

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di seluruh dunia mengalami kemajuan pesat dan terus bertransformasi seiring berjalannya waktu. Kemajuan ini tidak dapat dihindari karena teknologi dan ilmu pengetahuan saling mendukung dan berkembang bersamaan (Maritsa dkk., 2021). Di Indonesia, pemanfaatan teknologi terus berkembang dan digunakan untuk mendukung berbagai aktivitas agar lebih mudah dan efisien. Kehadirannya menjadi bagian penting dalam kehidupan karena mendukung terciptanya inovasi yang bermanfaat (Ade Sofyan & Amin Hidayat, 2023). Inovasi tersebut membuat pekerjaan yang sebelumnya membutuhkan banyak tenaga dan waktu dapat diselesaikan dengan lebih cepat. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan modern. Kondisi tersebut menuntut seluruh bidang dalam kehidupan, termasuk pendidikan, untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus berubah. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan nilai moral agar dapat berkontribusi dalam masyarakat. Pendidikan tidak hanya sekadar untuk menyampaikan informasi saja, tetapi juga harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman untuk mempersiapkan individu menghadapi tantangan global (Rahman dkk., 2022). Pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi akan menciptakan individu yang siap menghadapi tantangan zaman dengan keterampilan yang relevan. Sementara itu, Natalia & Sukraini (2021) berpendapat bahwa pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman agar relevan dengan kebutuhan masyarakat modern, terutama dalam mempersiapkan generasi yang adaptif terhadap teknologi. Dalam konteks ini, teknologi juga memiliki peran penting dalam mentransformasi metode dan media pembelajaran.

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, teknologi telah menjadi faktor pendorong utama dalam perubahan sistem pendidikan yang semakin krusial. Siagian (2024) menegaskan bahwa teknologi menciptakan era baru dalam dunia pendidikan dengan membuka peluang pembelajaran yang lebih

inovatif. Teknologi mempermudah akses terhadap materi pembelajaran yang lebih beragam, luas, dan interaktif, sehingga mendukung proses belajar yang lebih menarik dan efisien bagi siswa. Penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media digital sebagai sarana pendukung belajar. Media digital ini dirancang untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar dengan memanfaatkan perangkat teknologi modern agar penyampaian materi lebih berkualitas dan mudah dipahami siswa. Peralihan pembelajaran dari konvensional ke berbasis teknologi, telah menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Selaras dengan uraian tersebut, Narpila dkk. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk lebih aktif, terlibat langsung dengan konten, serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis. Dalam hal ini, Pratiwi (2020) menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran serta mendorong kreativitas siswa. Media pembelajaran digital yang interaktif berperan penting dalam pencapaian prestasi siswa, sementara media yang kurang menarik dapat menurunkan motivasi belajar (Tampubolon dkk., 2022). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat dibutuhkan dalam mata pelajaran terpadu seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Namun, penelitian Nengsih & Haryanti (2024) menunjukkan bahwa sebagian guru masih mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti buku paket dan LKS, yang berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami materi. Jika siswa kesulitan memahami materi, mereka juga akan mengalami hambatan dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis. Penelitian Syafitri dkk. (2024) menunjukkan bahwa sumber dan media pembelajaran yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal, terlihat dari kebiasaan guru yang hanya menggunakan buku pelajaran yang disediakan sekolah. Selain itu, Rhodinia dkk. (2023) mengungkapkan bahwa kurangnya fasilitas pembelajaran membuat pendidik kesulitan menyajikan sumber belajar yang beragam, sehingga media pembelajaran pada mata pelajaran IPS menjadi kurang bervariasi.

Studi pendahuluan melalui wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas IV di salah satu SD di Kabupaten Sumedang mendukung temuan tersebut. Guru

cenderung hanya menggunakan media digital umum seperti gambar atau video dari internet. Meskipun dapat memberikan gambaran awal, penggunaan media ini belum sepenuhnya efektif dalam memenuhi kebutuhan siswa yang memiliki beragam karakteristik dan gaya belajar. Media tersebut umumnya langsung ditampilkan tanpa melalui proses penyesuaian atau pengolahan yang sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas. Akibatnya, materi yang disampaikan sering kali kurang menarik dan minim interaksi. Selain itu, beberapa siswa mengeluhkan bahwa dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada elemen IPS, mereka sering diminta menyalin materi dari buku paket dalam jumlah banyak. Hal ini menunjukkan bahwa buku teks yang digunakan belum mampu menyajikan materi secara menarik, visual, dan komunikatif, sehingga tidak cukup mendukung pemahaman siswa, khususnya terhadap materi yang tergolong kompleks dan abstrak seperti kearifan lokal.

