

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan dijadikan sebagai tonggak awal generasi muda untuk mencapai cita-cita. Melalui pendidikan generasi muda dapat mendapatkan suatu pengetahuan, keterampilan, serta kedisiplinan untuk menjadi warga negara yang baik dan berkontribusi terhadap masyarakat. Menurut Paul (Busthan, 2022) pendidikan yang dijalankan secara sengaja dan terencana yang dilakukan sehari-hari. Pendidikan memiliki makna yang sangat luas. Pendidikan sangat penting dilakukan karena dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan kemampuan dan kualitas diri seseorang. Menurut Ahmad (Rahman et al., 2022) suatu kegiatan yang dilakukan secara khusus untuk meraih terbentuknya suatu kepribadian. Menurut Carter (Rahman et al., 2022) Ilmu pendidikan ialah ilmu yang melibatkan unsur kuantitatif yang didalamnya menggunakan instrumen dalam mengajukan hipotesis untuk diuji berdasarkan pengalamannya. Hal tersebut diperkuat oleh Ki Hajar Dewantara (Busthan, 2022), bahwasanya pendidikan merupakan suatu usaha yang didalamnya mencakup kebudayaan, peradaban yang hendak memajukan hidup lebih berderajat dalam kemanusiaan.

Didalam dunia pendidikan tentunya terdapat sebuah pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran akan mengajarkan kita dari yang tidak tahu menjadi tahu dan yang tadinya tidak bisa menjadi bisa. Menurut Walker (Faizah & Kamal 2024) belajar merupakan suatu pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman yang berkaitan dengan proses belajar. Dengan belajar Siswa akan mendapatkan sebuah pemahaman mengenai suatu pengetahuan. Dengan demikian menurut Limayasa (Faizah & Kamal, 2024) belajar adalah suatu proses. Pembelajaran dapat menambahkan wawasan luas terhadap Siswa. Pembelajaran mampu merubah perilaku seseorang. Hal tersebut diperkuat oleh Andayani (Rahmalia & Sabila, 2024) bahwasanya belajar merupakan proses perubahan perilaku seseorang dalam berperilaku, berfikir, bersikap, serta bertindak.

Pembelajaran di Indonesia dibagi kedalam berbagai mata pelajaran, diantaranya pelajaran IPS. Di Indonesia pembelajaran IPS sangat penting untuk dipelajari. Pendidikan IPS di Indonesia memiliki sejarah seiring dengan perkembangan zaman serta perubahan kurikulum dan kebutuhan pada masyarakat. Menurut Sapriya (Agustina et al., 2024) IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa Sekolah Dasar hingga menengah. Pembelajaran IPS memberikan pengetahuan mengenai peristiwa-peristiwa yang sudah terjadi dimasa lampau. Mempelajari sejarah tidak hanya mengetahui peristiwa di masa lalu atau masa lampau melainkan mengajarkan kita agar dapat mengenang dan menghargai betapa pentingnya perjuangan-perjuangan dari masa ke masa. Materi pembelajaran IPS khususnya kelas V tentunya sangat banyak yang perlu dipelajari dan dipahami salah satunya yaitu warisan budaya. Terdapat berbagai warisan budaya yang harus dilestarikan dengan baik. Peninggalan sejarah sangat penting karena peninggalan sejarah ini membantu siswa dalam memahami peristiwa yang sudah terjadi. Peninggalan sejarah merupakan salah satu bagian dari warisan budaya Indonesia yang perlu dilestarikan dengan baik. Dengan begitu apabila warisan budaya mampu dilestarikan dengan baik maka peninggalan warisan budaya akan tetap terjaga kelestariannya dan keindahannya serta menghindari dari terjadinya kepunahan. Dengan begitu generasi mengetahui bahwa di negaranya sendiri terdapat sejarah-sejarah penting yang belum mereka ketahui. Indonesi memiliki keragaman warisan budaya yang cukup diminati oleh para penduduk dunia.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menyediakan lingkungan belajar bagi siswa guna mendapatkan wawasan, kemampuan, dan sikap untuk mengembangkan potensi mereka. Dalam suatu Sekolah tentunya banyak sekali berbagai macam permasalahan yang dialami. Masalah yang dialami pastinya berbeda-beda. Di Sekolah Dasar khususnya di SD N Kutabima 03 Kec. Cimanggu Kab. Cilacap di kelas V terdapat suatu permasalahan mengenai pembelajaran materi jenis warisan budaya. Berdasarkan hasil wawancara terhadap Bapak Rasiwan, S.Pd. Selaku wali kelas V, permasalahan yang didapatkan yaitu rendahnya pemahaman siswa terhadap pelajaran IPS materi warisan budaya benda

