

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana bagi setiap insan sebagai tempat berpikir, mengasah keterampilan, dan mencari ilmu pengetahuan yang sangat luas. Ilmu yang didapatkan melalui proses pendidikan kemudian menjadi berarti ketika hal tersebut dapat memberikan perubahan pengetahuan, tingkah laku, keterampilan, dan dapat memberikan pola-pola pikir yang baik dalam sendi kehidupan. Sebagaimana tujuan pada peraturan menteri pendidikan nasional nomor 22 tahun 2006 menjelaskan bahwa kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Dari peraturan tersebut nampak bahwa keterampilan berbahasa sangat penting karena merupakan media bagi individu untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari baik secara formal maupun nonformal. Mengetahui bahwa bahasa yang digunakan di Indonesia adalah bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional dan resmi Bangsa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari sebab bahasa Indonesia merupakan bahasa atau media yang digunakan seseorang dalam bertukar informasi pada banyak sektor, termasuk sektor pendidikan. Bahasa Indonesia juga merupakan tumpu dari semua muatan pelajaran lainnya karena bahasa yang digunakan dalam mata pelajaran lainnya adalah bahasa Indonesia. Jadi jika seseorang tidak bisa berbahasa Indonesia maka juga tidak bisa melakukan

pembelajaran pada mata pelajaran lainnya karena bahasa merupakan alat atau media yang digunakan untuk berkomunikasi dan komunikasi tidak dapat terjadi jika penerima pesan tidak mengerti bahasa yang digunakan pengirim pesan. Sebaliknya pengirim pesan tidak dapat melakukan komunikasi kepada penerima pesan jika ia tidak punya media berupa bahasa. Setiawan (2014 Studi et al., 2022) menyatakan bahwa komunikasi tidak hanya penting sebagai cara untuk menyampaikan pesan kepada orang yang menerimanya, tetapi juga penting sebagai cara untuk membantu mengungkapkan perilaku atau pendapat, baik secara langsung (lisan) maupun tidak langsung (tertulis).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Putu Eka Supryadi, M.Pd selaku guru bahasa Indonesia kelas III SDN 2 Banjar Tegal pada tanggal 02 Oktober 2023, bahwa kemampuan berkomunikasi siswa kelas III SDN 2 Banjar Tegal masih rendah. Dimana siswa masih kurang berani dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mengakibatkan pembelajaran menjadi pasif. Selain itu, siswa cenderung menggunakan bahasa daerah daripada bahasa Indonesia. Kemudian dalam proses pembelajaran bahan ajar yang digunakan guru masih sederhana yaitu masih menggunakan buku cetak sehingga belum terdapat bahan ajar atau media yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran.

Sementara berdasarkan wawancara bersama siswa kelas III yang terdiri dari dua orang berkemampuan tinggi dan satu orang berkemampuan sedang, mereka mengatakan bahwa mereka jarang untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Lalu terkait media mereka mengatakan bahwa mereka lebih menyukai media yang berbentuk visual yang memuat gambar dan video karena mereka biasa menonton youtube. Sehingga dari hal tersebut ditarik kesimpulan bahwa rendahnya

kemampuan mereka dalam berkomunikasi dikarenakan mereka kurang tertarik dengan bahan ajar atau media yang digunakan guru yang belum inovatif dan masih sederhana sehingga mereka kurang termotivasi dan kurang semangat dalam belajar. Padahal mereka mengatakan bahwa mereka lebih senang dan lebih cepat mengerti jika menggunakan banyak media, seperti misalnya kombinasi antara video, teks, gambar, dan diiringi oleh musik yang dapat meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Namun dalam proses pembelajaran guru belum pernah memanfaatkan teknologi dan siswa mengatakan bahwa mereka lebih senang dan semangat ketika mereka belajar dengan media yang berkombinasi, siswa mengatakan bahwa mereka belajar dengan media tersebut bersama mahasiswa yang PPL pada waktu itu dan bagi mereka pengalaman belajar tersebut lebih terekam di otak mereka. Rendahnya keterampilan siswa dalam berkomunikasi dibuktikan dengan nilai keterampilan praktik pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa yang masih rendah.

