

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berbagai aspek kehidupan kini banyak dipengaruhi oleh kemajuan perkembangan zaman, Ilmu Pengetahuan Sosial dan teknologi yang saat ini semakin mengalami peningkatan yang sangat pesat sehingga banyak aspek kehidupan yang ikut terpengaruh. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Utami, 2023) bahwa “teknologi” semakin berdampak pada banyak aspek kehidupan manusia. Teknologi juga hadir di berbagai bidang, antara lain sarana komunikasi, pendidikan, ekonomi, media, dan lainnya. Teknologi ini memiliki peran penting dan nyata di era masyarakat informasi (*Information Society*) atau masyarakat pengetahuan (*Knowledge Society*) (Utami, 2023).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan dampak yang besar juga salah satunya pada aspek pendidikan. Pendidikan adalah sumber ilmu pengetahuan yang kini dapat ditemukan di luar kelas, antara lain melalui kegiatan pembelajaran daring, riset internet, perpustakaan, dan lingkungan sekitar, maka dunia pendidikan di era digital ini harus siap untuk mendukung prinsip pendidikan “5.0”. Dengan ini, revolusi digital pendidikan di Indonesia perlu terus didukung (Utami, 2023).

Transformasi digital pendidikan diyakini dapat meningkatkan pendidikan berkualitas yang dapat dijangkau siapa saja. Karena itu, digitalisasi pendidikan bukan semata-mata tentang infrastruktur digital yang canggih dalam pembelajaran. Pada tahun 2021 Badan Pusat Statistik (BPS) melakukan survei dan mencatat bahwa 66,13% anak usia 5 tahun ke atas di Indonesia mengakses internet untuk memperoleh informasi atau berita. Maka dari itu penggunaan internet sangat cocok dalam proses pembelajaran. Utami (dalam Nugrahini & Margunani, 2015) menyimpulkan penggunaan internet memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap motivasi dan minat belajar siswa, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan internet oleh siswa dapat meningkatkan motivasi mereka untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan melalui internet juga masih banyak sekali manfaat yang dapat diperoleh guru maupun siswa. Untuk guru sendiri dapat meningkatkan kompetensi dan juga dapat mencari banyak sumber referensi untuk pembelajaran,

sedangkan untuk siswa dapat menggunakan internet untuk terlebih dahulu melihat materi pelajaran yang akan dibahas kapan saja dan di mana saja sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung, mereka dapat memahami apa yang dijelaskan oleh guru dan kegiatan pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan efektif. Sasmita (2020) menyatakan bahwa siswa dapat terhubung dan mengakses informasi tanpa terkendala oleh waktu maupun jarak berkat munculnya teknologi informasi jaringan internet. Sehingga kegiatan pendidikan yang dilakukan lebih berhasil dan efektif daripada harus terikat ruang dan waktu. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Pada hakikatnya media dalam proses pembelajaran dipandang cukup penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini dilihat juga dari pandangan Perdianti (dalam Izzuddin, 2021) yaitu media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini dikarenakan media dapat membantu siswa memahami materi abstrak dengan memvisualisasikannya atau dapat dikatakan bahwa media dapat mengubah dan menampilkan objek yang berada di luar jangkauannya. Begitu pula dengan media yang dikemas dengan menggunakan teknologi memiliki manfaat tambahan selain mampu menghasilkan pembelajaran yang efisien, efektif, menarik, dan bermakna tentunya dapat membantu para guru menjadi lebih mahir menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sesuai dengan tuntutan zaman sekarang.

Media pembelajaran berbasis teknologi kini sudah bervariasi bentuknya guna mendukung kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu media *e-book*. Media *e-book* atau buku elektronik adalah transformasi buku versi cetak yang kini dikemas dalam bentuk digital. Media *e-book* ini memiliki keunggulan tersendiri jika dibandingkan dengan buku versi cetak pada umumnya. Salah satunya relatif murah dan praktis. Selain itu Ahmadi (2017) bahwa *e-book* ini memiliki keunggulan dengan bisa menyediakan berbagai bentuk seperti suara, video, gambar maupun animasi sehingga *e-book* lebih kaya jika dibandingkan dengan buku cetak biasa. Namun dalam kenyataannya, *e-book* dalam format PDF maupun JPEG secara umum masih dianggap setara dengan buku cetak dan belum memberikan nilai tambah yang

signifikan, karena hanya teks dan gambar yang dapat diintegrasikan ke dalam *e-book*. Tetapi dengan kemajuan saat ini *e-book* dapat dikemas berbasis multimedia pembelajaran, artinya dapat memasukkan komponen media tambahan seperti suara, video, animasi, soal latihan berbasis games, dan fitur lainnya. Hal ini dimungkinkan karena pesatnya perkembangan teknologi.

