

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dan pendidikan memiliki hubungan yang erat. Pendidikan merupakan proses akademik yang memiliki tujuan dalam peningkatan nilai sosial, budaya, moral dan agama serta yang utama memiliki keterkaitan dengan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dan pengalaman dalam kehidupan nyata. Sesuai dengan pengertian pendidikan yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1), menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Namun melihat kondisi saat ini, perwujudan yang dimaksudkan oleh pendidikan dalam UU diatas terdampak mengalami hambatan karena suasana dan proses pembelajaran pada peserta didik tidak dapat berjalan pada semestinya. Hal tersebut disebabkan adanya hambatan oleh suatu virus yang menimbulkan gejala penyakit dimulai dari yang ringan hingga berat dan dapat menyebabkan kematian, virus dikenali sebagai COVID-19 (*Corona Virus Diseases-19*). Virus tersebut dapat meyerang ketahanan imun manusia (Aulia, 2020), sehingga hal tersebut tentunya menjadi kendala bagi ruang aktivitas manusia dan menjadikan musibah yang memilukan bagi seluruh penduduk diberbagai belahan negara. Dampak dari adanya pandemi tersebut banyak negara untuk memutuskan menutup sekolah, termasuk negara Indonesia demi mencegah resiko terjadinya lonjakan pemaparan dari virus tersebut.

Akan tetapi penutupan sekolah tersebut ternyata bukan menjadi satu-satunya langkah yang baik, karena sekolah dan pendidikan harus tetap berjalan dengan cara yang baru pada kondisi seperti ini. Maka dari itu, pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) membuat keputusan cepat dengan mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 bahwa

proses belajar dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Dewi dalam Mamluah dan Maulidi, 2021)

Pembelajaran daring tentunya berhubungan juga dengan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) atau digital. Saat ini IPTEK berkembang dengan sangat pesat. Dengan adanya perkembangan tersebut, tentunya memberikan dampak yang semakin terbuka dan dapat membuat informasi dan pengetahuan disebarkan dengan mudah ke seluruh dunia yang dimana dapat menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu (Munir, 2009). Dalam kata lain, hal tersebut memberikan pengaruh yang luas ke berbagai bidang kehidupan termasuk pada bidang Pendidikan pada masa pandemi COVID-19 ini. Sehingga dengan adanya IPTEK segala bentuk proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah (Mulyani & Haliza, 2021).

Akan tetapi, Pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik beberapa diantaranya tidak semuanya dapat dikatakan berjalan sesuai dengan harapan dan bermakna. Karena, perubahan situasi belajar dalam sistem pendidikan yang dilakukan dengan PJJ secara daring tersebut ditemukan juga bahwa para peserta didik mengalami kesulitan untuk menerima dan memahami materi, khususnya bagi peserta didik di jenjang Sekolah Dasar. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik maupun pendidik terbiasa melakukan kegiatan pembelajaran secara konvensional. Dan hal tersebut berkaitan dengan pendapat dari salah seorang pengamat pendidikan Hendra Prihadi (dalam Mamluah & Maulidi, 2021) yang mengungkapkan bahwa PJJ memiliki beberapa kendala, salah satunya adalah keterbatasan penguasaan pengetahuan teknologi oleh guru dan siswa. hal ini karena kondisi guru di Indonesia tidak semuanya paham akan penggunaan teknologi, ini dapat diperhatikan dari guru-guru yang lahir sebelum tahun 1980-an (Aji, 2020).

Selain terdapat kendala dalam PJJ, tidak menutup kemungkinan juga bahwa PJJ memiliki sisi positifnya. PJJ secara daring dapat menjadi peluang bagi pendidik untuk dapat berinovasi terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Salsabila, 2020). Teknologi sendiri mempermudah segala kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Tounder (dalam Selwyn, 2011 dalam

Lestari, 2018) mengemukakan bahwa teknologi digital dalam lembaga pendidikan merupakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses informasi sumber belajar ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas. Dengan demikian, solusi yang memungkinkan dilakukan oleh seorang pendidik pada saat PJJ secara daring ini salah satunya pendidik dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital. Karena dengan keadaan situasi kondisi saat ini, keberadaan media pembelajaran berbasis teknologi digital sangat dibutuhkan dalam menumbuhkan ketertarikan maupun antusias peserta didik dalam menerima pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan Rusman (2012) yang berpendapat bahwa media pembelajaran dapat memperjelas, memudahkan dan membuat pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa menjadi lebih menarik sehingga dapat memotivasi dan mengefisienkan proses belajar. Dengan kata lain kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai peran penting untuk menyesuaikan dengan tahap perkembangan siswa dalam memahami suatu konsep yang sedang dibelajarkan.

Dengan begitu, keberadaan media membuat peserta didik dapat termotivasi dan memaksimalkan seluruh inderanya dalam belajar dan menjadikannya memiliki makna. Hal tersebut selaras dengan Susilana & Riyana (2017) bahwa media pembelajaran dapat mengatasi daya indera yang dimana dapat memungkinkan anak belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

Adanya perkembangan teknologi saat ini tentunya memungkinkan dapat mengembangkan varian media yang dapat dibuat untuk mewujudkan buku “maya” yang dapat mudah dibawa dan disimpan serta mudah dibaca ketika diperlukan. Dalam kata lain, saat ini buku tidak hanya berbentuk cetak, melainkan ada juga yang berbentuk non cetak atau disebut sebagai buku elektronik atau *Electronic book (E-book)*. *E-book* atau buku digital memiliki salah satu kelebihan yang tidak dimiliki oleh buku cetak, yaitu dapat menghemat penggunaan kertas dan memerlukan sedikit ruang dalam penyimpanannya. Hal ini dikarenakan buku digital adalah produk digital yang dapat disimpan dalam berbagai media penyimpanan digital lainnya. Namun, buku digital dalam penggunaannya memerlukan perangkat

yang dapat membaca buku digital tersebut seperti perangkat *smartphone*, komputer, tablet dan sebagainya. (Reynaldo, 2020)

Selain itu buku digital ini dapat menjadi buku yang lebih interaktif. seperti dengan adanya penambahan video dan suara dalam buku tersebut (Subiyantoro, dkk, 2013). Maka, buku digital ini mengarah kepada buku digital multimedia yang dimana arti dari multimedia tersebut mengarah kepada muatan konten multimedia seperti audio, animasi, dan video. Sehingga cara memperkaya buku digital tersebut menjadi buku digital multimedia yaitu dibuat dengan menambahkan konten multimedia dan sifatnya memungkinkan pembaca dapat berinteraksi dengan buku digital. Suryani (2013) mengungkapkan bahwa video, animasi, audio dan gambar yang dipadukan dapat membantu peserta didik untuk memvisualisasikan suatu materi pembelajaran yang bersifat abstrak sehingga peserta didik dapat memahami konsep dalam materi tersebut.

Materi sendiri adalah hal pokok yang harus diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar yang berdasarkan pada analisis kebutuhan siswa, dengan demikian sekolah perlu memperhatikan karakteristik siswa dan kebutuhan siswa sesuai dengan kurikulum. Pemerintah sebagai penyelenggara Pendidikan juga telah menetapkan standar materi atau rincian yang sudah diberikan harus sesuai dengan kurikulum, meskipun terkadang ditemukan materi dari buku atau sumber lain yang kurang sesuai. Sekolah diharapkan mampu memantau segala materi yang akan disampaikan kepada siswa agar siswa memperoleh pengetahuan yang sesuai dengan pengembangan siswa (Pratama, 2019)

Dengan adanya media Buku digital multimedia ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu memahami konsep materi pelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi cerita fiksi. Cerita fiksi adalah sebuah karangan yang mengutamakan daya imajinasi si penulisnya sehingga mengandung unsur subjektif (Dalman dalam Sarwiji, hlm, 244, 2017)

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV Sekolah Dasar didapatkan informasi bahwa dalam ketersediaan media pembelajaran Bahasa Indonesia ini masih terbatas variannya. Sehingga akibat dari keterbatasan media tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa yang berakibat kepada

ketertarikan dan keantusiasan siswa untuk belajar. Kemudian dilakukan juga analisis terhadap materi cerita fiksi yang terdapat pada buku LKS Tema 8 semester 2 siswa kelas IV di Sekolah dasar tempat peneliti melakukan penelitian ini, didapati bahwa kedalaman materi terkait materi (konsep) cerita fiksi ini terbilang singkat dan tidak begitu lengkap (terlalu ringkas), kebanyakan hanya disajikan dalam bentuk teks bacaan saja. sehingga materi yang disampaikan kurang lengkap dan tidak banyak dijelaskan. Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran Buku digital Multimedia ini dengan tujuan agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bervariasi dalam pengadaan medianya, membangkitkan ketertarikan maupun antusias siswa untuk belajar sehingga membantu mempermudah siswa untuk menerima dan memahami materi pembelajaran secara mandiri pada saat PJJ secara daring dimasa pandemi COVID-19 ini.

