

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Konsep pendidikan yang dibangun pada era *society 5.0* menjadikan teknologi adalah elemen dari manusia itu sendiri. Dengan kata lain, era *society 5.0* merupakan perkembangan suatu konsep berpusat pada manusia yang dapat mendorong manusia untuk bisa lebih imajinatif, kreatif, produktif, adaptif dan juga kompetitif dalam menghadapi setiap tantangan dan permasalahan sosial dengan berbasis teknologi. Perkembangan teknologi tersebut mengubah konsep pembelajaran menjadi digital dengan komponen utamanya adalah manusia yang menciptakan nilai baru dari pembelajaran konvensional. Hal tersebut sesuai dengan adanya integrasi terhadap strategi pembelajaran dengan *Information and Communication Technology* atau ICT (Hamdani, 2021). Dalam menghadapi era *smart society 5.0*, dunia pendidikan khususnya kualitas pembelajaran menjadi komponen utama yang memiliki peran sangat penting di dalam meningkatkan sumber daya manusia. Proses pembelajaran pada era revolusi ini sangat berkaitan dengan bagaimana kecakapan abad ke-21 (Taufiqurrahman, 2022). Pada abad ke-21 ini, penerapan *Information and Communication Technology* atau ICT akan menjadi cahaya dalam perkembangan pembelajaran. Pembelajaran pada abad ke-21 ini tidak hanya menekankan pada kemampuan kognitif saja, melainkan siswa dituntut harus mampu bersaing dengan negara-negara lain melalui (1) keterampilan berkomunikasi (*Communication*), (2) keterampilan berkolaborasi dengan berbagai

macam pihak (*Collaboration*), (3) kemampuan berpikir kritis (*Critical Thinking*) serta (4) kemampuan berkefektifitas tinggi (*Creativity*) (Widodo & Kusuma Wardani, 2020). Melalui keterampilan abad ke-21 ini membantu tenaga pendidik dan peserta didik untuk cakap, kreatif, mampu berfikir kritis, berkolaborasi dan bisa menghadapi tantangan dunia.

Adanya perubahan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran digital yang berkembang saat ini secara tidak langsung mengubah sistem pembelajaran yang awalnya berpusat pada tenaga pendidik (*Teacher Centered Learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*). Hal tersebut sesuai dengan tuntutan perkembangan abad ke-21 dimana peserta didik dimotivasi untuk bisa memiliki kecakapan dalam berfikir secara kritis. Sejalan dengan hal tersebut, pada abad ke-21 ini guru diharapkan mempunyai kemampuan dalam menyelenggarakan serta melaksanakan proses pembelajaran yang berpijak pada empat pilar belajar yang direkomendasikan oleh Komisi Internasional UNESCO dalam Priscilla & Yudhyarta (2021) khusus untuk pendidikan yaitu 1) *Learning to know* (belajar untuk mengetahui), 2) *Learning to do* (belajar melakukan atau mengerjakan), 3) *Learning to live together* (menuntut ilmu hidup bersama), dan 4) *Learning to be* (menuntut ilmu agar bisa menjadi sesuatu). Dengan demikian, penting literasi digital bagi generasi milenial bisa memanfaatkan teknologi digital dengan baik. Kekuatan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tertuju pada generasi milenial ini. Oleh karena itu, peran sekolah terhadap kegiatan proses pembelajaran menjadi tanggung jawab yang cukup besar untuk mendorong peserta didik memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, memiliki inovasi tinggi,

memiliki keterampilan pemecahan masalah dan bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dalam merancang pembelajaran secara kreatif sehingga menarik perhatian siswa dan diharapkan mampu membangun situasi kelas yang kondusif, aktif, menyenangkan dan pembelajaran menjadi optimal serta tujuan pendidikan dapat tercapai. Pada era ini, sesungguhnya segala bentuk kegiatan bisa diuntungkan dengan adanya teknologi yang berkembang secara canggih dengan tujuan untuk meningkatkan optimalisasi pembelajaran dan efisiensi kecepatan waktu serta produktivitas kegiatan manusia. Semakin pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, mendorong dunia pendidikan untuk memperbarui cara kerjanya. Segala bentuk penyampaian pembelajaran dengan bertumpu digitalisasi pada abad ke-21 ini akan mempengaruhi pengembangan strategi pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran. Berbagai media pembelajaran mulai berkembang salah satunya adalah media pembelajaran dalam bentuk *E-Book*. Pada era serba digital ini, guru belum bisa sepenuhnya memanfaatkan teknologi serta belum bisa mengoptimalkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran interaktif.