Endah Dwi Rosanti, 2025

**PENGEMBANGAN E-BOOK "BERJAYA" UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI JENIS WARISAN BUDAYA IPAS KELAS V**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan warisan budaya non benda. Hal tersebut diakibatkan karena kurangnya fokus siswa pada saat pembelajaran sehingga materi yang disampaikan tidak kunjung dipahami. Disamping itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memadai juga mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami hal tersebut. Hal tersebut juga diakibatkan karena kurangnya pelatihan bagi guru sehingga guru tidak menggunakan media pembelajaran. Tidak hanya itu keterbatasan anggaran dan kurangnya infrastruktur juga mengakibatkan kesulitan guru dalam penggunaan media di Sekolah. Penggunaan suatu media secara optimal dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Pendidikan di era digital ini menuntut adanya kebaruan dalam proses belajar mengajar. Inovasi yang ditawarkan ada pada pemanfaatan media secara optimal. Namun di Sekolah ini masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Pada saat belajar, guru hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar tanpa adanya bantuan media pembelajaran lain yang membantunya. Oleh karena itu, para guru perlu menyediakan media pembelajaran yang inovatif pada saat mengelola proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap proses belajar siswa, dimana pada saat proses pembelajaran siswa hanya berfokus terhadap guru yang memberikan sebuah materi atau juga disebut *teacher center*. Menurut Piaget (Rahman et al., 2022) usia 11 sampai 12 tahun umumnya memasuki tahap perkembangan kognitif operasional formal. Dimana tahap ini mereka mulai mampu berfikir berdasarkan penalaran logis dan mampu memecahkan suatu permasalahan tanpa melibatkan objek yang konkret.

Gaya belajar adalah suatu cara dalam memproses atau memperoleh suatu materi baru. Dengan begitu guru harus bisa memahami dan bisa menyesuaikan gaya belajar siswa agar siswa dengan mudah memahami materi dengan gaya belajarnya sendiri. Gaya belajar dibagi ke dalam beberapa jenis yaitu gaya belajar visual yang dapat diperoleh melalui gambar, gaya belajar auditori dapat diperoleh melalui suara, dan gaya belajar kinestetik dapat diperoleh melalui aktivitas fisik. Dengan memahami gaya belajar tersebut, guru dapat mengembangkan cara lain strategi yang lebih optimal dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Guru juga harus bisa menyesuaikan cara belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan ini penting

Endah Dwi Rosanti, 2025

**PENGEMBANGAN E-BOOK "BERJAYA" UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI JENIS WARISAN BUDAYA IPAS KELAS V**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk diteliti, karena peneliti mampu membantu siswa dalam memahami materi tersebut. Apabila permasalahan ini tidak segera diatasi, akibatnya hasil belajar tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga mengakibatkan keterlambatan siswa dalam memahami materi.

Upaya untuk menangani permasalahan diatas peneliti mengembangkan sebuah media berupa *E-Book* “BERJAYA” sebagai solusi mengenai permasalahan tersebut. *E-Book* BERJAYA merupakan suatu media pembelajaran dimana didalamnya berisi materi tentang jenis warisan budaya (benda dan tak benda). Selain itu didalam *E-Book* tersebut terdapat sebuah video mengenai gambar-gambar warisan budaya. Proses pembuatan *E-Book* ini yaitu melalui aplikasi canva. Canva merupakan suatu aplikasi yang bertujuan untuk membuat berbagai jenis desain, mulai dari presentasi, poster, brosur dan yang lainnya. Hal tersebut bertujuan agar Siswa lebih mudah untuk memahami materi dengan baik dan bisa membedakannya. Selain itu terdapat sebuah audio mengenai materi tersebut. Dikarenakan gaya belajar Siswa berbeda disini peneliti menyediakan audio yang dapat didengar oleh Siswa nantinya. *E-Book* ini dibuat dengan semenarik mungkin dan berbeda dengan yang lainnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan *E-Book* dahulu dan *E-Book* yang peneliti buat. Penggunaan media pembelajaran *E-Book* ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi warisan budaya indonesia. Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Gogahu & Prasetyo, 2020) dengan topik perancangan media pembelajaran berbantuan *E-Book* bertujuan untuk meningkatkan suatu kemampuan siswa dalam membaca literasi tingkat SD.

