

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hak setiap orang, pendidikan juga merupakan hal penting yang dapat mempengaruhi kehidupan seseorang, tak heran rasanya semua negara berusaha mengembangkan pendidikan dengan mengeluarkan berbagai kebijakan. Di Indonesia sendiri pendidikan merupakan hak setiap warganya sesuai dengan bunyi pasal 31 UUD 195 "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan". Salah satu tempat mendapatkan pendidikan yang telah dipercaya adalah sekolah, walaupun memang pendidikan sejatinya bisa didapat melalui lembaga formal maupun non-formal. Untuk mewujudkan pendidikan bagi setiap penduduknya, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan wajib belajar, dimulai dari program wajib belajar 6 tahun yang ditetapkan sejak 1984, kemudian meningkat menjadi program wajib belajar 9 tahun pada 1994, serta yang terbaru program wajib belajar 12 tahun pada tahun 2015. Program-program tersebut merupakan upaya agar setiap warga negara Indonesia bisa mendapatkan pendidikan.

Dilihat dari urgensi pendidikan yang begitu penting tentu dalam menjalankannya pihak-pihak yang terlibat haruslah berusaha seoptimal mungkin untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Salah satu pihak yang berperan penting adalah guru. Berdasarkan pasal 1 ayat 1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen “ Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah ”. Selain memiliki tugas dalam mengajar guru pun memiliki berbagai tugas lainnya seperti mengurus administrasi kelas, berperan dalam organisasi dan membangun hubungan dengan masyarakat, dengan banyaknya tugas tentu bukan hal yang mudah untuk dapat menjalankannya. Tapi guru juga tidak boleh lalai dengan tugas utamanya dalam mengajar, mendidik, dan membimbing peserta didik, sehingga perlu adanya

upaya untuk meningkatkan kompetensi atau *skill* yang dimiliki agar tercipta pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Kini perkembangan zaman membawa banyak perubahan dan juga kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan tak terkecuali dalam pendidikan, sudah berkembang berbagai teknologi yang dapat membantu, mempermudah dan meringankan beban guru. Perkembangan teknologi ini sudah seharusnya dimanfaatkan dengan baik sehingga dapat membantu mewujudkan pembelajaran yang berkualitas.

Pembelajaran melibatkan unsur-unsur pendukung yang berperan penting dalam mendukung efektivitasnya. Salah satu unsur tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi unsur yang sangat signifikan dalam konteks pembelajaran karena mampu mendorong motivasi belajar peserta didik, mempermudah pengenalan materi yang disampaikan, serta mengoptimalkan efisiensi waktu dalam proses penyampaian materi (Sokon & Haidar, 2018).

Beragam varian media pembelajaran terus berkembang seiring pesatnya perkembangan teknologi. Media pembelajaran dalam bentuk audio memberikan kemungkinan untuk didengar melalui berbagai saluran, seperti radio, compact disc (CD), serta melalui berbagai platform daring yang menawarkan akses ke beragam konten audio. Di sisi lain, media visual seperti poster, buku, infografis, dan lain sebagainya juga menjadi sarana pembelajaran yang efektif. Selain itu, media audio-visual yang sering kali disampaikan melalui video, film, dan sejenisnya, juga menjadi pilihan yang populer. Saat ini, perkembangan media pembelajaran juga melibatkan penggunaan multimedia yang semakin berkembang. Multimedia merupakan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai komponen dasar seperti audio, gambar, animasi dan video. Multimedia dapat dibedakan menjadi dua, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol, contohnya seperti televisi dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang memiliki pengontrol sehingga pengguna bisa menentukan tahapan selanjutnya yang akan dilakukan dengan media tersebut (Manurung, 2021). Selain itu penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki potensi besar mengubah cara belajar, cara memperoleh dan mengelola informasi yang didapatkan serta membuka

peluang bagi pendidik untuk menggunakan berbagai teknik pembelajaran yang akan memaksimalkan hasil pembelajaran. Sedangkan bagi peserta didik dengan adanya multimedia akan lebih cepat memenuhi tujuan pembelajaran karena strategi penyerapan informasi lebih efektif dan efisien (Kuswanto & Walusfa, 2017).

Melihat banyaknya manfaat dari multimedia, maka sudah seharusnya mulai ditanamkan kesadaran untuk mengembangkan multimedia dalam pembelajaran khususnya bagi para guru yang memegang peran penting dalam dunia pendidikan. Apalagi kini zaman sudah berkembang dengan berbagai teknologi, hal-hal yang dulu dianggap sulit kini sudah tersedia berbagai informasinya baik itu dalam internet, sosial media, dsb.

Salah satu bentuk multimedia yang mengalami perkembangan pesat adalah buku digital. Tidak dapat disangkal bahwa buku memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, dan dengan adanya teknologi digital, ketersediaan buku semakin meluas, termasuk di antaranya adalah buku digital. Buku digital interaktif dapat didefinisikan sebagai bentuk publikasi buku yang tersedia dalam format digital yang memungkinkan interaksi antara pengguna (user) dengan media tersebut. Penggunaan buku digital interaktif tidak hanya memberikan manfaat secara ekonomi, tetapi juga secara fisik, akademik, dan psikologis (Amalia, 2020).

Buku digital tak hanya bisa dimaknai lembaran-lembaran yang berisikan sekumpulan informasi, ada bentuk buku digital interaktif yang telah dikolaborasikan dengan pemanfaatan *virtual reality*, dimana buku tersebut tidak berupa lembaran-lembaran, namun berupa panorama 360° yang bisa ditambahkan dengan ruangan-ruangan yang berisi berbagai macam informasi. Bentuk buku digital interaktif ini memungkinkan adanya pengalaman siswa berada di suatu ruang virtual, sehingga pengalaman yang didapatkan siswa pun berbeda dengan penggunaan buku biasa.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sering kali dianggap sulit oleh peserta didik dan menjadi subjek yang sering dikeluhkan. Kompleksitas mata pelajaran IPA disebabkan oleh jumlah materi yang melimpah dan persyaratan kognitif yang diperlukan, termasuk kemampuan penalaran, pemahaman, dan hafalan. Selain itu, terkadang mata pelajaran IPA juga melibatkan perhitungan menggunakan rumus-rumus tertentu (Umami, 2022). Namun, di sisi lain,

pemahaman yang mendalam terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki nilai yang sangat penting. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang sistematis mengenai alam, dengan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan faktual, konseptual, dan prinsipil, tetapi juga mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses penemuan ilmiah (Panjaitan, 2017). Pada kelas V Sekolah Dasar (SD) terdapat materi ekosistem yang mempelajari komponen ekosistem, jenis ekosistem, dan hubungan makhluk hidup dalam rantai makanan. Pada materi ini masih banyak siswa yang kurang memahami hubungan antar komponen ekosistem dan peran makhluk hidup dalam rantai makanan, padahal jika kita lihat materi ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu faktor kurangnya pemahaman siswa bahkan sampai terjadi miskonsepsi karena pembelajaran dianggap membosankan, tidak adanya variasi model pembelajaran, metode atau media pembelajaran.

Mempertimbangkan berbagai hal yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti ingin menghasilkan produk berupa buku digital interaktif 360° yang berisikan materi IPA mengenai ekosistem dengan melakukan penelitian berjudul **“PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF 360° MATERI EKOSISTEM KELAS V SEKOLAH DASAR”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana proses perancangan buku digital interaktif 360° pada materi ekosistem untuk kelas 5 sekolah dasar?
- 2) Bagaimana proses pengembangan buku digital interaktif 360° pada materi ekosistem untuk kelas 5 sekolah dasar?
- 3) Bagaimana respon siswa dan guru terhadap penggunaan buku interaktif digital 360° pada materi ekosistem untuk kelas 5 sekolah dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Mengetahui proses perancangan buku digital interaktif 360° pada materi ekosistem untuk kelas 5 sekolah dasar.