Secara umum media pembelajaran dengan penyajian interaktif dikembangkan sebagai salah satu penyesuaian terhadap perkembangan teknologi, salah satunya dengan memanfaatkan multimedia dalam proses perancangannya. Multimedia merupakan perantara pesan atau informasi yang terdiri dari gabungan berbagai media. Contohnya yaitu berupa gambar atau foto, teks, musik, video dan berbagai animasi. Sedangkan kata interaktif menekankan pada keadaan interaksi

yang terjadi karena adanya hubungan sebab akibat atau hubungan aksi dan reaksi serta adanya timbal balik. Sehingga jika digabungkan multimedia interaktif adalah gabungan dari berbagai macam media sebagai perantara pesan atau informasi dengan adanya hubungan aksi dan reaksi serta adanya timbal balik. Melalui media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mewujudkan kualitas pendidikan yang bermutu, meningkatkan ketepatan dan kecepatan memperoleh informasi dan yang utama adalah untuk pengembangan diri guru.

Menurut Agung (2020) dalam dunia pendidikan dilakukannya suatu penilaian. Adapun pedoman nasional yang digunakan adalah pedoman Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1
PAP dengan Skala 5 (Lima)
(Sumber: Agung, 2020)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Tinggi
80 – 89	3	B	Tinggi
65 – 79	2	C	Sedang
40 – 64	1	D	Rendah
0 – 39	0	E	Sangat Rendah

Dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) peserta didik dinyatakan lulus, apabila minimal memiliki penguasaan 90% dengan predikat sangat tinggi (Agung, 2020). Berdasarkan hal tersebut maka diharapkan peserta didik mampu memiliki kompetensi pengetahuan minimal 90% penguasaan kompetensi pengetahuan dengan predikat sangat tinggi. Peserta didik mampu mencapai penguasaan kompetensi pengetahuan yang baik, apabila peserta didik berperan aktif, antusias serta merasa nyaman saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan adanya Peraturan Pemerintah nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan pasal 6 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa,

standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar difokuskan pada persiapan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia; penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila; dan penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

SD Negeri 2 Singapadu merupakan salah satu SD berstatus negeri dengan akreditasi A yang terletak di Jalan Delod Puri, Desa Singapadu, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan dengan Bapak I Nyoman Adi Kurniawan, S.Pd. selaku guru kelas IV di SD Negeri 2 Singapadu pada hari Senin, 5 Juni 2023 pukul 09.30 WITA, diketahui bahwa guru mengaku masih kesulitan dalam menyesuaikan proses pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka khususnya yang baru terlaksana satu tahun ini sehingga kurang bervariasinya jenis media pembelajaran yang digunakan guru. Guru masih memanfaatkan buku cetak yang disediakan oleh sekolah sehingga pembelajaran terkesan membosankan yang berpengaruh pada rendahnya tingkat konsentrasi peserta didik dan kualitas pembelajaran menjadi kurang yang seharusnya dalam situasi ini guru lebih memanfaatkan teknologi untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS yaitu dengan skor rata-rata 70,00. Hal tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan PAP maka sebagian besar peserta didik dinyatakan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu memiliki kompetensi pengetahuan minimal 90% penguasaan kompetensi pengetahuan. Penggunaan buku

cetak saat ini dinilai kurang efisien dan efektif karena selain berat dan memerlukan tempat banyak, buku cetak seiring berjalannya waktu akan bisa lapuk dan rusak. Selain itu media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran berlangsung juga belum dapat membangun rasa ingin tahu siswa sehingga tidak dapat mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis. Oleh karena itu, *Electronic Book* atau *E-Book* dapat digunakan sebagai media substitusi sumber informasi bentuk digital. *Electronic Book* adalah media pembelajaran yang berisi materi berupa teks, tes atau kuis serta metode yang menyajikan foto atau gambar, video dan berbagai animasi sehingga siswa mampu memahami pembelajaran dengan jelas (Fransiska, 2022).

