

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap orang sejak baru lahir hingga sepanjang hayat yang dapat memberikan pengaruh positif bagi setiap makhluk hidup (Sujana, 2019). Pendidikan berlangsung sepanjang hayat dimana pada dasarnya berarti sebuah proses yang mengandung banyak perubahan dari segi pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan juga memberikan pandangan mengenai bagaimana seorang manusia bisa menjalani hidup didalam dunia pendidikan. Pendidikan juga sebagai usaha untuk mewujudkan suasana dan proses belajar, agar nantinya peserta didik dalam belajar bisa ikut berperan aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya, seperti kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan lainnya (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Menurut Rahmadania, et al., (2021) pendidikan bertujuan untuk meningkatkan

kualitas sumber daya manusia yang ada dengan usaha ini sumber daya manusia dapat menempuh proses pembelajaran di lembaga pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memegang peranan yang sangat penting khususnya di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi yang berkembang secara tidak langsung dan tanpa disadari telah merubah segala aspek kehidupan manusia, dari bidang politik, ekonomi, budaya, dan bidang pendidikan (Akbar & Noviani, 2019). Perkembangan itu terjadi dengan cepat, banyak perubahan yang ada terjadi karena adanya berbagai penemuan dibidang teknologi, disisi lain penggunaan teknologi sebagai media atau alat komunikasi karena dipengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi dari ilmu pengetahuan (Brignardello, 2018). Teknologi dimanfaatkan untuk memfasilitasi belajar siswa, siswa pada jenjang sekolah dasar tergolong digital karena lahir pada perkembangan teknologi yang berkembang pesat (Sudarma, & Sukmana, 2022). Salah satu ciri bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar sekarang ini tidak bisa dipisahkan dengan *handphone*, dampak positif dari adanya perkembangan teknologi yaitu memberikan kemudahan dalam mengakses pembelajaran didalam pendidikan.

Kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu hal yang krusial bagi bidang pendidikan. Maka dari itu lembaga pendidikan sangat perlu untuk meningkatkan sumber daya manusianya yang nantinya dapat mengelola sekolah secara efektif (Lubis, 2022). Dengan adanya proses belajar mengajar merupakan beberapa hal yang berfungsi untuk mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas, dan dapat membentuk kepribadian yang utuh nantinya (Qasim & Maskiah, 2016).

Kurikulum menjadi pedoman dalam menyusun program, fasilitas, dan kegiatan di satuan pendidikan (Alimuddin, 2023). Menurut UU No.20 tahun (2003) “kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan dan dijadikan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional”. Kurikulum pada satuan pendidikan Sekolah Dasar yaitu Kurikulum Merdeka yang merupakan salah satu konsep kurikulum lebih banyak menuntut kemandirian peserta didik dalam belajar di kelas, munculnya kurikulum merdeka belajar sangat tersebar luasnya pendidikan di Indonesia secara merata. Kurikulum adalah kebijakan yang dibuat oleh pemerintah untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas (Manalu, et al., 2022).

Perubahan atau penyederhanaan kurikulum yang terjadi pada kurikulum 2013, jika sebelumnya pada kurikulum 2013 pembelajaran IPA dengan pembelajaran IPS dibelajarkan secara terpisah. Maka dengan adanya kebijakan baru kurikulum merdeka pembelajaran IPA dengan pembelajaran IPS tergabung menjadi muatan pelajaran IPAS. IPA dan IPS dijadikan satu mata pelajaran menimbulkan kesulitan pada saat peserta didik belajar, karena keduanya memiliki ciri materi pembahasan yang berbeda antara materi benda hidup dan sejarah (Andreani & Gunansyah, 2023). Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang baru pada kurikulum merdeka ini, memiliki peran dalam mewujudkan profil pancasila (Azzahra, et al., 2023).

Lembaga pendidikan merupakan lembaga keluarga, sekolah dan masyarakat, dalam satuan pendidikan pendidik memiliki peran yang sangat penting selain seorang tenaga kependidikan yang sudah memenuhi syarat-syarat sebagai guru,

dosen, pembimbing, tutor, fasilitator, instruktur, dan lain-lain, pendidik atau pengajar mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam jalan atau tidaknya proses pembelajaran di kelas (Aprilia, et al., 2021). Tenaga pendidik sebelum memulai proses pembelajaran hal yang terpenting dilakukan yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran, perangkat pembelajaran menjadi bahan yang dibawa dalam proses belajar mengajar. Pengelolaan proses pembelajaran di kelas hal yang perlu diperhatikan yaitu sebuah keterampilan dalam mengajar dari menguasai komponen-komponen mengelola pembelajaran (Abu, 2014).

