

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu upaya pemerintah untuk mewujudkan pembelajaran abad 21 adalah dengan membuat kebijakan merdeka belajar. Konsep merdeka belajar yang dibuat pemerintah ini karena keinginannya menciptakan suasana belajar yang bahagia tanpa dibebani dengan pencapaian skor atau nilai tertentu (Mustaghfiroh, 2020). Menurut Rahayu (2022), pembelajaran abad 21 identik dengan adanya perubahan yaitu pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Terdapat empat kategori keterampilan abad 21 yang sangat diperlukan, yaitu: *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *Creativity and Innovation* (kreativitas dan inovasi), *Communication* (komunikasi), dan *Collaboration* (kolaborasi) (Astuti, dkk, 2019). Hal inilah yang menjadi karakteristik Kurikulum Merdeka yang saat ini diimplementasikan dalam pendidikan di Indonesia. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Melalui kurikulum ini, guru dapat memilih perangkat ajar untuk menyesuaikan kebutuhan belajar dan minat masing-masing peserta didik.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif

dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Gemnafle & Batlolona, 2021). Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Untuk membantu penyampaian pesan ini diperlukan saluran (*channel*) berupa bahan ajar dan media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD No 1 Buduk, penulis mengamati proses pembelajaran di kelas IV sebagai salah satu kelas yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka menggunakan buku paket dan buku LKS penunjang sebagai sumber belajar dan guru menjelaskan materi dari sumber belajar tersebut dengan teknik ceramah serta tanya-jawab. Guru belum menggunakan media pembelajaran maupun bahan ajar penunjang selama mengajar di kelas. Kondisi pembelajaran di kelas tidak terlalu aktif dan berorientasi pada guru. Penulis mengamati ada beberapa siswa yang berbisik-bisik dengan temannya ketika guru berbicara di depan kelas, hal ini menandakan bahwa siswa tidak fokus selama mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SD No 1 Buduk, diperoleh informasi bahwa masih ditemukannya siswa yang belum mencapai Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan belum mencapai target minimal penguasaan 80% sesuai dengan pedoman PAP yaitu dengan rata-rata 60,37%. Selain itu, guru juga menyebutkan bahwa belum tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik maupun sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka di SD No 1 Buduk. Menurut Agung (2020), bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam dunia

pendidikan menggunakan salah satu pedoman nasional yaitu Penilaian Acuan Patokan (PAP). Pendekatan PAP digunakan ketika tujuan pembelajaran mensyaratkan tingkat kemahiran minimum tertentu. Pedoman PAP disajikan pada Tabel 1.1, sebagai berikut.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)
(Sumber: Agung, 2020)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Guru sebagai subjek yang mengelola proses pembelajaran seyogyanya dapat berkreasi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menarik di kelas. Pemanfaatan teknologi dapat memberikan suatu pengalaman baru dalam proses pembelajaran dan fungsi teknologi ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru maupun siswanya. Merujuk pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget bahwa siswa sekolah dasar sedang berada pada tahap operasional konkret yang umumnya terjadi pada anak usia 7-12 tahun. Pada tahap operasional konkret ini sudah dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda ke dalam bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak (Marinda, 2020). Berdasarkan pernyataan tersebut siswa sekolah dasar yang berusia 7-12 tahun memerlukan bantuan alat peraga atau penunjang materi untuk membantu memahami sebuah konsep atau materi pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, keberadaan teknologi ini dapat dimanfaatkan menjadi alat peraga atau bahan ajar. Penggunaan bahan ajar dapat memperjelas maksud yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Keberadaan bahan ajar dapat mengurangi keterbatasan yang dihadapi oleh guru, seperti: mengurangi verbalisme, menghindari salah tafsir, membantu keterbatasan indera manusia, mengatasi kendala ruang dan waktu.

Menurut Sungkono, dkk (2003:1), bahan ajar atau bahan pembelajaran adalah seperangkat bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran yang telah didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar memuat materi, pesan atau isi mata pelajaran yang berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah, atau teori yang tercakup dalam mata pelajaran. Hernawan, dkk (2012) menyatakan bahwa jenis bahan ajar dapat dikategorikan menjadi 2 jenis, yaitu: (1) *printed materials* yakni bahan ajar yang dicetak; dan (2) *electronic materials* yakni bahan ajar yang ditampilkan secara elektronik atau digital. Dengan demikian, bahan ajar dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di satuan pendidikan. Mempertimbangkan saat ini yang merupakan era digitalisasi dan adaptasi teknologi yang semakin masif, maka jenis bahan ajar *electronic* atau bahan ajar digital dapat menjadi sebuah inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran di satuan pendidikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran di kelas IV SD No 1 Buduk yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik Kurikulum Merdeka. Mempertimbangkan pentingnya penggunaan media pembelajaran

dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, penulis mengajukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan *E-Book* berbasis *Discovery Learning* Materi Daur Hidup Hewan pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD No 1 Buduk Tahun Pelajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Rendahnya kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD No. 1 Buduk ditinjau dari aktivitas keseharian dalam proses pembelajaran;
- 2) Kurangnya buku pendamping sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas karena saat ini dalam proses pembelajaran guru hanya berpatokan pada buku paket dan LKS saja;
- 3) Proses pembelajaran yang masih berorientasi pada guru membuat beberapa siswa kurang fokus selama proses pembelajaran dan tidak memperhatikan guru ketika berbicara di depan kelas;
- 4) Dalam proses pembelajaran masih kurangnya penggunaan media pembelajaran dan bahan ajar yang kreatif dan inovatif sehingga kurang menarik perhatian siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan tersebut, agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan *E-Book* pada muatan pelajaran IPAS dengan materi daur hidup hewan kelas IV SD No 1 Buduk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun *E-Book* berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan pada siswa kelas IV SD No 1 Buduk?
- 2) Bagaimanakah validitas *E-Book* berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan pada siswa kelas IV SD No 1 Buduk ditinjau dari desainnya?
- 3) Bagaimanakah efektivitas *E-Book* berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan pada siswa kelas IV SD No 1 Buduk?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, berikut tujuan pengembangan pada penelitian ini.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun *E-Book* berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan pada siswa kelas IV SD No 1 Buduk.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan *E-Book* berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan pada siswa kelas IV SD No 1 Buduk.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas *E-Book* berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan pada siswa kelas IV SD No 1 Buduk.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun beberapa manfaat baik secara praktis maupun teoritis dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi, memperkaya pengetahuan, konsep-konsep, teori-teori atau tumpuan yang dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan *E-Book* dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

- 2) Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoritis, penelitian ini juga bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, dan peneliti lainnya. Dijabarkan sebagai berikut.

- a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan *e-book* berbasis *discovery learning* dapat membantu peserta didik dalam proses belajarnya. Menumbuhkan minat dan fokus belajar peserta didik dalam muatan IPAS agar nantinya dapat mengembangkan pemikiran yang logis dan kritis serta mampu mengemukakan pendapatnya. Selain itu, peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri agar lebih bermakna dan diingat dalam waktu yang lama.

b. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam membuat ataupun mengembangkan aktivitas pembelajaran yang inovatif. Dengan begitu, guru mampu mengembangkan dan menciptakan bahan ajar penunjang yang kreatif, inovatif dan edukatif serta dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan *E-Book*, menambah pengetahuan pengalaman, dan arahan bagi peneliti serta dapat dijadikan masukan maupun saran dalam penelitian yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk *E-Book* berbasis *discovery learning* dalam mata pelajaran IPAS dengan muatan materi daur hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan pembelajaran *E-Book* berbasis *discovery learning* dalam mata pelajaran IPAS dengan muatan materi daur hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar yang dibuat menggunakan aplikasi Canva, video editor CapCut, dan *Flip-Book*.
- 2) *E-Book* berbasis *discovery learning* memuat teks, gambar, dan video yang ditayangkan melalui *Flip-Book*. *E-Book* berbasis *discovery*

learning ini dapat diakses dimana saja melalui perangkat laptop maupun gawai.

- 3) *E-Book* ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah serta dapat juga digunakan secara mandiri oleh peserta didik dalam pembelajaran daring melalui handphone atau laptop.
- 4) *E-Book* berbasis *discovery learning* ini bermuatan materi daur hidup hewan pada muatan mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.
- 5) Materi pada *E-Book* berbasis *discovery learning* ini berlandaskan bahan ajar buku guru, sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan meluas terkait pada muatan materi pada *E-Book* yang dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah *discovery learning*.
- 6) *E-Book* berbasis *discovery learning* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya agar memudahkan pengguna dalam menggunakan media *E-Book* ini.
- 7) *E-Book* berbasis *discovery learning* guna menciptakan suasana belajar yang aktif karena dapat memancing rasa keingintahuan siswa terhadap masalah-masalah yang disajikan dan dikemas dengan menarik sehingga siswa mampu untuk berfikir kritis dalam memahami materi yang disampaikan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil dari observasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SD No 1 Buduk, didapatkan bahwa masih kurangnya variasi bahan ajar yang kreatif dan inovatif yang digunakan guru pada saat pembelajaran

karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media maupun bahan ajar yang digital. Dengan mengembangkan bahan pembelajaran *E-Book* berbasis *discovery learning* ini memudahkan guru dalam melakukan proses belajar mengajar secara maksimal dan dapat memotivasi guru-guru untuk lebih kreatif dan inovatif untuk berlatih dalam membuat bahan ajar penunjang khususnya dengan memanfaatkan teknologi. Adanya inovasi pengembangan bahan pembelajaran ini membuat siswa dapat semakin aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu siswa juga dapat lebih mudah memahami materi karena dalam media ini materi dikemas semenarik mungkin dengan tampilan yang menarik dan informatif melalui teks, gambar, dan video yang ada di dalamnya. *E-Book* berbasis *discovery learning* ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui perangkat laptop maupun gawai, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan *E-Book* berbasis *discovery learning* materi daur hidup hewan pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar ini yaitu sebagai berikut.

- 1) *E-Book* berbasis *discovery learning* materi daur hidup hewan pada mata pelajaran IPAS Kelas IV dirancang semenarik mungkin sehingga dapat mendorong dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Belum tersedianya bahan ajar penunjang pada muatan mata pelajaran IPAS yang dikembangkan menggunakan basis sintaks *discovery learning* materi daur hidup hewan pada mata pelajaran IPAS Kelas IV.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan *E-Book* berbasis *discovery learning* ini terbatas hanya memuat materi daur hidup hewan pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Media yang dikembangkan didasari pada analisis kebutuhan kelas IV SD No 1 Buduk tahun ajaran 2023/2024 sehingga media terbatas pada kondisi lapangan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Produk tersebut dapat berupa bahan bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji teori.
- 2) *E-Book* berbasis *discovery learning* adalah salah satu buku yang berbentuk digital ataupun elektronik yang mana umumnya berisi suatu informasi ataupun panduan tertentu. Dimana bahan ajar ini juga dapat disajikan dengan berbagai gambar dan video dan Kuis atau latihan soal pembelajaran. Buku elektronik ini bisa dibaca oleh setiap pengguna melalui perangkat elektronik, seperti laptop, komputer desktop, tablet, hingga smartphone.

3) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