Pada implementasi Kurikulum Merdeka terdapat beberapa hal esensial pada tingkat SD yaitu digabungnya pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan mata pelajaran yang memiliki peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui IPAS generasi muda dapat memperkuat kesadaran terhadap lingkungan sekitarnya baik dari aspek alam maupun sosial, IPAS dapat menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari baik di dalam kelas maupun di luar kelas serta melalui IPAS dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi di masa yang akan datang. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia (Sumarsih, 2022). Salah satu domain yang terdapat pada Profil Pelajar Pancasila adalah berfikir kritis. Sehingga jika dikaitkan antara dimensi yang terdapat pada Profil

Pelajar Pancasila dengan 4C yang terdapat pada keterampilan abad 21 adalah kesamaan dalam domain berfikir kritis. Berkaitan dengan hal tersebut, maka upaya yang dapat mewujudkan kemampuan berfikir kritis termasuk juga kemampuan berkomunikasi maupun berkompetisi dalam kehidupan sehari-hari secara sehat adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Problem Based Learning (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan di era ini karena antara substansi materi IPAS dan model pembelajaran terdapat kesesuaian dalam hal menitikberatkan permasalahan nyata baik di lingkungan alam maupun sosial yang dapat mendorong peserta didik dapat berfikir secara kritis, mengetahui serta mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari berbagai sumber serta dari pengalamannya sendiri dan tujuan akhir siswa bisa menyelesaikan suatu masalah. *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajarannya menjadikan permasalahan dalam kehidupan nyata adalah titik awal dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, permasalahan yang ditemukan yaitu siswa masih keliru bahwa tumbuhan sangat penting dalam kehidupan sebagai sumber kehidupan dan siswa masih keliru bagaimana proses terjadinya fotosintesis. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* menjadi salah satu strategi pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dengan berdasar pada permasalahan nyata siswa yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari sebagai titik awal dimulainya pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan untuk diimplementasikan pada Kurikulum Merdeka adalah model pembelajaran *Problem*

Based Learning (Ariyani & Kristin, 2021). *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran inovatif yang dapat menjadikan pembelajaran aktif dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, kemandirian, kreatifitas serta kekritisan siswa dalam berfikir. Pengimpelementasian strategi dari model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam *E-Book* diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan pemahaman peserta didik pada materi yang diberikan (Liana dan Wiryokusumo, 2021). *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* yang disajikan dalam bentuk soft file ini dapat dioperasikan melalui komputer atau laptop dan smartphone yang dapat memfasilitasi siswa belajar secara individu melalui adanya pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara kreatif, menarik dan bermakna dengan tujuan dapat memotivasi siswa dalam belajar (Sari & Ahmad, 2021).

Dengan adanya *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam memecahkan suatu permasalahan yang akan ditemui dalam kehidupan nyata sehari-hari dan membantu siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan adanya interaksi sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti pada penelitian ini, dengan materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi memerlukan penyajian materi yang jelas dan mudah dipelajari oleh siswa dan yang terpenting dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi dan mempelajari bagaimana proses terjadinya fotosintesis. Selain itu, adanya *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* dapat memudahkan peserta didik dalam menggunakannya karena mudah diakses kapan

saja, dimana saja dan sebagai salah satu alternatif solusi dalam membuat proses pembelajaran yang lebih menarik.

Di SD Negeri 2 Singapadu ini terdapat perangkat digital yang tersedia dan cukup memadai seperti adanya laptop, komputer, proyektor, LCD, speaker yang masih sangat layak untuk digunakan. Dari kondisi tersebut, maka *E-Book* dapat dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang praktis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mempermudah menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. *E-Book* dapat dioperasikan dengan menggunakan komputer, laptop ataupun *smartphone* yang dapat diakses dengan mudah dimana saja dan kapan saja. Sejalan dengan hal tersebut, kebiasaan peserta didik di kelas IV pada khususnya dan peserta didik di kelas tinggi pada umumnya sudah terbiasa memanfaatkan dan menggunakan *gadget* bisa ditingkatkan dengan merubah penggunaan ke arah yang lebih positif dan sebagai sarana pembelajaran.

