebut. c) Tujuan penelitian, menggambarkan mengenai target yang ingin dicapai dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-book*. d) Manfaat/signifikansi penelitian, menggambarkan bagaimana secara teoretis penelitian ini akan berdampak positif pada keilmuan pengembangan media pembelajaran. Selain itu juga dipaparkan siapa saja pihak yang secara praktis akan mendapat manfaat dari penelitian ini.

Bab II Kajian Pustaka, memaparkan kajian teoretis dari pustaka referensi sesuai masalah penelitian. Secara umum pada bab ini memuat bahasan mengenai; teori-teori pengembangan media pembelajaran, teori-teori tentang media *e-book*, dan peristiwa

proklamasi kemerdekaan. Pada bab ini juga ditampilkan bagaimana hasil penelitian serupa yang sudah dilaksanakan oleh peneliti lain sebelumnya serta kerangka berpikir dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-book*. Bab II ini akan menjadi landasan untuk menganalisis dan membahas hasil penelitian pada bab berikutnya.

Bab III Metode Penelitian, memaparkan mengenai; a) Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah pendekatan *research and development* dengan desain penelitian *ADDIE* yang meliputi lima tahapan penelitian. b) Partisipan dan lokasi penelitian yang dipilih guna untuk mendukung keabsahan dari model penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-book*. c) jenis instrumen yang digunakan, dan d) cara menganalisis data penelitian, baik untuk jenis data kuantitatif maupun untuk data kualitatif. Secara umum pada setiap bagian bab III ini merupakan cara untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang diajukan.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, memuat dua pokok bahasan utama, pertama hasil temuan penelitian yang diperoleh melalui analisis dan pengolahan data mengenai pengembangan media pembelajaran *e-book* disajikan berdasarkan berbagai kemungkinan yang sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian. Kedua, pembahasan terhadap temuan penelitian dengan mengaitkan pada teori-teori yang digunakan sebagai *grounded theory* untuk menganalisis temuan-temuan pada penelitian ini. Pada bagian pembahasan dipaparkan hasil temuan penelitian dan fenomena yang ditemukan berdasarkan tema pembahasan yang dibangun. Bagian pembahasan ini juga tetap diarahkan untuk memberi gambaran jawaban pertanyaan penelitian mengenai proses pengembangan media pembelajaran *e-book*, kelayakan media pembelajaran *e-book*, serta respon terhadap media pembelajaran *e-book*.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, disajikan simpulan akhir dari hasil paparan di bab sebelumnya disertai paparan mengenai implikasi dari penelitian ini. Selain itu bab V juga menyajikan rekomendasi dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-book* sesuai dengan tugas serta fungsi dari masing-masing penerima manfaat penelitian yang sudah dijelaskan dalam bab sebelumnya.