Pada proses pembelajaran tatap muka maupun tatap maya media *e-book* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam penyampaian materi IPS khususnya jenjang sekolah dasar. Namun pada kenyataannya berbagai aplikasi atau *Website* pendidikan yang ada belum dimanfaatkan dengan baik. Pada saat pembelajaran tatap muka, guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi dan dibantu dengan buku siswa. Jadi masih jarang guru yang menggunakan *Website* atau aplikasi untuk menjadi sumber media dalam proses pembelajaran (Rachmawati & Rusydiyah, 2020).

Pada saat peneliti melakukan kunjungan di SD Negeri Margaluyu, peneliti menemukan permasalahan bahwa siswa kelas V masih belum paham betul dengan materi mata pelajaran IPS buku tema 7 subtema 1 yang terdapat di KD 3.4 yaitu mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Hal ini ditemukan pada saat peneliti memberikan beberapa soal dan hasil yang didapatkan kurang dari 70% siswa mendapat nilai di bawah KKM dari total 33 siswa. Sumber informasi yang digunakan oleh siswa juga sangat terbatas hanya mengandalkan buku tematik terpadu, LKS, dan penjelasan dari guru saja tanpa ada buku pegangan lain. Peneliti menemukan bahwa informasi yang ada dalam media pembelajaran masih belum lengkap. Selain itu, minimnya visualisasi berupa foto, video pada buku mengenai penyebab penjajahan bangsa Indonesia. Padahal, buku ini yang menjadi patokan untuk siswa dalam menggali informasi. Menurut teori perkembangan psikologi yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Permata, Wahyono & Wardoyono, 2017, hlm. 357) mengungkapkan bahwa “karakteristik pada usia dini berada pada tahap Pra-operasional, yang artinya siswa masih harus diberikan pemahaman mendasar dan mendalam. Dengan ini, guru harus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yang mampu mempermudah siswa dalam memahami materi”.

Selain itu dalam melakukan pembelajaran guru harus melakukan perencanaan untuk menyiapkan berbagai persiapan dengan matang, guru membutuhkan alat pembelajaran yang baik untuk membantu pada proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Dalam melakukan proses belajar mengajar, guru memiliki beberapa peranan penting seperti “fasilitator, demonstrator, mediator dan evaluator” (Hendrakusuma, 2017) . Guru sebagai fasilitator diharapkan dapat memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran, tentunya guru dituntut untuk kreatif dan berinovasi dalam pembuatan alat pembelajaran untuk memudahkan siswa saat proses pembelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Dengan perkembangan teknologi yang canggih saat ini, guru dapat membuat alat pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet yang salah satunya yaitu *e-learning*. *E-learning* merupakan salah satu jenis untuk belajar mengajar menggunakan media internet, atau media jaringan komputer lainnya. Dengan “*e-learning*” ini siswa dapat mengakses media *e-book* di mana saja dan kapan saja (Hasyim & Hayati, 2023).

Dilihat berdasarkan hasil observasi peneliti, sebagian siswa kelas V di SDN Margaluyu ini sudah mempunyai gawai dan sudah bisa menggunakan internet, peneliti juga melihat bahwa para guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi dan internet sebagai perangkat pembelajaran, sehingga peneliti melihat sebuah peluang untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *e-book* berbasis digital. Selain praktis, media *e-book* juga dapat diakses di mana dan kapan saja.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bertujuan untuk melaksanakan penelitian mengenai “Pengembangan Media *E-book* untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar IPS dan Aktivitas Siswa di Sekolah Dasar”. Pengembangan media *e-book* ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran IPS khususnya pada materi faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan analisa kebutuhan dan permasalahan yang sudah di uraikan tersebut maka pengembangan *e-book* ini masih sebatas pada dimensi konteks. Selain itu,

pengujian produk pengembangan (*prototype*) perlu di uji ahli dan uji lapangan. Oleh karena itu, pengembangan lanjutan diperlukan untuk menciptakan *e-book* yang lengkap terdiri dari dimensi konteks dan isi, serta teruji secara empiris. Maka bisa ditarik rumusan masalah yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana desain pengembangan media *e-book* terhadap peningkatan pemahaman belajar IPS kelas V SDN Margaluyu?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan media *e-book* terhadap peningkatan pemahaman belajar IPS kelas V SDN Margaluyu?
- 1.2.3 Bagaimana keefektifan dari media *e-book* terhadap peningkatan pemahaman belajar IPS di kelas V SDN Margaluyu?
- 1.2.4 Bagaimana aktivitas siswa dalam pengembangan media *e-book* kelas V SDN Margaluyu?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman belajar IPS dan aktivitas siswa yang teruji secara empiris. Adapun seperti berikut ini:

- 1.3.1 Untuk mengetahui desain pengembangan media *e-book* terhadap peningkatan pemahaman belajar IPS kelas V SDN Margaluyu.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kelayakan media *e-book* terhadap peningkatan pemahaman belajar IPS kelas V SDN Margaluyu.
- 1.3.3 Untuk mengetahui keefektifan media *e-book* terhadap peningkatan pemahaman belajar IPS kelas V SDN Margaluyu.
- 1.3.4 Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pengembangan media *e-book* kelas V SDN Margaluyu.

### **1.4 Manfaat Peneliti**

Manfaat dari penelitian yang dilaksanakan:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini secara teoritis mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Menawarkan kebaruan tentang media pembelajaran yang terus berubah di sekolah dasar.

- b. Membuat kemajuan pendidikan layaknya media *e-book* yang dipadukan dengan pembelajaran IPS, khususnya di sekolah dasar.
- c. Berfungsi sebagai landasan penelitian kedepannya mengenai pengembangan media pembelajaran digital.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa mendapat manfaat dari temuan penelitian ini:

##### a. Bagi Siswa

Diharapkan dengan media *e-book* bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, siswa juga mampu mengetahui faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Khususnya mengenai perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda.

##### b. Bagi Guru

Penelitian ini mendukung penggunaan media pembelajaran oleh pendidik agar memudahkan melihat peningkatan pemahaman dan aktivitas siswa.

##### c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian diharapkan dijadikan referensi untuk terus mengembangkan media pembelajaran.

### 1.5 Struktur Organisasi

Pada sebuah penelitian terdapat struktur organisasi skripsi yang di dalamnya terdapat beberapa bab, mulai dari bab I sampai bab V. Spesifikasinya tercantum di bawah ini.

1.5.1 BAB I berisi uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi yang berjudul “Pengembangan Media *E-book* untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar IPS dan Aktivitas Siswa di Sekolah Dasar”.

1.5.2 BAB II berisi tentang landasan teori yang terdiri dari Pembelajaran IPS di SD, pengembangan media *e-book* pembelajaran di SD ( pengertian media *e-book*, manfaat media *e-book*, tujuan media *e-book*, penyusunan bagian media

*e-book*, kelebihan dan kekurangan media *e-book*, dan karakteristik media *e-book*), hasil belajar (konsep belajar, pemahaman sebagai hasil belajar, aktivitas sebagai hasil belajar), materi tokoh (Thomas Matulesy (Kapitan Pattimura), Tuanku Imam Bonjol, Pangeran Diponegoro, Pangeran Antasari, Sultan Hasanuddin, dan Sultan Agung), kemudian terdapat penelitian relevan yang berjumlah 3 penelitian, kerangka pemikiran, serta hipotesis penelitian.

1.5.3 BAB III merupakan pemaparan mengenai metodologi penelitian yang akan peneliti gunakan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini merupakan penelitian dengan model ADDIE. Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Margaluyu yang berada di Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang. Bab ini berisi desain penelitian, prosedur penelitian, definisi operasional, subjek uji coba dan validator, teknik pengumpulan data, instrumen data, dan analisis data.

1.5.4 BAB IV membahas temuan dan pembahasan dari penelitian ini. Untuk menjawab rumusan masalah, pada bab ini memaparkan temuan dan pembahasan terkait desain media *e-book*, kelayakan media *e-book*, efektivitas media *e-book* dan aktivitas siswa dalam pengembangan media *e-book* yang digunakan.

1.5.5 BAB V berisi tentang simpulan dari penelitian ini berdasarkan temuan dan pembahasan dari BAB IV mengenai desain media *e-book*, kelayakan media *e-book*, efektivitas media *e-book* dan aktivitas siswa dalam pengembangan media *e-book*, serta terdapat beberapa rekomendasi untuk pembaca.