Pengelolaan proses pembelajaran dikelas tenaga pendidik perlu memilih model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk aktif didalam kelas. Model pembelajaran *problem Based learning* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa didorong untuk dapat berfikir kritis dan kreatif (Gulo, 2022). Model pembelajaran *problem Based learning* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik yaitu untuk mengungkapkan gagasan, memberikan pengalaman terkait dengan gagasan atau ide yang dimiliki peserta didik, inilah yang membedakan model *problem Based learning* dengan model lainnya (Suari, 2018). Pada model *problem Based learning* nantinya peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif untuk membentuk pengetahuan mereka melalui belajar dengan *e-book* (Kristiana, et al., 2022).

Menurut Makdis, (2020) adanya *e-book* tentu akan banyak mempermudah pembelajaran dalam mengakses sumber-sumber bacaan atau materi yang diinginkan di manapun dan kapanpun. Penggunaan *e-book* pada era digital ini berimplikasi pada kemudahan hidup manusia sehari-hari khususnya di sekolah

terutama yang berhubungan dengan kegiatan baca-membaca. Kegunaan *e-book* dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan, karena mendapatkan hasil validitas menurut subjek uji coba secara berturut-turut sebanyak 90%, 91,1%, 93,18%, 92,39%, 96,93%, 95,71%, dan 95,76%. dengan demikian, *e-book* sangat layak dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan dengan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan (Putri & Wiarta, 2023)

Berdasarkan data hasil dari metode wawancara, observasi, dan pencatatan dokumen yang dilakukan di SD Negeri 1 Panji Anom yang berlokasi di Desa Panji Anom, Kec. Sukasada, Kab. Buleleng, Prov. Bali, pada Jumat, 01 September 2023, jam 10.00 Wita. Responden yang telah diwawancarai penulis yaitu Nyoman Rini Wahyuni, S.Pd. sebagai guru kelas IV di SD Negeri 1 Panji anom. Ditemukan permasalahan terbatasnya bahan ajar, memang benar bahwa di SD Negeri 1 Panji Anom sangat kurang bahan ajar khususnya pada muatan pelajaran IPAS dikarenakan adanya perubahan kurikulum terbaru, terbukti dari hasil wawancara dengan guru yang bersangkutan, dan dari pihak perpustakaan. Guru banyak mengeluarkan biaya untuk mencetak salinan materi, karena ditemukan permasalahannya yaitu bahwa guru mencarikan materi di sistem website kurikulum merdeka satu-persatu terkait materi yang akan dibahas pada pertemuan, kemudian di cetak, jadi guru cetak per materi yang akan dipelajari, permasalahan itu terbukti dari hasil wawancara langsung dengan guru pengajar muatan pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil pencatatan dokumen siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran IPAS, dibuktikan melalui hasil belajar siswa masih rendah. Minat belajar siswa sangat kurang, hal ini dibuktikan karena guru hanya menggunakan buku dari salinan per materi satu-persatu yang akan dipelajari,

sehingga inilah membuat hasil belajar siswa rendah khususnya pada muatan pelajaran IPAS. Siswa cepat merasa bosan dalam belajar, dibuktikan berdasarkan hasil wawancara karena di dalam kelas hanya memanfaatkan buku cetak yang jumlahnya terbatas. Penggunaan media-media pembelajaran masih kurang dikarenakan guru masih banyak belum mengetahui media-media pembelajaran penunjang proses pembelajaran, terkadang guru mencontohkan langsung dengan salah satu benda yang ada disekitar sesuai dengan materi yang dibahas, media merupakan salah satu yang penting dalam proses pembelajaran untuk menarik keaktifan siswa dalam pembelajaran. Buku pegangan untuk siswa jumlahnya terbatas, dibuktikan melalui wawancara siswa tidak memiliki buku pegangan karena adanya perubahan kurikulum dari 2 mata pelajaran jadi 1 mata pelajaran dari kurikulum K13 menjadi Kurikulum Merdeka.