Selain pemaparan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru wali Kelas IV di SD Negeri 2 Singapadu, peneliti juga bertumpu pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Dalam penelitian yang berjudul Pengembangan *E-Book* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Kelas IV Sekolah Dasar dalam (Liana, 2021). Pada penelitian tersebut dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* sangat efisien, efektif dan layak digunakan. Hal tersebut dapat dilihat pada simpulan penelitiannya yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil kualitas produk dari uji ahli media pembelajaran, uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran dengan penilaian pada kategori sangat baik. Selain itu pada uji coba lapangan dan uji coba

perorangan dengan kelompok kecil memperoleh kualifikasi penilaian sangat baik. Yang kedua adapun penelitian menurut Saripudin (2022) dalam jurnalnya *The Development of Interactive E-Book of Local History for Senior High School in Improving Local Wisdom and Digital Literacy*. Dalam penelitian ini terbukti bahwa rata-rata hasil ikhtisar terhadap *E-Book* pada komponen materi pembelajaran, penyajian, kelengkapan menunjukkan bahwa *E-Book* dapat dikatakan layak untuk digunakan oleh siswa. Yang ketiga adapun penelitian menurut Kadek (2021) dalam jurnalnya yang berjudul *E-Book with A Scientific Approach on Natural Science Lesson For Fifth Grade Students of Elementary School*. Dalam penelitian ini terbukti bahwa media *E-Book* berpendekatan *scientific* ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan pelajaran IPA di kelas V SD. Hal itu dilihat dari simpulan penelitiannya bahwa berdasarkan hasil validasi media berdasarkan penilaian ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional dan ahli media pembelajaran dengan kualifikasi keseluruhan sangat baik Yang keempat adapun penelitian menurut Aristiani & Agung (2022) dalam jurnalnya yang berjudul *E-Book: Innovative Digital Learning Media For Social Science Lessons For Fifth-Grade Elementary School*. Dalam penelitian ini dinyatakan bahwa hasil uji efektivitas yaitu terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan *E-Book*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPS kelas V SD sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan, karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Yang kelima adapun penelitian pengembangan menurut Putri & Wiarta (2023) dalam jurnalnya yang berjudul

pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* dengan Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. Dalam penelitian ini dinyatakan bahwa *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini secara keseluruhan dinyatakan sangat layak dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS. Implikasi dari pelaksanaan penelitian ini adalah dapat digunakan oleh guru sebagai sumber belajar tambahan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, peneliti ingin mengembangkan *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* karena melihat permasalahan yang terdapat di SD Negeri 2 Singapadu diperlukannya media pembelajaran interaktif pada muatan pelajaran IPAS yang dirancang dengan inovatif, kreatif dan menarik dengan materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Dengan demikian maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD Negeri 2 Singapadu, Gianyar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu:

- 1) Rendahnya tingkat konsentrasi dan motivasi siswa dalam berlangsungnya proses pembelajaran.
- 2) Dalam pembelajaran hanya menggunakan buku cetak sebagai sumber belajar sehingga kurang menarik perhatian siswa.

- 3) Variasi media pembelajaran berbasis digital yang kreatif dan inovatif yang dimiliki guru masih kurang khususnya dalam muatan pelajaran IPAS sehingga siswa belum bisa memahami materi pembelajaran secara jelas.
- 4) Siswa kelas IV belum memahami materi dengan baik terkait tumbuhan sebagai sumber kehidupan.
- 5) Dalam era digital ini guru belum mengimplementasikan keterampilan dasar dalam kebutuhan bahan ajar, contoh sederhananya seperti belum memanfaatkan Ms. Word untuk merancang materi dan Ms. Power Point untuk membuat presentasi yang terkesan menarik dan menyenangkan untuk dipelajari siswa.
- 6) Teknik pembelajaran yang digunakan guru kurang dapat menciptakan situasi aktif, kondusif dan interaktif dalam pembelajaran di kelas.
- 7) Guru mengalami kesulitan dalam menyesuaikan proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka di era digital ini.
- 8) Dalam penerapan Kurikulum Merdeka ini, guru didorong untuk bisa produktif, kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi dengan melibatkan berbagai media pembelajaran.
- 9) Dalam Kurikulum Merdeka guru dituntut melibatkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kekritisian siswa dalam berfikir.
- 10) Belum dikembangkannya media pembelajaran *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD Negeri 2 Singapadu, Gianyar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang diidentifikasi di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terfokus pada masalah yang akan dikaji, tidak terlalu luas jangkauannya dan memperoleh hasil yang baik secara optimal. Adapun fokus penelitian ini adalah Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD Negeri 2 Singapadu, Gianyar.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD Negeri 2 Singapadu, Gianyar?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD Negeri 2 Singapadu, Gianyar?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD Negeri 2 Singapadu, Gianyar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD Negeri 2 Singapadu, Gianyar.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD Negeri 2 Singapadu, Gianyar.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Muatan Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SD Negeri 2 Singapadu, Gianyar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi ilmu pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dalam hal memperluas

