

BAB I

PENDAHULUAN

Pada BAB ini hendak diterangkan tentang (1.1) Latar Belakang, (1.2) Identifikasi Masalah, (1.3) Pembatasan, (1.4) Rumusan Masalah, (1.5) Tujuan Penelitian, (1.6) Manfaat Penelitian, (1.7) Spesifikasi Produk yang diharapkan, (1.8) Pentingnya Pengembangan, (1.9) Asumsi serta Keterbatasan Pengembangan, (1.10) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang terpenting bagi manusia didalam kehidupannya. Karena pendidikan adalah faktor penting dalam membentuk individu yang berkualitas, yang berperan dalam menentukan masa depan atau keberadaan pada waktu mendatang. Mula-mula, orang memanfaatkan otot atau tenaga sebagai persenjataan, tetapi saat ini orang memanfaatkan pengetahuan untuk mengendalikan dunia. Melalui proses belajar, individu memperoleh peluang untuk mendalami dan mendapatkan pengetahuan baru. Pendidikan memberikan kita kesempatan untuk menciptakan perubahan positif yang mendukung kemajuan bangsa (Candra Dewi & Negara, 2021).

Pendidikan di Indonesia dibangun oleh beberapa faktor. Beberapa elemen yang mempengaruhi termasuk pengajar, peserta didik, program pembelajaran, fasilitas, dan orang tua siswa (Kurniawan, 2021). Peran pendidik memiliki signifikansi yang besar, dan para guru perlu memiliki kemampuan untuk merancang proses belajar yang menarik serta melibatkan siswa secara langsung agar tercipta suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Dengan itu, pelaksanaan pengajaran berjalan

secara optimal serta sasaran pendidikan tercapai dengan baik. Dalam keadaan sekarang, dengan adanya teknologi yang maju dapat memudahkan segala aktivitas manusia yang juga memiliki sasaran untuk meningkatkan efektivitas atau pengoptimalan, kecepatan, serta hasil kerja manusia. Pengembangan bahan ajar yang eradigital di abad 21 sudah berdampak terhadap strategi pembelajaran dan konten pembelajaran. Dalam situasi serba maju ini, guru dituntut mampu mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dalam pembelajarannya.

Sumber pembelajaran sejatinya mencakup segala hal yang berbentuk objek, informasi, kebenaran, gagasan, individu, dan berbagai elemen lain yang dapat mendukung perkembangan proses belajar. Sebagai contoh, ada buku pelajaran, modul pembelajaran, Lembar Kerja Siswa (LKS), benda nyata, contoh, pasar, lembaga keuangan, museum, kebun hewan, dan pasar rakyat (Prastowo dalam Warkintin & Mulyadi, 2019). Kemajuan teknologi komputer saat ini memiliki dampak besar terhadap penyediaan sumber belajar. Sumber pembelajaran yang dimanfaatkan tidak terbatas hanya pada pengajar di dalam kelas dan perpustakaan sekolah. Namun, sumber pembelajaran kini telah berevolusi ke dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui jaringan internet. Sumber belajar yang dipilih perlu disesuaikan dengan ciri-ciri siswa, sasaran pembelajaran, keuntungan dari materi pembelajaran, serta proses penyediaan bahan ajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar dapat terdiri dari bahan cetak dan bahan non-cetak. Buku adalah salah satu sumber pengetahuan yang tidak terbatas dan digunakan dalam proses belajar sebagai salah satu media sumber belajar. Seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat kali ini. Penyediaan buku sebagai media pembelajaran tidak terbatas pada buku fisik, melainkan juga mencakup buku dalam

format digital yang dikenal sebagai buku elektronik atau *E-Book*. Salah satu manfaat dari penggunaan *E-Book* adalah tidak memerlukan kertas, sehingga lebih bersahabat dengan lingkungan. Namun, untuk bisa memanfaatkannya, diperlukan suatu perangkat elektronik seperti handphone dan PC untuk mengaksesnya.

Sekarang banyak sumber belajar berupa buku berbentuk *electronic book* (*E-Book*) yang merupakan perkembangan dari buku cetak. Menurut Shiratuddin (dalam Roza & Rodhiah, 2021) teks yang membahas tentang teknologi *E-Book* dan aplikasi manfaatnya dalam dunia pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan *E-Book* dapat memperkuat interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar. Selain itu, siswa juga cenderung lebih antusias ketika menggunakan *E-Book* dalam kegiatan belajar mereka. *E-Book* ataupun buku elektronik adalah sebuah format *book* yang dapat dibaca di perangkat digital merupakan buku yang berisikan tulisan, gambaran maupun video pembelajaran yang dikonversi menjadi format digital.