Hasil yang ditemukan dari observasi ke kelas terhadap peserta didik disajikan pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
Gaya Belajar Peserta Didik
(Sumber: Siswa Kelas IV SD)

No (1)	Gaya Belajar (2)	Jumlah Siswa (3)
1.	Visual	23 Siswa
2.	Audiotorial	3 Siswa
3.	Kinestetik	4 Siswa

Pertama analisis karakteristik atau gaya belajar peserta didik di dapatkan hasil melalui penyebaran kuesioner tentang gaya belajar dari 34 orang siswa yang tidak hadir 4 orang, terdapat 23 siswa memiliki gaya belajar visual, 3 siswa memiliki gaya belajar auditorial, dan 4 siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Dapat

disimpulkan bahwa gaya belajar yang dominan di kelas IV SD Negeri 1 Panji Anom adalah gaya belajar visual.

Hasil analisis nilai semua mata pelajaran yang dilakukan berdasarkan daftar nilai kelas IV yang diberikan oleh wali kelas, didapatkan hasil bahwa nilai mata pelajaran IPAS merupakan nilai terendah dibandingkan mata pelajaran yang lainnya. Oleh karena itu, penulis memutuskan membuat bahan ajar khususnya untuk muatan pelajaran IPAS di semester 1 atau semester ganjil dikarenakan masih banyak nilai siswa di bawah KKTP yaitu 70. Nilai siswa kelas IV disajikan pada tabel 1.2.

Tabel 1.2
Nilai Siswa Kelas IV
(Sumber: Wali Kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom)

No	Responden	Nilai	KKTP	Tingkatan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Responden 1	86	70	Tertinggi
2.	Responden 2	73	70	Tengah
3.	Responden 3	60	70	Terendah

Hal tersebut menunjukkan sebagian besar siswa memiliki kompetensi pengetahuan rendah salah satu penyebabnya kurangnya bahan ajar yang digunakan siswa untuk belajar dikarenakan adanya perubahan kurikulum terbaru.

Rata-rata mata pelajaran pada kelas IV yang didapatkan dari pencatatan dokumen disajikan pada tabel 1.3.

Tabel 1.3
Rata-Rata Mata Pelajaran Kelas IV
(Sumber: Wali Kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom)

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata
(1)	(2)	(3)
1.	Agama	80,26
2.	Pancasila	78,88
3.	Bahasa Indonesia	80,88
4.	Matematika	76,05
5.	IPAS	74,70

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata
(1)	(2)	(3)
6.	Seni Rupa	81,44
7.	PJOK	81,11
8.	Bahasa Inggris	76,38
9.	Bahasa Bali	80,14

Peserta didik lebih banyak menggunakan buku paket namun jumlahnya terbatas. Peserta didik cepat merasa bosan karena tidak ada variasi media pembelajaran. Peserta didik kelas IV 82% sudah memiliki *handphone*, dan sudah mahir/lancar dalam mengoperasikannya.

Melihat permasalahan diatas, maka media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa menurut peneliti adalah penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital yaitu *e-book* atau buku elektronik. *E-book* merupakan bahan ajar yang sangat mudah sekali untuk digunakan oleh siswa kapanpun dan dimanapun bisa dimanfaatkan. Membaca *e-book* jauh lebih mudah daripada buku cetak. Selain mudah dibaca, proses belajar mengajar juga menjadi lebih mudah, pengajar hanya memasukan materi dalam bentuk *e-book*, hasil akhirnya berbentuk link, kemudian kirim ke siswa langsung bisa terakses dengan cepat. Didalamnya terdapat fitur-fitur pengembang buku elektronik, dari fitur upload gambar, audio, dan video, dengan itu mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Berlangsungnya pembelajaran menggunakan media atau bahan ajar yang inovatif juga memberikan pengalaman yang baru dan menarik untuk siswa.

Peserta didik belajar menggunakan bahan ajar *e-book* ini tidak hanya belajar membaca, namun belajar mengamati dan praktek secara langsung terhadap lingkungan disekitar. Selain itu, siswa juga dapat belajar dengan gaya belajar audio visual, terdapat teks, gambar terkait dengan materi, video pembelajaran, dan ada

beberapa evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dari sebelum dan sesudah belajar dengan *e-book*. Kedua unsur tersebut masuk kedalam istilah multimedia, teks pada bahan ajar *e-book* yang akan dikembangkan disajikan dengan kata berupa narasi dan gambar disajikan sebagai ilustrasi (Sudarma, et al., 2015)). Koten dalam bahan ajar *e-book* didesain dan dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik yang berpengaruh pada kemudahan peserta didik didalam memahami materi dalam bahan ajar *e-book* (Sudarma, et al., 2015). *E-book* ini sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat menggambarkan bahan ajar yang dikemas semenarik mungkin untuk diberikan kepada siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sebelum dan sesudah (Syafani & Tressyalina, 2023).