pengetahuan tentang ilmu teknologi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini juga bermanfaat bagi siswa, bagi guru dan bagi peneliti lainnya dalam pemikiran terhadap pemecahan masalah belajar siswa. Dijabarkan beberapa manfaat praktis sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memotivasi siswa agar lebih berkonsentrasi, bersemangat dan tertarik untuk belajar memahami muatan pelajaran IPAS secara nyata walaupun siswa belajar mandiri di rumah.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi dan referensi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif serta tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan alternatif sekolah dalam hal pengembangan dan pembinaan guru profesional di sekolah tersebut.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memotivasi, menjadi arahan serta memberikan referensi bagi peneliti lainnya untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif serta disesuaikan dengan karakteristik siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD sebagai sebuah media pembelajaran yang mendukung proses pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran *E-Book* dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi belajar dalam masalah kesulitan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Adapun spesifikasi produk pengembangan *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa sebuah media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPAS materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini bermuatan pelajaran IPAS materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Produk *E-Book* interaktif ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dalam prosesnya didasari dengan adanya suatu permasalahan dan pembelajaran berpusat pada peserta didik. *Problem Based Learning* terdiri dari 5 tahap yaitu a) Orientasi Masalah, b) Mengorganisasikan Peserta Didik Belajar, c) Membimbing Penyelidikan secara Individua tau Kelompok, d) Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya, dan e) Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah.

- 4) Produk *E-Book* interaktif ini dapat digunakan secara fleksibel yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dalam hal ini *E-Book* interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka dengan mengoperasionalkan fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah dan dapat juga digunakan secara inividu atau secara mandiri oleh peserta didik dalam pembelajaran daring dengan menggunakan laptop, komputer ataupun *smartphone* yang dimiliki peserta didik di rumah.
- 5) Produk *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini, materi yang disajikan bersumber pada bahan ajar buku guru dan beberapa sumber pendukung lainnya sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan yang luas terkait muatan materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi yang terdapat pada *E-Book* yang dikembangkan.
- 6) Produk *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini, dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya sehingga dapat memudahkan dalam proses penggunaannya.
- 7) Produk *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini dalam penyusunannya berisi teks, gambar, video dan terdapat kuis interaktif serta isi dari *E-Book* ini berkaitan dengan kehidupan nyata sehari-hari.
- 8) Dalam *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* ini dirancang untuk dapat membantu proses pembelajaran menjadi aktif, kondusif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar siswa serta dapat melatih dan meningkatkan kekritisan siswa dalam berfikir.
- 9) Dalam *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini

dikembangkan menggunakan perangkat lunak atau *software* berupa platform online *Heyzine Flipbook* berbantuan *software Canva.com* untuk mendesain halaman media interaktif, terdapat beberapa video yang terintegrasi dari *YouTube* serta kuis interaktif dan soal evaluasi menggunakan *software Wordwall.com*.

- 10) Adapun bagian-bagian dari produk *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut: 1) Cover E-Book, 2) Petunjuk penggunaan E-Book, 3) Kata pengantar, 4) Daftar isi, 5) Tujuan pembelajaran, 6) Materi, 7) Rangkuman materi, 8) Evaluasi, 9) Profil pengembang E-Book.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam menghadapi era *society* 5.0 dan kaitannya dengan kecakapan abad 21 guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, edukatif, inovatif dan interaktif dengan berbasis teknologi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV di SD Negeri 2 Singapadu didapatkan kurang bervariasinya media pembelajaran interaktif yang digunakan sehingga tidak dapat menarik perhatian siswa, kurangnya konsentrasi siswa dan kurangnya semangat siswa dalam belajar. Oleh karena itu diperlukan peran guru dalam memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai tunjangan sarana dan prasarana yang mampu membantu serta mempermudah berlangsungnya proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* ini dapat memudahkan berlangsungnya proses

