

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran sentral dalam pembangunan suatu bangsa. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan Negara (Tambun et al., 2020). Sebuah negara dapat menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, kreatif, dan mahir di berbagai bidang dengan sistem pendidikan yang baik. Pendidikan memberikan pengetahuan, kemampuan, dan moral yang diperlukan untuk berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan. Seiring berkembangnya zaman, manusia harus terus belajar dan meningkatkan kualitas diri guna menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman. Untuk dapat bertahan, masyarakat harus mampu beradaptasi dan terus mengembangkan keterampilan. Pada abad ke-21, perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi telah berdampak besar pada semua aspek kehidupan manusia, dan pendidikan adalah salah satunya. Fokus utama dalam pembelajaran abad ke-21 diharapkan dapat berpusat pada peserta didik (*student centered*), kolaboratif dan aktif (Nopiani et al.,

2023). Dengan demikian, peran guru tidak lagi hanya menjadi pemimpin kelas, melainkan sebagai fasilitator, merangsang siswa berpartisipasi secara aktif, berkolaborasi, dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dengan proyek, diskusi, atau kerja kelompok.

Tanggung jawab untuk mencetak siswa yang berkualitas dan mampu bersaing secara global adalah tantangan yang dihadapi oleh pendidik pada abad ke-21. Dengan membekali siswa kemampuan 4C, guru dapat membuat proses pembelajaran berfokus pada penguasaan materi serta pemahaman kecakapan hidup. (Nurhayati et al., 2024). Agar mampu bersaing di era abad ke-21, siswa harus menguasai keterampilan abad ke-21 yang dikenal sebagai keterampilan 4C yang mencakup *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *Comunication* (berkomunikasi), dan *Collaboration* (bekerja sama). Oleh karena itu, mengintegrasikan keterampilan 4C dalam pembelajaran sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi pembelajar yang aktif, inovatif, dan mampu menghadapi tantangan dunia nyata. Keterampilan ini tidak hanya membantu dalam kesuksesan akademik, namun juga memberikan siswa fondasi yang kuat untuk sukses dalam karier dan kehidupan sosial di masa depan. Dalam konteks pendidikan, Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat mengakomodasi pengembangan keterampilan 4C siswa.

Sebagai mata pelajaran yang wajib diajarkan di setiap jenjang pendidikan di Indonesia, bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi siswa. Pada dasarnya, pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk membekali siswa keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya

(Ali, 2020). Fokus pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan (Suparlan, 2020). Empat keterampilan berbahasa, yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (Susanto, A., 2016). Keterampilan abad ke-21 dan keterampilan berbahasa Indonesia sangat terkait karena keduanya saling melengkapi dalam membentuk kemampuan siswa yang holistik. Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang berperan penting dalam membentuk pola pikir kritis dan sistematis siswa.

Sebagai salah satu keterampilan berbahasa, manfaat menulis adalah peserta didik mampu mengomunikasikan pemikirannya melalui tulisan (Bilqis et al., 2023). Dalam Kurikulum Merdeka, siswa kelas 4 SD harus memahami materi menulis, seperti kemampuan menyusun paragraf argumentasi. Keterampilan menulis paragraf argumentasi tidak hanya penting dalam dunia pendidikan, juga dalam kehidupan bermasyarakat (Yuliana, 2018). Melalui menulis paragraf argumentasi, siswa mampu mengutarakan atau mengekspresikan ide, gagasan, dan perasaan mereka. Lebih dari itu, siswa dapat mengembangkan pemikiran dan kreativitasnya dalam menulis. Kemampuan argumentasi adalah kemampuan berpikir kritis dan logis terhadap hubungan antar konsep dan situasi, dengan kemampuan argumentasi siswa dapat menguraikan hubungan fakta, prosedur, konsep, dan metode pemecahan masalah yang saling berkaitan (Fatmawati et al., 2018). Dengan demikian, penguasaan kemampuan argumentatif sangat krusial untuk siswa Sekolah Dasar. Kemampuan argumentatif bukan hanya mendukung pengembangan

keterampilan berpikir kritis siswa, sekaligus sebagai sarana untuk mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter, seperti kejujuran dalam berpendapat, toleransi terhadap sudut pandang yang berbeda, serta tanggung jawab dalam menyampaikan argumen secara logis dan faktual. Oleh karena itu, keterampilan menulis argumentasi harus diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar siswa tidak hanya mahir berbahasa, tetapi juga memiliki pola pikir yang logis, kritis, dan bertanggung jawab dalam menyampaikan pendapat.