Observasi dilaksanakan pada tanggal 11 September 2023 di SD No. 1 Pelaga yang terletak di Kabupaten Badung Provinsi Bali. Dalam proses belajar di kelas V, para pendidik masih menggunakan metode pengajaran yang berbasis ceramah. Metode ceramah adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang umum diterapkan di berbagai kegiatan pendidikan, di mana prosesnya terdiri dari guru yang memaparkan sedangkan para siswa ditempatkan sebagai pendengar (Mardiani & Hermawan, 2020). Dengan melakukan wawancara secara langsung kepada guru wali, dapat diungkapkan bahwa: (1) siswa menghadapi beberapa tantangan memahami teks tanpa adanya ilustrasi seperti gambar atau video pembelajaran; (2) kemampuan peserta didik dalam menganalisis materi jenis-jenis usaha masih rendah; (3) peserta didik kurang tertarik terhadap sumber belajar yang monoton

seperti buku paket. Kemudian, berdasarkan pada data hasil belajar siswa dalam Laporan pendidikan publik yang dipublikasikan oleh Pusat Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2023 menunjukkan bahwa di tingkat SD/ sederajat dengan status negeri di Kabupaten Badung, hasil belajar siswa dalam kemampuan numerasi berada di bawah standar kompetensi minimum. Lebih sedikit dari 50% siswa berhasil mencapai tingkat kompetensi minimal dalam hal numerasi (Pusmendik, 2022). Berdasarkan penjelasan di atas, sebagai pendidik di tingkat sekolah dasar, sebaiknya berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan, nyaman, dan mendorong keterlibatan aktif bagi siswa dalam proses belajar. Ini dapat dicapai dengan menerapkan teknik pembelajaran yang sesuai serta menggunakan materi ajar yang sudah dikembangkan, sehingga siswa dapat memahami informasi yang disampaikan oleh guru dengan lebih baik.

Simpulan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan bersama Bapak I Dewa Gede Panji Darma Putra, S.Pd. selaku guru kelas V di SD No. 1 Pelaga Pelaga pada hari senin, 11 September 2023 pada pukul 10.00 wita dipaparkan yakni rendahnya ketertarikan belajar murid dalam bidang studi IPAS jika diukur dengan bidang studi lainnya. Dilihat dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada muatan IPAS, yaitu 80. Dari total 25 murid di kelas V, hanya 13 siswa yang hadir yang memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sedangkan masih terdapat 12 orang siswa yang masih belum mengakomodasi syarat pencapaian target pembelajaran (SPTP). Hal tersebut menunjukkan banyak murid masih kurang tertarik serta kurangnya konsentrasi dalam mengerti isi yang disampaikan oleh pengajar serta terbatasnya pengembangan bahan ajar digital oleh pengajar dalam proses pembelajaran IPAS

mengalami kesulitan dalam menyediakan materi ajar yang memadai, sehingga siswa tidak memiliki sumber informasi yang cukup untuk memahami pelajaran dengan baik. Selain itu, materi ajar yang digunakan sebelumnya juga dinilai kurang efektif dan efisien. Fasilitas yang ada di SD No. 1 pelaga, dengan fasilitas yang tersedia cukup memadai, seperti LCD, proyektor, speaker, dan laptop yang disediakan untuk setiap siswa di kelas V. Tersedianya fasilitas yang memadai maka dilaksanakan penelitian pengembangan *E-Book* di SD No. 1 Pelaga. *E-Book* sebagai salah satu materi pembelajaran yang praktis tersedia untuk dapat terhubung setiap saat dan dari lokasi mana saja, para pengajar mampu memanfaatkan *E-Book* untuk mempermudah proses pengajaran, menggunakan perangkat *smartphone* atau komputer sebagai alat bantu belajar.