- 2) Mengetahui proses pengembangan buku digital interaktif 360° pada materi ekosistem untuk kelas 5 sekolah
- 3) Mengetahui respon siswa dan guru terhadap penggunaan buku digital interaktif 360° pada materi ekosistem untuk kelas 5 sekolah dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **Bagi Peneliti :**

- 1) Menghasilkan produk berupa buku digital interaktif 360° pada materi ekosistem batuan untuk kelas 5 sekolah dasar.
- 2) Pengembangan produk buku digital interaktif 360° pada materi ekosistem untuk kelas 5 sekolah dasar dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti.

##### **Bagi Guru :**

- 1) Dengan dikembangkannya produk buku digital interaktif 360° guru mendapatkan tambahan wawasan mengenai salah satu bentuk multimedia dalam pembelajaran.
- 2) Dengan dikembangkannya produk buku digital interaktif 360°, harapannya dapat memotivasi guru dalam mengembangkan berbagai multimedia pembelajaran.

##### **Bagi Siswa :**

- 1) Dapat menggunakan buku digital interaktif 360° pada materi ekosistem untuk kelas 5 sekolah dasar yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

##### **Bagi Sekolah :**

- 1) Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan tentang pengembangan buku digital interaktif 360°, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media ataupun multimedia pembelajaran.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam penulisan skripsi perlu adanya struktur organisasi skripsi agar penulisan lebih terarah. Adapun dalam skripsi ini terdiri dari 5 bab yang dalam setiap babnya memuat beberapa sub-bab yang saling berkaitan. Adapun penjelasan setiap bab adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan penjelasan mengenai latar belakang penelitian ini dilaksanakan karena banyak siswa yang mengeluhkan sulit memahami materi pelajaran IPA sehingga guru perlu mencari pemecahan masalah tersebut. Salah satu cara yang dapat membantu mengatasi kesulitan dalam pembelajaran adalah penggunaan media sehingga peneliti merasa penting dikembangkan buku digital interaktif 360° sebagai media pembelajaran. Dalam bab ini dipaparkan pula mengenai rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta struktur organisasi penulisan skripsi.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisikan berbagai teori atau rujukan yang dijadikan landasan dalam penulisan skripsi yang berasal dari berbagai sumber berupa buku, jurnal, artikel, dll. Pada bab ini akan diuraikan kajian teori seputar media pembelajaran mulai dari definisi hingga jenis-jenisnya, yang salah satunya adalah multimedia interaktif. Dan secara spesifik dibahas juga mengenai buku interaktif digital 360° yang termasuk salah satu jenis multimedia interaktif.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai metodologi penelitian yang dipilih oleh penulis dalam melakukan penelitian mengenai pengembangan buku digital interaktif 360° pada materi ekosistem untuk kelas 5 sekolah dasar. Metode yang dipilih, yaitu metode *Design and Development* (D&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Pada bab ini dijelaskan pula instrumen-instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi, lembar pertanyaan wawancara semi terstruktur, dan angket respon guru serta siswa. Kemudian ada penjelasan mengenai metode pengambilan data yang dilakukan dengan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Dan pada akhir bab ini dijelaskan metode pengolahan data menggunakan skala likert, yang kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam pengambilan kesimpulan.

## BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan pemaparan atas hasil temuan yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan. Dalam bab ini akan dijelaskan secara rinci tahapan-tahapan penelitian mulai dari *proses define, design, dan develop*. Dalam proses define akan dijelaskan berbagai hasil analisis berupa analisis *front-end*, analisis

konsep, analisis tugas dan rumusan tujuan pembelajaran. Dalam tahap *design* berisikan rancangan media mulai dari pemilihan format media, merancang kisi-kisi dan membuat desain awal dengan membuat *story board* dan juga Garis Besar Program Media (GBPM). Tahap selanjutnya *develop* akan fokus dalam pengembangan media yang dalam pengembangannya akan disertai bantuan para ahli, ketika media telah selesai dikembangkan akan dilakukan uji validasi oleh para ahli sehingga diketahui apa saja kekurangan media ini dan bisa dilakukan perbaikan. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba pada guru dan siswa.

#### BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisikan kesimpulan hasil penelitian dan implikasinya dalam kehidupan disertai rekomendasi baik untuk penelitian lanjutan, hal yang dapat dilakukan sekolah, guru atau partisipan yang terlibat dalam penelitian.