Berdasarkan hasil pencatatan dokumen nilai keseharian siswa, diketahui bahwa banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal pada penilaian keterampilan praktik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III di SDN 2 Banjar Tegal. KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 75. Sedangkan sejumlah 8 siswa mendapat nilai kurang atau dibawah dari nilai KKM yang sudah ditetapkan. Ini berarti bahwa lebih dari setengah ($>1/2$) peserta didik mendapatkan hasil di bawah KKM yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Nilai Kemampuan Praktik Berbahasa Indonesia

No	Jumlah Peserta Didik	Nilai Ulangan Harian
1	8	73
2	1	79

No	Jumlah Peserta Didik	Nilai Ulangan Harian
3	1	80
4	1	85
5	1	90
N	12	918

Setelah dilakukan observasi lebih lanjut dalam proses pembelajaran di kelas bahwa memang benar guru masih menggunakan bahan ajar yang sederhana dalam bentuk buku cetak dan masih cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan yang membuat pembelajaran terkesan monoton dan kurang variatif. Selain itu, belum ada bahan ajar yang inovatif atau belum adanya media yang mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Prastowo, 2014 (Tania & Siregar, 2022) berpendapat bahwa beberapa kekurangan atau kelemahan dari buku cetak yaitu pencetakan memerlukan waktu yang lama tergantung kompleksnya pesanan dan keadaan alat pencetakan, cetak gambar atau berwarna memerlukan biaya yang mahal, media tidak memungkinkan untuk bergerak dan bersuara (seperti video, quiz interaktif, dan audio) sehingga cenderung memunculkan kebosanan dan jika tidak dirawat dengan baik bahan ajar cetak akan cepat rusak.

Dengan demikian diperlukan media atau bahan ajar digital untuk meningkatkan motivasi siswa dalam berkomunikasi yang membantu memacu siswa pada kegiatan menerima dan memberi informasi. Sesuai dengan Smaldino et.al 2008 dalam (Marliani, 2021) media adalah sebuah sarana yang dapat membantu dan digunakan untuk komunikasi dan sebagai sumber informasi. Karena informasi

akan lebih cepat diterima apabila menggunakan multimedia (lebih dari satu media) apalagi jika media yang dikombinasikan tepat dan cocok. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Dousay, (2014) bahwa desain media harus dipertimbangkan bersamaan dengan pemilihan media.

Dalam penelitian yang dilakukan Sari & Atmojo (2021) bahwa bahan ajar yang menggunakan atau terintegrasi dengan teknologi merupakan salah satu sumber belajar utama yang baik untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, Zucker et al (2009) dalam (Jannah et al., 2017) berpendapat bahwa buku elektronik merupakan alat yang menarik bagi kebanyakan siswa karena *e-book* merupakan salah satu bahan dan sumber pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan kurangnya inovasi penggunaan bahan ajar yang terintegrasi dengan teknologi dalam pembelajaran dapat menghambat optimalisasi hasil pembelajaran dan menghambat perolehan kompetensi oleh siswa (Setianingrum et al., 2023).

Oleh karena itu, perlu dikembangkan bahan ajar berupa *E-book* atau buku digital yang mengandung *hypermedia* untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Sebab *E-book* memiliki fitur-fitur seperti, gambar, animasi, musik, video, quiz interaktif, serta audio yang dapat memberikan pengalaman belajar lebih menyenangkan. Bayani (2019) menyatakan bahwa Buku elektronik dapat dijadikan sebagai bahan edukasi dan sumber pembelajaran yang menarik. Karena *E-book* bersifat *hypermedia* yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa pun buku yang lebih inovatif karena menggunakan bentuk digital. Dengan fitur-fitur seperti, animasi, musik, dan video, *e-book* lebih menarik daripada buku cetak karena sifatnya yang *hipermedia* (Setianingrum et al., 2023). Selanjutnya, Ebied dan

Rahman (2015) mengatakan pembelajaran dengan menggunakan *e-book* dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan prestasi akademik yang dimiliki siswa dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan buku teks. Kemudian Bozkurt dan Mujgan (2015) menyatakan bahwa *e-book* merupakan media yang dapat digunakan untuk kegiatan berinteraksi dan berkomunikasi secara timbal balik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Tania dan Siregar (Tania & Siregar, 2022)

E-book adalah sebuah buku digital yang diakses melalui alat teknologi dan memungkinkan untuk dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja tidak bergantung pada situasi waktu dan tempat (praktis). Sehingga Pendidik tidak perlu mengulang dan menjelaskan materi setiap pertemuan untuk pelajar yang tidak dapat hadir di kelas dan belum mengerti, bahkan *E-book* juga dapat digunakan untuk bahan pengajaran periode berikutnya. Begitu pula dengan pelajar, mereka dapat mengulangi pelajaran dengan mudah dan bisa menonton video jika memang masih belum mengerti. Berlaku juga untuk pelajar atau peserta didik yang tidak bisa hadir bahwasanya mereka masih bisa tetap belajar mandiri yang mengakibatkan mereka tidak tertinggal materi. Tidak hanya itu, *E-book* juga menyediakan fasilitas bagi pelajar yang memiliki gaya belajar dengan Visual, Auditori, dan Kinestetik. Sehingga memungkinkan karakteristik gaya belajar semua siswa terpenuhi. Beberapa penelitian telah dilakukan dalam upaya mengembangkan *e-book* interaktif dan terbukti dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa (Jannah et al., 2017).

Dilihat dari penyebaran kuesioner penggunaan handphone yang diberikan kepada kelas III, sejumlah 9 orang atau (75%) siswa memiliki handphone sendiri

dan 3 orang siswa atau sebesar (25%) siswa menggunakan handphone orang tuanya. Selanjutnya untuk jenis handphone yang digunakan oleh siswa rata-rata adalah jenis android dan rata-rata siswa sudah menggunakan handphone sejak masuk sekolah dasar. Dengan begitu penggunaan *e-book* secara mandiri dari rumah dapat diimplementasikan salah satunya karena siswa sudah memiliki sarana berupa handphone.

Berdasarkan studi pendahuluan, hasil observasi, dan penelitian terdahulu, maka digagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-book* Berbasis Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa Kelas III SDN 2 Banjar Tegal Tahun Pelajaran 2023/2024”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi, dimana siswa masih pasif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran.
2. Bahan ajar yang digunakan guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih sederhana atau masih menggunakan buku cetak.
3. Belum ada bahan ajar yang inovatif atau yang berbasis teknologi.
4. Kurangnya media pembelajaran yang mengandung *hypermedia* dan masih kurang variatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan pengetahuan, keahlian, waktu, dan sumber daya yang dimiliki peneliti. Jadi peneliti membatasi masalah penelitian untuk menghindari perluasan masalah dan pembahasan. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bahan ajar yang dikembangkan yaitu *e-book* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Materi yang digunakan yaitu tema 2 : Menyayangi Hewan dan Tumbuhan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan *E-book* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa kelas III SDN 2 Banjar Tegal?
2. Bagaimanakah validitas *E-book* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa kelas III SDN 2 Banjar Tegal?
3. Bagaimanakah efektivitas *E-book* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa kelas III SDN 2 Banjar Tegal?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan rancang bangun *E-book* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa kelas III SDN 2 Banjar Tegal.
2. Untuk mengetahui validitas *E-book* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa kelas III SDN 2 Banjar Tegal.
3. Untuk mengetahui efektivitas *E-book* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa kelas III SDN 2 Banjar Tegal.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat dipetik melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Bagi pengembang, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan berkomunikasi pada kontekstual kehidupan peserta didik, sehingga dapat tercapai hasil belajar yang maksimal. Selain itu, hasil penelitian ini akan menjadi kekayaan teoritis (konseptual) dalam pengembangan *E-book* pada Program Studi Teknologi Pendidikan, pun prodi lainnya dengan konsentrasi tema yang sama yaitu *e-book*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipandang sebagai alternatif kebijakan sekolah dalam memotivasi guru-guru untuk menggunakan *E-book* sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil *E-book* dapat memudahkan guru dalam pembelajaran di kelas dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dengan muatan isi dari *E-book* berupa teks, gambar dan video pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penerapan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada proses belajar siswa. Penerapan *E-book* memiliki peranan yang baik dalam rangka menumbuh serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik karena lebih efektif daripada tanpa penggunaan media atau hanya satu media saja seperti teks.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil Penelitian ini dapat memberikan motivasi dan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai karakteristik peserta didik. Serta memperoleh kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam mendesain dan mengembangkan produk pembelajaran sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Nama Produk, produk yang dikembangkan berupa *E-book* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi.
2. Isi Produk, dalam *E-book* terdapat gambar, video, quiz interaktif, audio, yang disusun secara sistematis dan terdiri dari informasi mengenai kompetensi, materi, petunjuk penggunaan media, evaluasi berupa quiz, dan profil pengembang. Adapun materi dalam media yang dikembangkan yaitu materi pada Tema 2 untuk kelas III.
3. Software, software yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah *Heyzine Flipbook* dengan bantuan beberapa software lainnya seperti Microsoft Word, Microsoft Power Point, dan Canva.

1.8 Pentingnya Pengembangan

E-book ini penting dikembangkan agar memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi. Karena perlu adanya pemanfaatan pembelajaran inovatif yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Belum lagi, kurangnya bahan ajar yang difasilitasi oleh guru untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik dalam belajar. Sehingga perlu dikembangkan bahan ajar inovatif berbasis teknologi sebagai media pembelajaran agar tidak membuat siswa cepat bosan dan berujung tidak semangat pada proses pembelajaran di kelas, serta yang terpenting adalah membuat peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik.

Dengan adanya *e-book* sebagai bahan ajar juga memudahkan guru untuk melakukan proses pembelajaran dan memudahkan siswa belajar secara mandiri karena sifat *e-book* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, tidak terbatas

oleh ruang dan waktu. Dengan demikian, guru tidak perlu mengulang materi yang telah disampaikan secara berulang-ulang kepada siswa yang belum mengerti dan siswa yang tidak hadir dikelas sehingga waktu pembelajaran digunakan secara optimal. Karena siswa dapat belajar secara mandiri dan berulang-ulang untuk memahami materi tanpa batas ruang dan waktu, dimana saja dan kapan saja. Jadi selaku pengembang, *E-book* ini diharapkan dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

1.9 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari pengembangan *E-book* berbasis pembelajaran kontekstual dengan program Heyzine Flipbook adalah :

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media atau Bahan Ajar *E-book* belum pernah digunakan di SDN 2 Banjar Tegal. Sehingga *E-book* berbasis kontekstual dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa.
 - b. Memberikan motivasi kepada siswa berupa *E-book* yang memuat berbagai elemen multimedia seperti, teks, gambar, dan Video.
 - c. Meningkatkan minat belajar siswa dengan penggunaan multimedia yang dimuat dalam *E-book* yang dikembangkan agar siswa tidak cepat bosan. Karena di dalamnya terdapat gambar, Video-video, dan desain serta audio yang menarik.
 - d. Memudahkan siswa dalam memahami pelajaran terkait materi yang diajarkan oleh pendidik serta memberikan pengalaman belajar baik dari

siswa maupun pendidik karena belum pernah menggunakan Media *E-book* dengan program Flipbook di kelas.

2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Produk yang dikembangkan hanya untuk kelas III di SDN 2 Banjar Tegal.
 - b. Produk hanya dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.
 - c. Produk hanya bisa diakses menggunakan alat teknologi seperti Komputer, Laptop, dan *handphone*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah pada pengembangan *E-book* berbasis kontekstual, maka istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini :

1. *E-book*

E-book atau buku elektronik adalah bahan ajar yang berbasis online dengan menggunakan program aplikasi atau website yang dapat membuat tampilan menjadi flipbook atau dapat dibolak-balik seperti buku pada umumnya. Pengembangan *E-book* disini akan dilakukan dengan menggunakan program Heyzine Flipbook, yang dapat diakses dengan mudah dengan menggunakan alat elektronik seperti, Hp, Laptop, dan Komputer.

2. Pembelajaran Kontekstual

Suatu konsep belajar yang membantu guru untuk mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa yang dapat mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan di kehidupan sehari-hari

3. *E-book* berbasis pembelajaran kontekstual

Penerapan *E-book* yang disajikan dengan bentuk pembelajaran kontekstual yang dilakukan dari awal sampai akhir secara khas oleh guru di kelas dengan strategi pendekatan atau konsep dasar pembelajaran kontekstual.