Berdasarkan kenyataan dan harapan di lapangan serta berbagai temuan dari studi-studi yang telah dilakukan sebelumnya, pada penelitian ini ingin dikembangkan *E-Book* yang berfokus pada pembelajaran berbasis masalah sebagai sumber pengajaran untuk materi IPAS yang dirancang dengan cara yang inovatif dan menarik, serta mengandung konten yang relevan dengan kegiatan ekonomi usahakopi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Pengembangan *E-Book* Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Kegiatan Ekonomi Usaha Kopi dalam Pembelajaran IPAS di Kelas V SD No 1 Pelaga.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka kita dapat mengidentifikasi beberapa isu yang timbul, yaitu :

- 1) Minimnya fokus konsentrasi dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

- 2) Bahan ajar pembelajaran untuk bidang IPAS dalam format digital yang tersedia bagi guru masih terbatas, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mendapatkan sumber belajar yang memadai untuk memahami materi dengan baik.
- 3) Sumber pembelajaran yang dimanfaatkan saat ini kurang menarik bagi peserta didik.
- 4) Belum dikembangkannya bahan ajar *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi usaha kopi pada pembelajaran IPAS kelas V di SD No. 1 Pelaga.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan deskripsi mengenai isu yang telah teridentifikasi, sehingga diperlukan penentuan batasan masalah yang telah dianalisis sehingga memperoleh hasil yang optimal maka masalah-masalah utama yang harus menjadi fokus untuk dipecahkan. Dalam penelitian ini, dilakukan pembatasan topik untuk memastikan bahwa fokus penelitian tetap sesuai dengan isu yang sedang dianalisis. Fokus dari penelitian ini adalah untuk pengembangan *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi usaha kopi pada pembelajaran IPAS kelas V di SD No. 1 Pelaga.

1.4 Perumusan Masalah

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

- 1) Bagaimanakah rancang bangun *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi usaha kopi pada pembelajaran IPAS kelas V di SD No. 1 Pelaga?
- 2) Bagaimanakah kelayakan *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi usaha kopi pada pembelajaran IPAS ditinjau dari uji ahli materi, uji ahli desain, uji ahli media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada siswa kelas V di SD No. 1 Pelaga?
- 3) Bagaimanakah efektivitas *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi usaha kopi pada pembelajaran IPAS kelas V di SD No. 1 Pelaga?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berlandaskan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan tahapan dalam rancang bangun *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi usaha kopi pada pembelajaran IPAS kelas V di SD No. 1 Pelaga.
- 2) Untuk menganalisis hasil kelayakan *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi usaha kopi pada pembelajaran IPAS ditinjau dari uji ahli materi, uji ahli desain, uji ahli media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada siswa kelas V di SD No. 1 Pelaga.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi usaha kopi pada pembelajaran IPAS kelas V di SD No. 1 Pelaga.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Temuan dari penelitian ini berguna untuk memperkaya teori, meningkatkan pemahaman, menambah informasi, serta menyediakan materi yang bisa dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* dengan muatan IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Beberapa manfaat praktis yang merupakan hasil dari penelitian ini yang diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, kepala sekolah dan pengembang lainnya.

1) Bagi Siswa

Pengembangan bahan ajar *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* dengan muatan IPAS diharapkan pemahaman siswa terhadap mendalami topik pembelajaran yang memiliki makna agar dapat meningkatkan kualitas pemahaman dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

2) Bagi Guru

Tentu hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru sehingga memudahkan dalam penyampaian bahan pengajaran serta melakukan inovasi proses belajar bisa dibuat lebih menarik bagi para siswa.

3) Bagi Peneliti Lain

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diperoleh berbagai informasi yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan

bahan ajar yang lebih inovatif dan kreatif, yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam belajar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan sudah menghasilkan sebuah produk. Hasil produk yang diperoleh yaitu *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi usaha kopi pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SD No. 1 Pelaga dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* Materi Kegiatan Ekonomi Usaha Kopi pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SD No. 1 Pelaga.
- 2) Bahan ajar *E-Book* dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran langsung dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah, serta dapat juga digunakan secara mandiri oleh siswa dalam pembelajaran online melalui ponsel ataupun laptop.
- 3) Bahan ajar *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* ini bermuatan Materi Kegiatan Ekonomi Usaha Kopi pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.
- 4) Isi materi pada bahan ajar *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* ini didasarkan pada materi dari buku guru, sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan meluas terkait pada muatan materi pada *E-Book* yang dikembangkan.
- 5) Bahan ajar *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* ini disertai dengan panduan penggunaannya sehingga memudahkan pengguna dalam memanfaatkan bahan ajar *E-Book* ini.