Pembelajaran bahasa tidak hanya tentang kemampuan berkomunikasi, tetapi juga tentang bagaimana menggunakan bahasa untuk berpikir kritis, berkreasi, dan bekerja sama secara efektif. Untuk mengerti keseluruhan isi paragraf, siswa harus mampu menemukan ide pokok dari setiap paragraf supaya informasi yang diperoleh lebih optimal dan jelas (Dzambiyah et al., 2024). Menganalisis teks memerlukan kemampuan berpikir kritis dan mendalam. Dengan menemukan ide pokok dan ide penjelas, membantu siswa untuk memaknai inti wacana atau apa yang ingin disampaikan oleh penulis. Kemampuan ini sangat mendukung keterampilan menulis argumentasi, karena siswa dapat mengorganisasi dan mengembangkan ide-ide mereka dengan lebih sistematis dan logis.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Tukadsumaga, pada saat guru mengajar materi ide pokok dan ide penjelas di kelas 4, menunjukkan materi ide pokok dan ide penjelas masih cukup sulit untuk dapat dipahami oleh siswa. Hal ini nampak dari belum tercapainya kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian formatif, 68,75% siswa belum mampu menentukan ide pokok dan ide penjelas. Siswa belum memahami konsep ide pokok dan ide penjelas dengan baik, seperti definisi, ciri-ciri, fungsi, serta

letaknya dalam suatu paragraf. Sehingga, siswa belum mampu menentukan ide pokok dan ide penjelas dari suatu paragraf atau teks. Dalam pembelajaran materi tersebut, guru menggunakan metode ceramah dengan cerita pendek sebagai media untuk mengajarkan cara mengerucutkan gagasan dari umum ke khusus. Selama pembelajaran, siswa menjadi kurang antusias berebut untuk menjawab soal diskusi dan setelah dianalisis pada hasil sumatif juga masih banyak jawaban yang salah.

Siswa mengalami kesulitan untuk memahami teks bacaan karena kurang pemahannya siswa mencari suatu ide pokok dalam paragraf. Pada umumnya kesulitan tersebut dialami pada kelas rendah, namun hal tersebut juga masih dijumpai di kelas tinggi (Dzambiyah et al., 2024). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Roshayanti (2024), 11 dari 18 siswa kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 04 mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok paragraf. Beberapa faktor memengaruhi kesulitan siswa dalam mengidentifikasi ide pokok paragraf, terutama ketidakmampuan siswa untuk fokus pada guru selama proses pembelajaran. Penyajian materi yang dianggap kurang menarik juga berkontribusi pada minat dan keinginan siswa untuk belajar materi ide pokok paragraf.

Minimnya penggunaan media pembelajaran pada materi ini, selain buku ajar yang digunakan oleh guru saat mengajar menjadi salah satu penyebab kurangnya pemahaman siswa dan juga belum dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa sehingga tidak dapat mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis. Metode pengajaran tradisional, seperti penggunaan buku cetak, kurang efektif dalam mengajarkan ide pokok dan ide penjelas dalam paragraf argumentasi karena sifatnya yang statis dan minim interaksi. Buku cetak sering kali hanya menyajikan teori dan contoh dalam bentuk teks tanpa visualisasi atau interaktivitas yang dapat

membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Siswa cenderung kesulitan mengidentifikasi ide pokok dan ide penjelas jika hanya membaca teks tanpa adanya alat bantu yang menarik, seperti animasi maupun latihan interaktif. Saat ini, pemakaian buku cetak dipandang kurang efisien dan efektif karena selain berat dan menyita banyak tempat, buku cetak akan lapuk dan rusak dari waktu ke waktu. Berkaitan dengan hal tersebut, sangat penting bagi guru untuk dapat melakukan modifikasi dan memberikan warna baru dalam proses pembelajaran dengan melibatkan atau berbantuan media pembelajaran yang relevan. Media pembelajaran berperan krusial dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, agar dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan ketertarikan siswa untuk belajar (Rahayuningsih et al., 2022). Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa dan membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa. Dalam hal ini, fungsi media pembelajaran adalah membantu guru dalam memfasilitasi materi pembelajaran untuk siswa, yang dikemas sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi, gaya belajar yang dominan di kelas 4 SD Negeri 3 Tukadsumaga adalah gaya belajar visual. Meskipun demikian, untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi seluruh siswa dapat diupayakan dengan memilih media pembelajaran yang mengkombinasikan ketiga gaya belajar tersebut. Multimedia interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa, baik gaya belajar visual, auditori, maupun

kinestetik. Multimedia interaktif merupakan inovasi dalam bidang teknologi yang dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa (Kusumawati et al., 2021). Multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai media (format file) berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima (Manurung, 2020).