Pengembangan *e-book* berbasis *problem based learning*, materi yang disajikan tidak hanya sekedar materi, namun juga akan memunculkan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mengasah kemampuan atau keterampilan pemecahan masalah siswa dalam menganalisis permasalahan yang disajikan serta mencari solusi dari permasalahan yang disajikan (Maulida, 2022). Penerapan bahan ajar yang digunakan oleh siswa pada saat belajar diharapkan mampu meningkatkan keseriusan, minat, dan semangat siswa dalam belajar dikelas.

Tersedianya beberapa fasilitas yang ada di SD Negeri 1 Panji Anom merupakan salah satu pendukung dilakukannya penerapan media Bahan ajar *E-book* ini. Adapun beberapa fasilitas yang tersedia yaitu terdapat 7 buah komputer, 15 buah *chromebook*, 4 buah LCD, 10 buah laptop, 2 buah sound, dan 1 buah wifi. Selain itu dari 30 siswa pada kelas IV 23 siswa sudah memiliki *hand phone*. Hal ini merupakan salah satu faktor pendukung diterapkannya bahan ajar *e-book* ini untuk

menunjang proses pembelajaran. Tersedianya teknologi yang dimiliki oleh pihak sekolah dan siswa akan mempermudah penggunaan bahan ajar yang dibuat dapat diakses di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan permasalahan diatas, dari hasil penyebaran angket untuk mengetahui gaya belajar peserta didik yaitu 23 siswa gaya belajar visual, 3 siswa gaya belajar auditorial, dan 4 siswa gaya belajar kinestetik. nilai mata pelajaran terendah yaitu muatan pelajaran IPAS di antara mata pelajaran lain. Kemudian hasil penyebaran angket analisis kebutuhan peserta didik diperoleh hasil yaitu 100% peserta didik belajar menggunakan salinan materi yang diberikan guru, suasana dalam belajar menggunakan bahan ajar tersebut 50% senang, ketertarikan peserta didik belajar menggunakan buku elektronik atau *e-book* 80% tertarik, belajar menggunakan *e-book* 100% belum pernah, jika bahan ajar *e-book* digunakan dalam pembelajaran di kelas 85% setuju. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengembangan yaitu **“Pengembangan *E-book* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, identifikasi masalah yang muncul antara lain:

1. Terbatasnya bahan ajar di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
2. Kurangnya mengoptimalkan pengembangan media pembelajaran berbasis IT.
3. Guru masih belum mengetahui bahan ajar yang berbasis IT.

4. Kurangnya literasi pada peserta didik karena guru jarang menggunakan media dan model pembelajaran yang beragam.
5. Siswa tidak memiliki buku pegangan untuk dipelajari di rumah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu, dan dana, agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah supaya mempermudah penelitian agar tercapai hasil penelitian yang baik. Mengenai pengembangan *E-book* berbasis *problem Based learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom. Menggunakan bahan ajar ini dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam memecahkan masalah pada muatan pelajaran IPAS.

Menggunakan atau memanfaatkan *e-book* dapat mempermudah siswa belajar didalam memahami materi, selain itu penggunaan *E-book* juga sangat membantu keefektifan proses pembelajaran atau proses penyampaian materi. *E-book* ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan buku digital ini terhadap pembelajaran selain itu, untuk mengatasi keterbatasan buku yang ada di sekolah. Melihat permasalahan diatas, peneliti ingin meneliti pengembangan bahan ajar *E-book* berbasis *problem Based learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom. Pengembangan ini akan menggunakan model pengembangan ADDIE yang akan digunakan dalam perancangannya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat serta identifikasi masalah yang telah dipaparkan, Rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses rancang bangun pengembangan *e-book* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana validitas *e-book* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024 berdasarkan penilaian ahli isi, desain, dan media?
3. Bagaimana respon pengguna *e-book* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024 berdasarkan uji coba perorangan dan kelompok kecil?
4. Bagaimana efektivitas *e-book* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, ditentukan tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun pengembangan *e-book* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Untuk mengetahui validitas *e-book* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024 berdasarkan penilaian ahli isi, desain, dan media.
3. Untuk mengetahui respon pengguna *e-book* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024 berdasarkan uji coba perorangan dan kelompok kecil.
4. Untuk mengetahui efektivitas *e-book* berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Panji Anom Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian Pengembangan *E-book* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom Singaraja, antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dari secara teoritis ini, diharapkan dapat memberikan informasi terkait pengembangan serta menambah wawasan dalam bidang pendidikan tentang pengembangan bahan ajar berupa *E-book* yang nantinya dapat memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik dan sebagai bahan kajian untuk penelitian berikutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, tenaga pendidik, kepala sekolah, dan peneliti lain.