- 6) Bahan ajar *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* ini mengintegrasikan elemen teks, ilustrasi, dan menghubungkan contoh dari kehidupan sehari-hari ke dalam *E-Book* tersebut.
- 7) Bahan ajar *E-Book* yang dihasilkan dengan berbasis *Problem Based Learning* bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Hal ini dilakukan dengan merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap permasalahan yang disajikan, yang disajikan secara menarik. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat berpikir kritis dalam memahami materi yang diberikan.
- 8) Bahan ajar *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* ini dirancang dengan memanfaatkan perangkat lunak Canva.com yang didukung oleh *Heyzine Flipbooks* untuk membuat halaman-halamannya dalam bahan ajar.
- 9) Koomponen-komponen dari bahan ajar *E-Book* 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, dan 9. Profil pengembang *E-Book*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran seharusnya selalu dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik dengan cara melakukan variasi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi inovatif. Namun, didasari hasil dari wawancara dan observasi dengan guru wali kelas V SD No. 1 Pelaga, hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa para pengajar masih belum menggunakan bahan ajar secara inovatif selama proses belajar mengajar, disebabkan oleh keterbatasan kemampuan guru mengembangkan media atau bahan ajar teknologi. Dengan adanya pengembangan bahan ajar *E-Book*

berbasis *Problem Based Learning* ini guru akan lebih mudah mengoptimalkan proses pembelajaran. Selain itu, hal ini juga dapat mendorong guru untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam menyusun bahan ajar, terutama dalam memanfaatkan teknologi. Pengembangan materi ajar ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami konten, karena materi dalam bahan ajar ini disajikan dengan cara yang menarik, termasuk melalui problematika yang relevan, gambar, dan video yang menarik yang berkaitan dengan topik yang dibahas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi usaha kopi pada pembelajaran IPAS kelas V di SD No. 1 Pelaga ini berlandaskan pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi

Asumsi dalam penelitian pengembangan *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi usaha kopi pada pembelajaran IPAS kelas V di SD No. 1 Pelaga ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar *E-Book* Berbasis *Problem Based Learning* Materi Kegiatan Ekonomi Usaha Kopi pada pembelajaran IPAS Kelas V di SD No. 1 Pelaga dirancang seatraktif mungkin agar dapat mendorong dan menginspirasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

- 2) Belum adanya ketersediaan bahan ajar untuk konten mata pelajaran IPAS yang dikembangkan menggunakan *E-Book* Berbasis *Problem Based Learning* materi Kegiatan Ekonomi Usaha Kopi pada pembelajaran IPAS Kelas V di SD No. 1 Pelaga.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan bahan ajar *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* materi kegiatan ekonomi usaha kopi pada pembelajaran IPAS kelas V di SD No. 1 Pelaga.
- 2) Bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan kelas V di SD No. 1 Pelaga tahun ajaran 2023/2024 sehingga bahan ajar terbatas pada kondisi lapangan.

1.10 Definisi Istilah

Agar terhindar dari terjadinya kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk didefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Produk tersebut dapat berupa bahan pembelajaran, strategi, bahan ajar, untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk pengujian teori.
- 2) Bahan ajar *E-Book* berbasis *Problem Based Learning* adalah buku dalam bentuk digital ataupun elektronik yang biasanya berisi suatu informasi

ataupun panduan tertentu. Bahan ajar ini juga dapat menyediakan berbagai gambar dan video dan kuis atau latihan soal pembelajaran. Setiap pengguna dapat membaca *E-Book* ini melalui perangkat elektronik, seperti laptop, komputer desktop, tablet, hingga smartphone.

- 3) Bahan ajar merupakan bahan ajar yang melibatkan peserta didik secara langsung. Peserta didik tidak hanya sekedar melihat dan mendengar, namun benar-benar berinteraksi langsung dengan bahan ajar. Peserta didik terlibat langsung dalam penggunaan bahan ajar. Selain itu, komunikasi antara media dan peserta didik dapat bersifat dua arah.
- 4) Model *Problem Based Learning* suatu pendekatan dalam Kurikulum Merdeka yang berkaitan dengan berbagai isu yang dihadapi siswa dalam kehidupan nyata. Masalah yang dipilih memiliki dua ciri utama, pertama, masalah tersebut harus asli dan terkait dengan konteks sosial para siswa; kedua, masalah ini harus bersumber dari materi pelajaran yang ada dalam Kurikulum Merdeka.
- 5) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang kehidupan makhluk hidup serta objek tak hidup Dalam jagat raya, mencakup hubungan antara mereka. Selain itu, IPAS juga mengeksplorasi eksistensi manusia baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya.