

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bertepatan dengan perubahan dari tahun ke tahun, teknologi berkembang dengan sangat cepat. Ditemukan bahwa ada banyak manfaat yang dapat kita ambil khususnya pada beberapa aspek yang telah diberikan, terutama pada era globalisasi dewasa ini. Teknologi pada bidang pendidikan seperti halnya penggunaan ponsel pintar atau yang sering kita kenal dengan sebutan *smartphone*, *personal computer* (*PC*) serta laptop memberikan peluang pada setiap peserta didik untuk mengakses berbagai materi pembelajaran yang diberikan dalam bentuk interaktif maupun digital yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan ketika memperoleh ilmu yang belum didapatkan sebelumnya. Acuan utama keberhasilan suatu proses pembelajaran didalam sekolah dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi (TI). Hal ini menjadi sebuah dasar pertimbangan dari pentingnya aktivitas pengenalan untuk mengenal hal tersebut sehingga lebih paham menyeluruh. Keberhasilan proses pembelajaran adalah hal terpenting yang diinginkan ataupun diharapkan ketika mengimplementasikan pendidikan di sekolah. Pada proses pembelajaran, yang menjadi komponen utama yang dibutuhkan ialah komunikasi antara pendidik serta peserta didik. Keahlian guru dalam pengelolaan kelas salah satunya dengan melakukan perubahan dan menunjang proses pembelajaran, sehingga siswa memiliki aspek perkembangan yang baik salah satunya dalam perkembangan kognitifnya (Aeni, Aulia, Fauziah, & Fernando, 2022). Agar proses pembelajaran berhasil, guru wajib membimbing peserta didik sedemikian rupa agar mereka dapat melakukan pengembangan pengetahuan yang relevan dengan seluruh struktur bidang yang dipelajarinya. Salah satu upaya untuk mengatasi keadaan tersebut ialah penggunaan media pada proses belajar mengajar. Sebab fungsi media dalam hal ini selain untuk membantu pendidik dalam menyajikan informasi (materi), dan lain-lain, juga untuk menaikkan persentase atau kemungkinan keberhasilan dalam mendapatkan ilmu tersebut. Media pun berfungsi sebagai alat untuk mengatur tahapan kemajuan/peningkatan peserta didik serta memberikan *feedback* dalam proses pembelajaran.

Penggunaan gadget saat ini dipicu oleh tuntutan seperti aspek pendidikan, sosial, ekonomi, dan lainnya. Perkembangan teknologi menggeser kebiasaan lama ke cara baru seperti membaca koran dan buku tidak lagi membutuhkan benda fisik karena sudah bisa diakses secara online. Perubahan ini tentu berdampak baik karena ada kepraktisan dalam penggunaannya (Aeni, Erlina, Dewi, Hadi, & Ramadhani, 2022). Berdasarkan informasi tersebut, diperlukan suatu pengembangan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini didukung oleh perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju. Dengan berkembangnya teknologi, peran guru juga berubah.

Perubahan ini terlihat dari guru tidak lagi berperan sebagai pemberi informasi tetapi berubah menjadi fasilitator, pembimbing dan motivator yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan mengolah informasi sendiri (Waluyo, 2021). Media pembelajaran merupakan manusia, materi atau suatu kejadian yang membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap (Sahriani, Arsyad, & Ma'ruf, 2016). Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar mau belajar. Teknologi pendidikan ini dirancang untuk menjadi solusi permasalahan pendidikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Dirgantara, Rohmawati, Nindya, & Aeni, 2022). Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Media sebagai komponen sistem, yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi nonverbal (Francisca, Zahra, Anggraeni, & Aeni, 2022).

Berdasarkan berbagai pendapat ahli yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat/perantara yang dapat menarik '*Attention*' maupun '*Interest*' peserta didik dan dapat digunakan oleh pendidik (guru) dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berbentuk media tradisional maupun modern. Namun, di era digital seperti sekarang ini penggunaan media modern yang berbasis teknologi digital akan sangat ditekankan, karena selain

sebagai pengenalan terhadap dunia teknologi, juga sebagai cara untuk pembiasaan diri terhadap penggunaan/penerapan teknologi di bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah, baik itu untuk tenaga pendidik maupun peserta didik itu sendiri. Oleh sebab itu, penggunaan *Interactive Book* sebagai media pembelajaran merupakan suatu alternatif pilihan yang tepat dalam pemanfaatan media digital saat ini. Dengan pengembangan *Interactive Book* dalam pembelajaran tingkat SD tersebut, diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran terkait. Dengan memanfaatkan *Interactive Book* diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran terasa ‘baru’. Selain itu, dengan penggunaan media *i-book* ini diharapkan dapat meminimalisir rasa bosan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Karena ketika menggunakan media tersebut peserta didik tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan materi dari guru saja, namun ikut berpartisipasi dalam penggunaan *i-book*, itu dikarenakan media tersebut mengharuskan peserta didik untuk menggunakan *smartphone* (gawai) nya masing-masing.

Menurut *The New Oxford Dictionary of English*, *Interactive Book* merupakan buku yang digunakan sebagai sarana pembelajaran yang memiliki “*two way flow*” pada informasi yang disampaikan kepada pembaca (Limanto, 2015). *Two way flow* disini memiliki arti bahwa ada interaksi dua arah antara buku sebagai sarana pembelajaran dan pembaca. Secara sederhana, dapat disimpulkan bahwa *Interactive Book* adalah sebuah buku digital (buku elektronik) yang berisikan informasi/materi pembelajaran yang dibukukan ke dalam bentuk digital, dan dapat di interaksi oleh pembaca. Media pembelajaran *i-book* ini sangat relevan dan sangat cocok untuk mendukung perkembangan teknologi di dunia pendidikan saat ini, karena disamping itu para peserta didik pun cenderung terlihat ‘*excited*’ ketika menanggapi penggunaan *smartphone*, bahkan tidak sedikit pula peserta didik yang sudah cukup mahir menggunakan *smartphone*. Kemahiran dan antusiasme peserta didik dalam menggunakan ponsel pintar tersebut dapat kita jadikan peluang dalam pemanfaatan keahlian digital pada proses pembelajaran, agar unsur kebermanfaatannya dari perkembangan teknologi ini tidak hilang, serta sebagai sesuatu yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pemahaman peserta didik di kelas III SD Panyingkiran II tergolong kurang khususnya pada mata pelajaran PKn di materi Nilai-nilai Pancasila sila ke-4 yaitu, Musyawarah. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti saat melaksanakan uji coba/uji efektivitas produk, masih terdapat masalah terkait pemahaman peserta didik. Masalah yang ditemui yaitu peserta didik kesulitan memahami materi yang dipelajari dikarenakan kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan, guru hanya mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti buku cetak, dan gambar sederhana yang tercantum di dalam buku tersebut. Terlebih lagi guru kurang memanfaatkan kemampuan pengoperasian *smartphone* yang telah dimiliki siswa untuk kepentingan pembelajaran, hal ini disebabkan kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi yang telah ada.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran saat ini sangat beragam. Pemanfaatan teknologi merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagaimana yang ditekankan pada pembelajaran abad 21 (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022). Dengan berkembangnya teknologi yang telah ada saat ini membantu para pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran secara modern dengan memanfaatkan teknologi tersebut. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Taileleu (2017), mengenai "*Peningkatan Pemahaman Siswa dengan Menggunakan Media Book Garis Bilangan yang Melibatkan Siswa Secara Langsung*" lalu penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2020), mengenai "*Penerapan E-Book dalam Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*" lalu penelitian yang dilakukan oleh Rahmaniyah, Kania, Ela, Nurhamidah, & Aeni (2022) mengenai "*Pengembangan E-book Cerita Bergambar 'KINO DAN KIYA ANAK SHOLEH' Sebagai Media Dakwah untuk Siswa SD Kelas I*" telah menunjukkan keberpengaruhannya yang cukup signifikan. Namun kelemahan dari beberapa penelitian tersebut misalnya penelitian yang dilakukan oleh Taileleu (2017) dan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2020) menunjukkan pengaruh yang signifikan tetapi media pembelajaran yang mereka buat (*E-BOOK*) tidak menyertakan video pembelajaran dan audio pembelajaran yang dapat membantu

