

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung begitu pesat, mengakibatkan terjadinya perubahan-perubahan revolusioner dalam kehidupan manusia sebagai implikasi dari proses digitalisasi (Budiman, 2017). Proses digitalisasi yang terjadi turut memberi pengaruh yang cukup besar dalam bidang pendidikan di Indonesia. Masalah pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah (Yaqin, 2017). Sehingga untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan kerjasama yang baik antara semua lapisan tersebut. Menurut Angraeni dan Akbar (2018) proses pendidikan yang berlangsung harus dilaksanakan secara terencana dengan dasar pemikiran yang objektif dan rasional agar seluruh potensi yang terdapat pada diri peserta didik dapat dikembangkan secara optimal. Pendidikan itu sendiri dirancang dengan tujuan untuk dapat mencetak generasi penerus bangsa agar menjadi insan yang berkarakter serta dapat bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara. Pernyataan tersebut sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional berdasarkan pasal 3 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu,

pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka perlu dilaksanakan upaya yaitu dengan melaksanakan proses pembelajaran yang pada umumnya berlangsung di sekolah. Dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan. Sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan suasana belajar yang kondusif yaitu dengan menciptakan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa. Menurut Nurrita (2018) proses pembelajaran juga tidak terlepas dari media pembelajaran, metode, model, dan hasil belajar. Sadiman, *dkk* (2014) juga menyatakan bahwa proses pembelajaran tidak hanya merujuk pada konteks siswa dan guru di dalam kelas saja, namun juga meliputi kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri oleh guru secara fisik. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, selain dibutuhkan interaksi yang seimbang antara guru dan siswa baik itu secara langsung maupun tidak langsung, juga dibutuhkan media pembelajaran, metode, dan model pembelajaran yang dapat menyokong proses pembelajaran dengan baik.

Proses pembelajaran yang saat ini berlangsung di Indonesia adalah kombinasi antara pembelajaran daring dan tatap muka. Berlangsungnya proses pembelajaran dengan sistem tersebut terjadi karena Indonesia pada saat ini masih dalam masa peralihan dari masa pandemi ke era *new normal*. Sistem pembelajaran yang lebih banyak dapat terlaksana secara daring tersebut tentu saja membawa permasalahan, baik bagi guru, orang tua siswa, maupun siswa itu sendiri. Pembelajaran daring

merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi didalam proses pembelajarannya (I. G. A. A. Wulandari dan Agustika, 2020). Permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran daring ini adalah perangkat atau jaringan internet yang tidak mendukung, media dan strategi pembelajaran yang monoton, dan pembelajaran yang berlangsung kurang interaktif (Sari, 2021). Permasalahan tersebut akan berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, perubahan sistem pembelajaran ini juga menyebabkan guru mengalami kesulitan untuk menentukan media pembelajaran dan juga model pembelajaran yang tepat untuk dapat membangun pemahaman siswa. Hal tersebut serupa dengan permasalahan yang dialami di SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 27 September 2021 dengan wali kelas V SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar dapat diketahui bahwa banyak siswa yang tidak memiliki perangkat berupa *handphone* atau *laptop* sendiri sehingga sering melewatkan pembelajaran apabila melaksanakan video conference, karena mereka harus menunggu orang tua mereka datang dari bekerja. Keterbatasan tersebut tentu saja menyulitkan guru dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa, sehingga berdampak pada pemahaman siswa yang belum optimal, terutama pada muatan-muatan tertentu, seperti salah satunya pada muatan IPA. Dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar, upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa pada muatan IPA adalah dengan memberikan media berupa buku siswa serta video pembelajaran yang bersumber dari *YouTube* saja.

Mengacu pada hasil wawancara tersebut, untuk meyakinkan penulis kegiatan dilanjutkan dengan melaksanakan observasi ke kelas dengan tujuan agar mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung baik dari strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, maupun untuk mengetahui respon atau interaksi peserta didik. Observasi ini dilakukan pada tanggal 29 September 2021, dengan diperoleh hasil sebagai berikut: (1) media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum optimal untuk mengaktifkan motivasi siswa untuk belajar; (2) peserta didik sebagian besar belum aktif sehingga suasana pembelajaran di kelas belum dinamis; (3) model pembelajaran yang digunakan masih belum optimal untuk digunakan secara daring; (4) proses pembelajaran khususnya pada muatan IPA kurang terdapat aktivitas belajar bagi siswa. Kurangnya aktivitas belajar ini akan berdampak terhadap hasil belajar siswa, karena aktivitas belajar berpengaruh terhadap kemampuan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan yang dimiliki, yang kemudian mempengaruhi tingkat pemahaman siswa pada materi. Rendahnya pemahaman konsep sains juga sering dikaitkan dengan aktivitas pembelajaran yang masih berorientasi pada kegiatan menghafal, metode pembelajaran yang masih konvensional dan tingkat kesukaran materi yang dipelajari (Ariana *dkk.*, 2020).

Memperhatikan kesulitan yang dialami oleh siswa, maka salah satu solusi yang dapat dilaksanakan adalah dengan memvariasikan model pembelajaran dan juga media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model yang mampu mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman langsung dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan IPA. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *discovery learning*, yang mengarahkan siswa untuk

menemukan konsep yang sebelumnya belum mereka temukan secara mandiri dengan menerapkan sikap ilmiah. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Terdapat beragam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman yang saat ini menekankan pada proses digitalisasi, *e-book* merupakan salah satu inovasi yang tepat untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran, karena *e-book* dapat memuat lebih banyak konten yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif, dan efisien.