Dalam penelitian hasil yang didapat yaitu dikatakan efektif digunakan untuk meningkatkan proses membaca Siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui validasi oleh para ahli. Temuan dari para ahli mendapat nilai 49 dengan tingkat persen 82%, bisa dikatakan layak pakai. Selain itu hasil validasi ahli media satu mendapat nilai 47 tingkat persennya 67% . Hasil validasi media dua menunjukkan nilai 43 presentase 61%. Berdasarkan hal tersebut, dikategorikan tinggi dan layak untuk digunakan. Perbandingan *E-Book* dahulu dan sekarang bisa dilihat melalui

Endah Dwi Rosanti, 2025

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* “BERJAYA” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI JENIS WARISAN BUDAYA IPAS KELAS V**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berbagai macam, salah satunya yaitu *E-Book* dahulu sulit diakses dan didistribusikan, namun sekarang *E-Book* dapat diakses dengan mudah melalui toko buku online dan didistribusikan secara global. Dahulu, *E-Book* hanya tersedia dalam format PDF yang statis dan terbatas, namun sekarang *E-Book* telah berkembang menjadi format interaktif yang dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat. *E-Book* di era digital ini dapat dijadikan sebagai buku elektronik yang dapat dibaca melalui perangkat digital seperti e-reader, tablet, smartphone, atau komputer. *E-Book* digital dapat diakses melalui perangkat digital kapan saja dan di mana saja. *E-Book* digital tidak memerlukan ruang penyimpanan fisik, dan *E-Book* digital dapat didistribusikan secara global.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan bahwasannya terdapat suatu permasalahan siswa dalam proses pembelajaran yaitu dalam memahami materi jenis warisan budaya kelas V. Hal tersebut diakibatkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memadai sehingga fokus belajar siswa menurun. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti membuat sebuah media pembelajaran berupa *E-Book* BERJAYA. *E-Book* BERJAYA merupakan suatu media pembelajaran dimana didalamnya berisi materi tentang jenis warisan budaya (benda dan tak benda).

## **1.2 Rumusan Masalah**

- 1.2.1** Bagaimana analisis pengembangan *E-Book* BERJAYA di kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.2** Bagaimana desain pengembangan *E-Book* BERJAYA di kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.3** Bagaimana pengembangan *E-Book* BERJAYA di kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.4** Bagaimana implementasi *E-Book* BERJAYA di kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.5** Bagaimana evaluasi *E-Book* BERJAYA di kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.6** Seberapa besar efektifitas *E-Book* BERJAYA pada materi jenis-jenis warisan budaya di kelas V Sekolah Dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

- 1.3.1 Mengetahui analisis pengembangan *E-Book* BERJAYA di kelas V Sekolah Dasar
- 1.3.2 Mengetahui desain pengembangan *E-Book* BERJAYA di kelas V Sekolah Dasar
- 1.3.3 Mengetahui pengembangan *E-Book* BERJAYA di kelas V Sekolah Dasar
- 1.3.4 Mengetahui implementasi *E-Book* BERJAYA di kelas V Sekolah Dasar
- 1.3.5 Mengetahui evaluasi *E-Book* BERJAYA di kelas V Sekolah Dasar
- 1.3.6 Mengetahui seberapa besar efektifitas *E-Book* BERJAYA pada materi jenis-jenis warisan budaya di kelas V Sekolah Dasar

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait dalam penelitian. Adapun manfaat dari penelitian tersebut yaitu sebagai berikut:

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

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan dampak yang dalam pendidikan khususnya membantu dalam proses pembelajaran.

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

1. Bagi peneliti, yaitu mampu mendapatkan pengalaman secara langsung serta ikut serta berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Dengan terciptanya media pembelajaran mampu membuat Siswa memahami materi tersebut.
2. Bagi siswa, yaitu mampu lebih dalam memahami materi jenis warisan budaya melalui media pembelajaran berupa *E-Book*. Penggunaan *E-Book* juga mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Melalui *E-Book* ini siswa mampu belajar kapan dan dimana saja.
3. Bagi guru, yaitu mampu menggunakan media pembelajaran berupa *E-Book* ini pada saat pembelajaran berlangsung. Guru juga mampu memberikan pembelajaran yang berbeda seperti biasanya yaitu dengan adanya *E-Book* BERJAYA ini.

4. Bagi sekolah, yaitu sekolah mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut. Terciptanya media pembelajaran membuat pembaharuan di Sekolah tersebut Melalui media *E-Book* ini juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran efektif.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan *E-Book* “BERJAYA” (Belajar Jenis Warisan Budaya) untuk meningkatkan pemahaman siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di SDN Kutabima 03. *E-Book* ini dibuat dengan semenarik mungkin dan dibuat berdasarkan materi yang sesuai dengan buku paket Sekolah. Cakupan penelitian meliputi tahapan pengembangan *E-Book* dengan menggunakan aplikasi canva, serta pengujian efektivitas melalui metode kuasi eksperimen dengan menganalisis hasil belajar antara kelompok besar dan kelompok kecil. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas V di SDN Kutabima 03 dan wali kelas yang mendampingi proses penelitian. Fokus penelitian mencakup evaluasi efektivitas *E-Book* dalam meningkatkan pemahaman siswa, serta mengetahui kelayakan *E-Book* berdasarkan respon siswa dan guru. Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam penggunaan media pembelajaran dan membantu permasalahan yang terjadi di sekolah dasar.