untuk lebih memperjelas suatu materi kepada siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Rahmaniya dkk., (2022) menunjukkan pengaruh yang signifikan, media pembelajaran yang dikembangkannya cukup lengkap dan kompleks. Namun kekurangannya adalah pada saat membuka video pembelajaran yang tertera di buku digital harus menggunakan aplikasi lain yaitu *Youtube* (langsung), kemudian pada saat memutar audio harus menggunakan aplikasi lain yaitu *Spotify* (*directly*), bahkan ketika ingin mencoba soal-soal latihan yang telah disediakan. Kita harus menggunakan aplikasi lain yaitu *Google Form* (*directly*). Hal ini membuat *Interactive Book* yang mereka kembangkan menuntut siswa menggunakan jaringan internet yang stabil dan paket kuota yang besar (boros). Hal tersebut menjadi alasan peneliti mengembangkan produk media pembelajaran yang diberi nama *Interactive Book* sebagai alternatif lain dari penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital yang lebih kompleks dan interaktif.

E-book adalah buku dalam versi digital yang menyediakan informasi dalam bentuk teks, gambar atau bentuk multimedia lainnya yang dapat diakses melalui laptop, komputer atau *smartphone* (Aeni, Juneli, Indriani, Septiyanti, & Restina, 2022). *Interactive Book* yang peneliti kembangkan memiliki beberapa keunggulan, antara lain: (1) Memuat materi yang relevan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa (2) Memuat video pembelajaran yang dapat diakses langsung di *Interactive Book* tanpa harus menggunakan aplikasi lain (3) Berisi audio pembelajaran yang bisa diputar langsung tanpa harus menggunakan aplikasi lain (4) Berisi kuis interaktif yang dapat diisi langsung oleh siswa dan mereka dapat langsung melihat nilai yang diperoleh saat mengerjakan kuis tersebut (5) *Interactive Book* disajikan dengan memperhatikan pilihan warna, bahasa, desain, dan fitur yang telah disesuaikan dan sangat cocok digunakan oleh siswa sekolah dasar. Pemanfaatan pengembangan bahan ajar berupa buku digital, selain dapat digunakan dimana saja, kapan saja, namun tampilan yang dapat dibuat lebih beragam serta penggunaan fitur lainnya dapat memberikan nilai tambah yang menjadikan buku digital. sangat memudahkan guru dan siswa untuk memperoleh pembelajaran dengan lebih mudah (Wahiddah, Lathipah, Indaryanti, Fadilah, & Aeni, 2022). Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka judul penelitian ini

adalah “*Pengembangan Interactive Book untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Musyawarah di Kelas III*”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1 Bagaimana proses pengembangan produk media pembelajaran *Interactive Book*?

1.2.2 Bagaimana efektivitas produk media pembelajaran *Interactive Book* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi nilai-nilai Pancasila ke-4 yaitu, Musyawarah?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Untuk mengetahui proses pengembangan produk media pembelajaran *Interactive Book*.

1.3.2 Untuk mengetahui efektivitas produk media pembelajaran *Interactive Book* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi nilai-nilai Pancasila ke-4 yaitu, musyawarah.

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

1.4.1 Manfaat Teori

Secara teoritis untuk hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi yang mampu memberikan kontribusi dan dampak positif dalam perkembangan Pendidikan khususnya di sekolah dasar pada kegiatan pembelajaran PKn di kelas III, dan dapat dijadikan salah satu alternatif penerapan media pembelajaran inovatif serta memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat di dalamnya.

1.4.2 Manfaat Praktik

1.4.2.1 Bagi Sekolah

Dengan pengembangan media pembelajaran yang terdapat pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah upaya yang dilakukan oleh sekolah untuk dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar PKn sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas dan mutu dari pendidikan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa ide dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran di sekolah dasar. Bagi

guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru terkait cara menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan guru sebagai referensi dalam menciptakan media pembelajaran yang akan dipersiapkan untuk nantinya digunakan ketika proses belajar mengajar.

1.4.2.2 Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan wawasan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan peneliti tentang penelitian tindakan kelas dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dan dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan sumber informasi yang valid dan referensi penelitian selanjutnya dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di dunia Pendidikan sehingga bermanfaat bagi perkembangan penelitian.

1.4 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini memuat beberapa struktur yang terdiri dari judul dan beberapa sub judul seperti: (1) lembar pengesahan; (2) halaman pernyataan tentang keaslian skripsi, tesis, atau disertasi dan pernyataan bebas plagiarisme; (3) abstrak; (4) daftar isi; (5) daftar tabel; (6) daftar gambar; (7) daftar lampiran; (8) BAB I (terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi); (9) BAB II yang merupakan kajian Pustaka; (10) BAB III yang merupakan metode penelitian; (11) BAB IV yang merupakan temuan dan pembahasan; (12) BAB V yang merupakan simpulan, implikasi, dan rekomendasi; (13) daftar pustaka; (14) dan terakhir lampiran.

Peneliti akan menjelaskan secara garis besar mengenai isi dari beberapa struktur yang telah disebutkan sebelumnya, pada bagian pertama tentunya terdapat sampul yang bertuliskan judul beserta penulis dari penelitian ini dan selanjutnya terdapat lembar pengesahan yang memuat beberapa tanda tangan sebagai bentuk validasi/konfirmasi terhadap sah tidaknya penelitian ini. Selanjutnya terdapat

lembar pernyataan keaslian penelitian dan pernyataan bebas *plagiarism* yang tentunya memuat pernyataan penulis terkait keaslian penelitian, lalu di halaman berikutnya terdapat abstrak yang memuat ringkasan dari keseluruhan isi penelitian yang disajikan oleh penulis secara singkat dan akurat.

Selanjutnya, pada BAB I yang merupakan pendahuluan dari penelitian ini dan terdiri dari latar belakang penelitian. Dalam latar belakang penelitian termuat secara garis besar alasan kuat yang dimiliki oleh peneliti untuk menyampaikan informasi melalui penelitian ini. Selain itu, di dalam BAB I bagian pendahuluan terdapat juga rumusan masalah yang menjadi batasan-batasan/titik tolak ukur dalam penelitian ini agar pembahasan terarah. Selanjutnya di dalam pendahuluan ini terdapat pula tujuan penelitian yang tentunya menjadi sebuah jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang tercantum pada bagian rumusan masalah. Selanjutnya terdapat manfaat/signifikansi penelitian yang didalamnya membahas beberapa manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat didalamnya. Selanjutnya struktur organisasi yang menjelaskan struktur yang terdapat pada penelitian ini.

Setelah itu, di BAB II memuat kajian pustaka yang dijadikan rujukan panduan dan informasi oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Selanjutnya, pada BAB III memuat penjelasan terkait metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam proses penelitian seperti, desain penelitian, partisipan penelitian, waktu penelitian, instrumen penelitian prosedur penelitian (tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap uji coba/implementasi dan tahap evaluasi), dan analisis data. Pada BAB IV yang memuat seluruh temuan dan pembahasan dan menjadi hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Dan pada bagian terakhir yaitu BAB V, memuat simpulan atau ringkasan dari hasil penelitian ini beserta implikasi dan rekomendasi peneliti. Selain beberapa bagian yang telah disebutkan dan dijelaskan sebelumnya, dalam penelitian ini terdapat halaman atau lembar khusus tabel, gambar dan lampiran. Dan terakhir, daftar pustaka yang tentunya sebagai rujukan peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.