Salah satu kelemahan buku teks adalah penyajiannya yang cenderung bersifat naratif, minim visualisasi, dan tidak dilengkapi dengan elemen interaktif yang dapat menstimulasi keterlibatan siswa secara aktif. Keterbatasan buku paket inilah yang mendorong guru untuk mencari alternatif dari internet, namun media yang ditemukan pun belum dirancang secara khusus untuk pembelajaran siswa sekolah dasar, dan sering kali digunakan secara langsung tanpa penyesuaian. Kondisi ini sekaligus mencerminkan bahwa pemanfaatan inovasi digital dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi seperti ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan terbatasnya pemahaman mereka terhadap materi. Metode pengajaran yang monoton dapat berdampak negatif pada motivasi belajar siswa, seperti kejenuhan belajar, kurangnya minat, prestasi rendah, dan emosi negatif (Syafitri dkk., 2022; Susanti dkk., 2024). Untuk menghindari dampak negatif tersebut, guru harus inovatif dalam menciptakan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu materi yang sangat membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan kontekstual adalah materi kearifan lokal, karena bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya segera untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan tersebut. Jika kondisi ini dibiarkan, siswa akan terus

mengalami kesulitan dalam memahami materi abstrak seperti kearifan lokal, kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, dan mengalami penurunan motivasi belajar. Penelitian ini penting untuk memberikan alternatif media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar.

Sebagai upaya mewujudkan inovasi dalam media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa, diperlukan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi saja, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan menyenangkan. Media yang dikembangkan idealnya dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, mudah diakses, serta relevan dengan lingkungan dan kearifan lokal siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahayu dkk. (2022) yang menyarankan bahwa guru perlu menghadirkan inovasi dalam pembelajaran IPS. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan buku digital seperti *e-module* atau *e-book* yang dilengkapi animasi dan tautan interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik dan efektif. *E-book* adalah media digital berisi teks dan gambar yang dapat diakses kapan saja dengan mudah (Prajawinanti & Khoirunnisa, 2023). Pentingnya *e-book* dalam pembelajaran terletak pada kemampuannya memberikan akses yang lebih fleksibel serta memadukan berbagai elemen multimedia yang mendukung keberagaman gaya belajar siswa. Dalam pembelajaran IPS, *e-book* memberikan kemudahan akses materi serta fitur interaktif seperti gambar, video, dan tautan tambahan yang membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Fitur interaktif ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi lebih dalam, memperkaya pemahaman mereka dengan konten multimedia. Sependapat dengan hal tersebut, Pradanasty dkk. (2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran seperti *e-book* juga dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan materi pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami materi tersebut. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan *e-book* sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang sudah dijelaskan, yaitu kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa. Dengan pengembangan *e-book* interaktif, diharapkan siswa dapat memperoleh

pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Hal tersebut didukung dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *e-book* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Pradanasty dkk. (2024) menemukan bahwa *e-book* IPS yang dilengkapi gambar, video, animasi, *hyperlink*, PowerPoint, serta kuis dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Herlina & Manuaba (2022) juga mendapatkan kesimpulan bahwa *e-book* berbasis kontekstual layak digunakan dalam proses pembelajaran keragaman budaya pada IPS kelas IV. Kemudian *e-book* pada penelitian Wati dkk. (2023) dan Efendi dkk. (2022) juga dinyatakan valid dan praktis sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar dengan fokus penelitian yang berbeda. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut belum secara spesifik mengembangkan *e-book* interaktif berbasis multimedia yang dirancang untuk menyampaikan materi kearifan lokal khususnya di daerah Sumedang. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengembangkan *e-book* untuk materi kearifan lokal di Sumedang. *E-book* ini dilengkapi gambar, video, podcast, serta kuis menggunakan Wordwall. Pemilihan strategi ini tidak semata berfungsi sebagai alat penyampai materi saja, melainkan juga dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa melalui elemen multimedia yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Agar media pembelajaran digital benar-benar bermakna, konten yang dipilih harus relevan sekaligus mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Kearifan lokal termasuk materi yang kompleks, tetapi sangat penting dalam menumbuhkan kesadaran budaya siswa dalam kurikulum merdeka.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPS dikenal sebagai IPAS, yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu dari bidang alam dan sosial. Elemen IPS bertujuan membantu siswa memahami keragaman bangsa, budaya, sejarah, serta karakteristik lingkungan alam sekitarnya (Dianto, 2022). Salah satu materi yang penting dalam konteks ini adalah budaya lokal atau kearifan lokal, yang tidak hanya memperkenalkan nilai-nilai budaya, tetapi juga mendorong siswa untuk dapat melestarikan warisan budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kearifan lokal juga berkaitan erat dengan penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya “Berkebinekaan Global” dan “Gotong Royong”, yang