Wulandari, *dkk* (2019) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X Mia” menyatakan bahwa penggunaan *e-book* tergolong sangat praktis dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kusumayuni dan Agung (2021) dengan judul “*E-Book with A Scientific Approach on Natural Science Lesson For Fifth Grade Students of Elementary School*” juga menyatakan bahwa *e-book* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena terdapat kesesuaian pada KD, indikator, dan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hasbiyati dan Khusnah (2016) dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berekstensi Epub Pada Pembelajaran IPA SMP” yang menyatakan *e-book* efektif digunakan sebagai media pendukung proses pembelajaran siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan , dan bercermin dari kebermanfaatan produk buku digital atau *e-book* yang pernah diteliti sebelumnya, maka diupayakan pengembangan media pembelajaran berupa *e-book* untuk

meningkatkan perhatian, motivasi, keaktifan dan kemandirian siswa dalam pembelajaran muatan IPA materi organ gerak manusia. Jenis media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *e-book* berbasis *discovery learning*. Model pengembangan yang dianggap tepat dalam mengembangkan *e-book* ini, adalah model ADDIE. Dengan demikian peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-book* Berbasis *Discovery Learning* Materi Organ Gerak Manusia Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.2.1. Pemanfaatan media pembelajaran yang masih belum optimal untuk dieksplorasi oleh guru, berdampak pada menurunnya minat belajar siswa.
- 1.2.2. Pemanfaatan strategi pembelajaran konvensional dan model pembelajaran yang belum bervariasi membuat siswa menjadi cepat bosan dalam proses pembelajaran.
- 1.2.3. Kurangnya kelengkapan fasilitas penunjang pembelajaran yang dimiliki oleh siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian yang dilakukan lebih terfokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan *e-book* berbasis *discovery*

learning materi organ gerak manusia pada muatan pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar tahun ajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1.4.1. Bagaimanakah rancang bangun *e-book* berbasis *discovery learning* materi organ gerak manusia pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar tahun ajaran 2021/2022?

1.4.2. Bagaimanakah hasil validitas *e-book* berbasis *discovery learning* materi organ gerak manusia pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar tahun ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1. Untuk mengetahui rancang bangun *e-book* berbasis *discovery learning* materi organ gerak manusia pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar tahun ajaran 2021/2022.

1.5.2. Untuk mengetahui validitas *e-book* berbasis *discovery learning* materi organ gerak manusia pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri 9 Padangsambian Denpasar tahun ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari diadakannya penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil pengembangan ini dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan juga dapat memberi sumbangan pemikiran dan kontribusi dalam dunia pendidikan khususnya pada penelitian produk *e-book* selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini selain memiliki manfaat secara teoritis, juga dapat memberikan manfaat secara praktis kepada siswa, guru, kepala sekolah, dan kepada peneliti lain.

a) Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan *e-book* ini dapat memotivasi dan menarik minat siswa dalam belajar serta dapat memberi pengalaman belajar bermakna pada siswa khususnya pada muatan IPA materi organ gerak manusia, sehingga terjadi peningkatan pada kompetensi pengetahuan IPA siswa.

b) Bagi Guru

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa *e-book* yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Selain itu, dengan adanya media ini guru diharapkan mampu mengembangkan media lain sesuai dengan kompetensi dasar.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternative bagi kepala sekolah dalam mengambil satu kebijakan untuk mengatasi kendala

yang dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa.

d) Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat memotivasi dan menyumbangkan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah *e-book* pada muatan pelajaran IPA materi organ gerak manusia. Adapun spesifikasi produk pengembangan *e-book* ini sebagai berikut.

- 1.7.1. Produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk *electronic book* dengan materi organ gerak manusia pada muatan IPA kelas V SD.
- 1.7.2. *E-book* ini memadukan teks, gambar, dan video berbentuk elektronik yang mudah diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun.
- 1.7.3. Media pembelajaran *e-book* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *flip PDF corporate edition* dengan bantuan aplikasi lainnya seperti *Microsoft Office Power Point*, *Youtube*, *Google Form* dan juga *CorelDRAW*.
- 1.7.4. Media pembelajaran *e-book* ini dapat digunakan dengan cara membagikan link dari *e-book* ini sehingga siswa dapat mengaksesnya secara online.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berupa *e-book* berbasis *discovery learning* pada muatan pelajaran IPA materi organ gerak manusia ini, diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa dapat memahami materi orgn gerak manusia.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan *e-book* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

- a. *E-book* muatan IPA pada materi organ gerak manusia ini dapat menyajikan pembelajaran yang lebih bermakna melalui model pembelajaran *discovery learning* sehingga mampu membangkitkan minat belajar, pemahaman, pengetahuan dan keterampilan berpikir siswa, agar pengetahuan yang diperoleh dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
- b. *E-book* muatan IPA pada materi organ gerak manusia ini dapat mengatasi keterbatasan guru dalam proses mengajar, dan dapat membantu siswa dalam proses belajar secara mandiri karena dalam *e-book* ini sudah terdapat materi, video yang terintegrasi *youtube*, dan soal-soal evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari.

Penelitian pengembangan *e-book* ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut:

- a. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *e-book* untuk membantu permasalahan guru dalam menunjang pembelajaran di kelas V yang hanya mengacu pada muatan IPA materi organ gerak manusia.

- b. Produk *e-book* yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini hanya dapat diakses saat *online*, sehingga penggunaan *e-book* ini membutuhkan biaya berupa kuota atau paket internet.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dilaksanakan untuk menghasilkan suatu produk nyata yang harus diuji coba keefektifan dari produk tersebut.
- 2) *E-book* merupakan media pembelajaran berupa bahan bacaan elektronik yang berisi informasi tertentu terkait dengan materi pembelajaran dan dapat diakses melalui perangkat elektronik.
- 3) *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran *student center* yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk dapat menemukan dan mengemukakan gagasannya terkait dengan topik yang sedang dipelajari.