pembelajaran yang aktif, dapat meningkatkan serta melatih siswa dalam berfikir kritis dan materi yang dijelaskan atau disampaikan guru dapat dengan mudah diterima oleh siswa. Selain itu, guru juga dapat termotivasi dan mempunyai referensi di dalam merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi. Dalam pengembangan *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini dikemas dan didesain dengan menarik yang berisi materi, gambar, video, kuis interaktif dan soal evaluasi. Materi yang disajikan didasarkan dengan permasalahan-permasalahan konkret yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari untuk dapat meningkatkan dan melatih kekritisannya siswa dalam berfikir serta meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi mengemukakan pendapat ataupun menarik suatu kesimpulan dari materi yang diberikan. Media pembelajaran interaktif berupa *E-Book* ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan dapat digunakan siswa dengan fleksibel kapan saja dan dimana saja.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* pada muatan IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD ini didasari pada asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Sejalan dengan perkembangan era *society* 5.0 dan kaitannya dengan keterampilan abad ke-21 produk yang dikembangkan berupa *E-Book* Interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini

mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan kekritisan siswa dalam berfikir dan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kondusif, inovatif serta menjadikan pembelajaran menyenangkan bagi siswa. Desain dan substansi isi pada media pembelajaran ini disajikan sesuai dengan muatan pelajaran IPAS materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi.

- 2) Produk berupa *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan ini menarik, mudah untuk dipahami, mudah digunakan oleh guru dan siswa sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini terbatas hanya memuat materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi pada muatan pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Pengembangan *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini tidak dapat digunakan dalam keadaan *offline*. Penggunaan *E-Book* interaktif ini terbatas hanya bisa digunakan secara online saja dengan menggunakan salah satu perangkat elektronik baik berupa laptop, komputer ataupun bisa juga dengan menggunakan *smartphone* serta memerlukan akses internet.
- 3) Pengembangan *E-Book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Singapadu tahun ajaran 2023/2024

sehingga media terbatas pada kondisi lapangan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan atau *Research and Development* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan serta mengembangkan suatu produk. Adapun produk tersebut dapat berupa media, materi atau bahan pembelajaran, alat dan strategi pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang kemudian dilakukan pengujian untuk menghasilkan suatu produk yang telah teruji keefektivitasannya dan bukan untuk menguji suatu teori.
- 2) Media pembelajaran interaktif adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai perantara pesan dan informasi serta sebagai sarana berkomunikasi dengan adanya hubungan aksi dan reaksi serta adanya timbal balik. Salah satu media pembelajaran interaktif yaitu berupa *E-Book* atau *Electronic Book* yang merupakan buku berbentuk digital dan termasuk media non cetak yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sumber informasi yang disusun secara jelas, terstruktur, sistematis dan didesain secara menarik. Media pembelajaran *E-Book* interaktif ini dapat diakses secara *fleksibel* dimana saja dan kapan saja menggunakan laptop, komputer atau *smartphone* yang di dalamnya berisi materi pembelajaran,

menampilkan foto/gambar, audio, video, animasi dan berisi kuis interaktif serta bentuk-bentuk soal sebagai evaluasi.

- 3) Muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada Kurikulum Merdeka khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar. IPAS mengkaji aspek alam dalam hal ini makhluk hidup dan benda mati yang terdapat di alam semesta beserta interaksinya dengan lingkungan serta IPAS mempelajari aspek sosial dalam hal ini kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan mengkaji masalah sosial dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan mendidik siswa untuk memiliki nilai sikap yang baik.
- 4) Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang dalam prosesnya menjadikan masalah dalam kehidupan nyata adalah titik awal dan dasar sebelum masuk ke pembelajaran. *Problem Based Learning* ini dapat meningkatkan kekritisan siswa dalam berfikir dan melatih keterampilan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan serta yang terpenting siswa mampu menemukan solusi yang tepat dalam memecahkan suatu permasalahan.
- 5) Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi adalah suatu materi pelajaran pada muatan pelajaran IPAS yang berisi pemaparan akan pentingnya peran tumbuhan pada bumi ini bagi makhluk hidup lain. Materi ini menjelaskan secara rinci terkait bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, proses fotosintesis dan perkembangbiakan pada tumbuhan.