a) Bagi Peserta Didik

Adanya penelitian bahan ajar *E-book* ini sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas dan minat belajar peserta didik dalam belajar.

b) Bagi Guru

Melalui pengembangan bahan ajar *E-book* ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan muatan IPAS baik secara efektif maupun secara efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Bagi Kepala Sekolah

Adanya penelitian mengenai bahan ajar *E-book* ini diharapkan nantinya dapat membantu kepala sekolah untuk menciptakan generasi-generasi muda yang unggul untuk dapat mencapai pendidikan yang lebih tinggi dan juga dapat menjadi alternatif bagi sekolah yang terkendala bahan ajar buku cetak.

d) Bagi Peneliti Lain

Dapat meningkatkan wawasan peneliti dalam merancang bahan ajar yang inovatif dan dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan atau penelitian tentang pengembangan bahan ajar agar mencapai hasil yang lebih baik.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah buku elektronik atau *e-book* berbasis *problem Based learning* pada muatan pelajaran

IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom Singaraja. *E-book* ini sebagai salah satu alternatif dalam mempermudah guru dalam mengatasi permasalahan siswa yang kesulitan dalam menerima serta menangkap materi pembelajaran, serta mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Sehingga dengan adanya *E-book* ini nantinya proses pembelajaran akan berjalan lebih menarik dan siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru. Adapun spesifikasi yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan ini merupakan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk ini berupa bahan ajar dalam bentuk *E-book* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD.
2. Materi dalam produk ini yang disajikan dalam Capaian Pembelajaran, ATP, dan Tujuan Pembelajaran pada BAB 3 yaitu Gaya di Sekitar Kita.
3. Bahan ajar *E-book* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi berbasis website yaitu *heyzine flipbook* dengan bantuan beberapa aplikasi lainnya seperti canva.
4. Perancangan *E-book* ini dilakukan dengan menentukan materi terlebih dahulu kemudian mendesain isi konten yang akan disisipkan ke *E-book*, setelah mendesain export jadi file PDF, terakhir proses upload file PDF ke website *Heyzine Flipbook* pada google.
5. Pada bahan ajar *E-book* ini konten-konten yang terdapat didalamnya sangat lengkap, dilengkapi dengan penjelasan materi teks, ada video pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas, terdapat gambar-gambar pendukung materi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, dan terakhir ada audio, peserta didik belajar tidak hanya lewat teks, gambar, dan video, namun belajar

melalui audio, yang nantinya dapat menjelaskan materi yang belum jelas pada halaman-halaman sebelumnya.

6. *E-book* ini dikembangkan dan didesain dengan menarik, agar nanti tampilan ketika mengaksesnya menarik, dan meningkatkan minat belajar peserta didik.
7. Bahan ajar *E-book* ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa pada saat proses pembelajaran. Guru hanya membagikan link e-book kepada siswa, kemudian siswa dapat menggunakan secara online menggunakan perangkat yang dimiliki.

Adapun kelebihan pada bahan ajar berbasis *problem Based learning* dibandingkan produk lain adalah:

1. Bahan ajar berbasis *problem Based learning* ini bersifat adaptif, artinya dapat digunakan atau diakses kapanpun dan dimanapun, baik di sekolah atau di rumah.
2. Pada bahan ajar ini terdapat gambar, video dan teks menjadi satu kesatuan sehingga saling mendukung penyampaian materi oleh guru kepada siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Bahan ajar berbasis *problem Based learning* ini dapat meningkatkan kualitas dalam penyampaian materi pembelajaran.
4. Bahan ajar berbasis *problem Based learning* ini di terdapat soal latihan yang dapat mengukur kemampuan siswa dan diharapkan nantinya siswa dapat berfikir kritis dan kreatif.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran di dalam dunia pendidikan khususnya sangat perlu dilaksanakan secara rutin dengan memperhatikan perkembangan teknologi yang semakin pesat, dari berkembangnya teknologi itu menggambarkan inovasi baru dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan efisien. Pengembangan ini mengenai *E-book* atau Buku Elektronik ini memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai cara mengkolaborasikan media teks, gambar, audio dan video menjadi satu didalam bahan ajar buku elektronik, bahan ajar ini bisa dijadikan panduan bagi tenaga pendidik untuk dapat mengembangkan lebih lanjut. *E-book* ini sudah banyak memberikan solusi terhadap masalah kurangnya bahan ajar cetak dan elektronik pada muatan pelajaran IPAS.

Sehingga dari hal itu peserta didik yang sulit belajar dengan teori dan yang lambat dalam menerima pelajaran bisa belajar dengan menggunakan *E-book* ini yang disertai dengan materi berupa teks, gambar, audio, dan video yang dapat membuat siswa lebih tertantang dalam belajar dimana saja dan kapan saja.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Sehubungan dengan tujuan pengembangan bahan ajar maka diasumsikan bahan ajar merupakan sarana belajar yang dapat membantu proses pembelajaran dan bertujuan untuk memperjelas materi yang ingin disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Maka asumsi dalam pengembangan bahan ajar *e-book* ini adalah:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan bahan ajar *E-book* ini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- a) *E-book* atau buku elektronik belum pernah digunakan SD Negeri 1 Panji Anom, hanya menggunakan buku cetak yang jumlahnya sangat kurang.
- b) Sebagian besar guru dan peserta didik kelas IV sudah mampu mengoperasikan *handphone*.
- c) Kemampuan peserta didik kelas IV sudah menguasai keterampilan menyimak, membaca, dan berhitung.
- d) Mempermudah tenaga pendidik dan peserta didik didalam mengajar dan belajar didalam pembelajaran muatan pelajaran IPAS.
- e) Meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang bervariasi agar tidak mudah bosan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a) Bahan ajar *E-book* hanya bisa diakses *handphone*, *PC*, atau laptop.
- b) Guru kurang media untuk menampilkan bahan ajar *E-book* ini.
- c) Bahan ajar ini hanya untuk muatan pelajaran IPAS kelas IV.
- d) Materi yang disampaikan pada *e-book* terbatas pada materi BAB 3 Gaya disekitar kita.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam istilah-istilah yang digunakan penelitian ini, maka dibuatkan batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian Pengembangan

Model Penelitian pengembangan merupakan serangkaian metode riset yang digunakan agar dapat menghasilkan produk untuk mendukung proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan berupa media, bahan, alat, dan strategi pembelajaran untuk mengatasi kesulitan belajar siswa.

2. Bahan ajar

Bahan ajar yang dikembangkan ini yaitu *e-book* berbasis *problem Based learning* merupakan sebuah media pembelajaran yang didalamnya terdapat teks, gambar, audio, dan video yang digabungkan menjadi satu, sehingga menghasilkan bahan ajar yang menarik.

3. *E-book*

E-book merupakan media pembelajaran yang berbentuk digital yang didalamnya terdapat konten-konten terkait materi yang dibahas. *E-book* hanya bisa diakses dengan menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet.

4. *Heyzine Flipbook*

Heyzine Flipbook merupakan aplikasi online yang tidak perlu di download kedalam komputer atau laptop, aplikasi ini dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital atau digital *book*, aplikasi ini dapat

mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah tampilan buku berbentuk digital.

5. Model *problem Based learning*

Model problem based learning merupakan salah satu model yang dapat digunakan oleh guru. Kegiatan ini lebih menekankan pada kegiatan pemecahan masalah bagi peserta didik.

6. Kurikulum

Kurikulum pada SD Negeri 1 Panji Anom ini menggunakan kurikulum merdeka yang mata pelajaran IPAS menjadi muatan pelajaran IPAS kelas IV.

7. Perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan sebuah perangkat atau bahan yang berhubungan dengan pembelajaran di kelas yang perlu diperhatikan tenaga pendidik sebelum melaksanakan proses pembelajaran.

8. Model ADDIE

Model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, antara lain: (1) Analyze, (2), Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Pengembangan ini hanya sampai tahap development, karena waktu serta sumber daya yang terbatas.