menekankan pentingnya menghargai perbedaan dan bekerja sama dalam keberagaman. Maharani & Muhtar (2022) menekankan bahwa pelestarian budaya lokal sangat krusial untuk membentuk karakter generasi muda, yang akan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam berinteraksi di masyarakat.

Dengan dikembangkannya *e-book* “KEKAL”, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penyediaan media pembelajaran digital yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV. *E-book* ini tidak hanya menyampaikan materi saja, tetapi juga dirancang untuk membangun keterlibatan aktif melalui tampilan visual dan elemen multimedia. Melalui pendekatan yang kontekstual dan komunikatif, media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kearifan lokal Sumedang secara lebih menyenangkan dan bermakna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan *e-book* "KEKAL" pada materi kearifan lokal Sumedang dalam mendukung pembelajaran IPAS kelas IV SD?
2. Bagaimana desain *e-book* "KEKAL" yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana proses pengembangan *e-book* "KEKAL" pada materi kearifan lokal Sumedang yang memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV SD?
4. Bagaimana hasil dari implementasi *e-book* "KEKAL" pada materi kearifan lokal Sumedang dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD?
5. Bagaimana evaluasi *e-book* "KEKAL" berdasarkan penilaian ahli dan siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis kebutuhan *e-book* "KEKAL" pada materi kearifan lokal Sumedang dalam mendukung pembelajaran IPAS kelas IV SD.

2. Untuk merancang desain *e-book* "KEKAL" yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa kelas IV SD.
3. Untuk mengembangkan *e-book* "KEKAL" pada materi kearifan lokal Sumedang yang memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV SD.
4. Untuk mengimplementasikan *e-book* "KEKAL" pada materi kearifan lokal Sumedang dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD.
5. Untuk mengevaluasi *e-book* "KEKAL" berdasarkan penilaian ahli dan siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut di antaranya sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan media digital sebagai alat bantu untuk mengajarkan kearifan lokal Sumedang kepada siswa kelas IV SD. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperlihatkan bagaimana media digital meningkatkan keterlibatan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran serupa di masa mendatang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi beberapa pihak, diantaranya sebagai berikut.

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dalam merancang dan menguji media pembelajaran digital serta menambah pengalaman untuk menjadi guru yang inovatif di masa depan.

1.4.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian berupa media *e-book* "KEKAL" ini diharapkan dapat menjadi solusi media pembelajaran digital yang membantu penyampaian materi kearifan lokal secara menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik serta gaya belajar siswa.

1.4.2.3 Bagi Siswa

Hasil penelitian berupa media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa belajar secara aktif dengan sarana digital melalui elemen multimedia seperti, video, podcast, dan kuis.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi media pembelajaran di lingkungan sekolah serta mendorong pihak sekolah untuk menciptakan lingkungan yang mendukung inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan *e-book* “KEKAL” sebagai media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di dua sekolah dasar di Kabupaten Sumedang dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) melalui model desain ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Branch. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV SD sebagai pengguna *e-book* dalam tahap implementasi.

Materi yang dikembangkan dalam *e-book* berfokus pada kearifan lokal Sumedang yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Data diperoleh melalui validasi ahli dan respons siswa menggunakan angket, yang digunakan untuk menilai kelayakan media dan penerimaan *e-book* sebagai media pembelajaran. Ruang lingkup ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelaksanaan penelitian berjalan sesuai arah dan fokus yang telah dirancang.