Adapun keistimewaan dari media buku digital ini adalah : 1) Buku digital ini dapat digunakan dimana saja, kapan saja dan digunakan oleh siapa saja, 2) Baik siswa ataupun guru dapat mengakses Buku digital multimedia secara *online* maupun *offline*. 3) Siswa dapat belajar mandiri melalui buku digital multimedia ini, 4) Isi materi tentang cerita fiksi yang terdapat dalam buku digital lebih terinci dan lebih jelas 5) Terdapat fitur yang lebih beragam dalam penyajian materinya (Audio, gambar ataupun video).

Berdasarkan paparan diatas maka ada beberapa penelitian serupa terkait buku digital ini namun dalam konteks dan materi yang berbeda. Beberapa diantaranya Sofyan dan Listiawan pada tahun 2019 yang menghasilkan media buku digital yang berjudul “Pengembangan Buku Digital pada Materi Komunikasi dalam Jaringan Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Perwari Tulung Agung” dan hasilnya layak. Selain itu, Alwan pada tahun 2018 menghasilkan media buku digital multimedia yang berjudul “Pengembangan Multimedia *E-book* 3D Berbasis *Mobile Learning* untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh” dan hasilnya layak. Kemudian, Imam Reynaldo pada tahun 2020 juga melakukan penelitian yang sama menghasilkan media buku digital multimedia mengenai “Pengembangan *E-book*

Berbasis *Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil*“ Pada Materi Alat Optik SMA/MA dan hasilnya layak.

Dari uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk mendesain dan menciptakan suatu media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada bagian materi Cerita Fiksi dalam bentuk Media Buku digital Multimedia. Maka judul penelitian ini adalah **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Buku Digital Multimedia pada Materi Cerita Fiksi Kelas IV SD”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana rancangan Media Buku Digital Multimedia pada materi cerita fiksi Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil Uji Kelayakan Media Buku Digital Multimedia pada materi cerita fiksi Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap Media Buku Digital Multimedia pada materi cerita fiksi Kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pendidikan ini adalah untuk Merancang dan menciptakan Media Buku digital Multimedia terkait materi cerita Fiksi. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan pengembangan Media Buku Digital Multimedia pada materi cerita fiksi di Kelas IV Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui Kelayakan hasil uji Media Pembelajaran Buku Digital Multimedia pada materi cerita fiksi di Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Buku Digital Multimedia pada materi cerita fiksi di Kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat berupa sumbangan pemikirannya bagi pemanfaatan teknologi dalam merancang serta membuat produk pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini tentunya akan mendatangkan manfaat dalam penerapannya. Berikut manfaat yang akan diperoleh bagi berbagai pihak pendidikan:

- a. **Bagi Peserta didik**, sebagai bahan belajar mandiri yang menarik dan menyenangkan karena memuat konten multimedia serta membantu dalam memahami konsep materi cerita fiksi.
- b. **Bagi Pendidik**, memperoleh pengetahuan tentang Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat digunakan untuk mengajar di kelas atau membantu dalam proses pembelajaran.
- c. **Bagi peneliti**, sebagai pengembangan dalam media pembelajaran di dunia Pendidikan dan teknologi serta sebagai bekal pengetahuan awal yang dapat dikembangkan serta digunakan dalam menjalankan profesi guru..
- d. **Bagi Sekolah**, menambah dan memfasilitasi ragam Media Pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang konsep materi cerita fiksi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Didalam skripsi ini terdapat sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari lima bab, yaitu:

1. BAB I pendahuluan. Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.
2. BAB II Tinjauan Pustaka, bab ini berisikan landasan teoritis yang berkaitan dengan penelitian mencakup konsep media pembelajaran, buku digital, multimedia, materi cerita fiksi kelas IV SD dan penelitian yang relevan.

3. BAB III metode penelitian, bab ini berisi tentang Desain Penelitian, Prosedur Penelitian, Partisipan dan Tempat Penelitian, Instrumen Penelitian, dan Teknik Analisis Data.
4. BAB IV Hasil dan pembahasan, bab ini berisi hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan terhadap hasil penelitian.
5. BAB V simpulan, implikasi dan rekomendasi. Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan simpulan penelitian, implikasi penelitian dan rekomendasi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan rancang bangun buku digital multimedia.