Dalam konteks pembelajaran, elemen teks dan gambar mampu menyampaikan informasi dalam materi pembelajaran, sehingga siswa dengan gaya belajar visual mampu memahami materi melalui teks atau gambar. Media gambar mampu membantu siswa untuk menyampaikan informasi tentang suatu permasalahan sehingga hubungan antar elemen-elemen dalam permasalahan tersebut dapat terlihat lebih jelas (Magdalena et al., 2021). Elemen *sound* atau video membantu memberikan visualisasi yang lebih kontekstual untuk memperkuat informasi yang diterima, sehingga siswa dengan gaya belajar auditori dapat memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran. Elemen kuis dan aspek interaktif pada penyajian materi dalam *e-book* yang dikembangkan ini seperti gambar dan tayangan video dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat terlibat dalam pembelajaran. Salah satu kegiatan untuk siswa adalah menyusun kembali paragraf argumentasi yang kalimatnya diacak. Siswa diminta menyeret (*drag*) kalimat ide pokok dan kalimat ide penjelas ke tempat yang tepat pada aktivitas *drag and drop*. Dengan demikian, melalui kombinasi elemen yang digunakan dalam *e-book* interaktif diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman siswa dengan gaya belajar yang beragam.

Mengacu pada permasalahan yang dipaparkan, solusi yang dapat ditawarkan untuk menangani masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi ide pokok dan ide penjelas dalam paragraf argumentasi, salah satunya *e-book* interaktif. *E-book* interaktif mampu menjangkau semua gaya belajar siswa dengan menggunakan multimedia didalamnya. Konten dalam *e-book* interaktif diintegrasikan dengan nilai-nilai moral, mengingat penanaman karakter sangat penting dilakukan di sekolah. *E-book* interaktif sangat fleksibel, karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dalam hal ini *e-book* interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka dengan mengoperasikan fasilitas yang tersedia di sekolah dan dapat digunakan secara mandiri dengan menggunakan laptop, komputer ataupun *smartphone* yang dimiliki siswa di rumah.

Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah cukup memadai, seperti chromebook, komputer, proyektor, LCD, speaker yang masih sangat layak untuk dioperasikan. Dengan tersedianya fasilitas-fasilitas tersebut, maka *e-book* interaktif dapat dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang praktis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mempermudah menyampaikan materi pelajaran. Selain digunakan di sekolah, *e-book* interaktif ini juga dapat diakses oleh siswa dengan mudah melalui perangkat yang dimiliki di rumah. Sejalan dengan itu, siswa di kelas tinggi pada umumnya sudah terbiasa menggunakan gadget sehingga melalui *e-book* interaktif ini bisa menjadi salah satu pemanfaatan gadget yang lebih positif sebagai sarana pembelajaran untuk siswa.

Selain pemaparan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas 4 di SD Negeri 3 Tukadsumaga, penelitian ini juga bertumpu pada hasil

penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Penelitian yang berjudul Pengembangan *E-Book* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV (Bilqis et al., 2023), menyatakan bahwa pengembangan produk Bootifparsi (*E-Book* Interaktif Paragraf Argumentasi) berhasil. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, terdapat peningkatan yang signifikan. Selain itu, produk Bootifparsi mendapat validasi oleh validator ahli media, materi, dan mendapat respons dari peserta didik dengan hasil produk layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, penelitian ini adalah penelitian pengembangan *e-book* interaktif untuk mengatasi permasalahan yang terdapat di SD Negeri 3 Tukadsumaga. Dengan demikian, dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *E-Book* Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Menentukan Ide Pokok dan Ide Penjelas pada Paragraf Argumentasi untuk Siswa Kelas 4 SD Negeri 3 Tukadsumaga”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Siswa kelas 4 belum memahami materi ide pokok dan ide penjelas dengan baik.
2. Rendahnya tingkat motivasi siswa dalam berlangsungnya proses pembelajaran.
3. Variasi media pembelajaran yang dimiliki guru belum maksimal khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa belum mampu memahami materi pembelajaran secara jelas.

4. Kurangnya metode pembelajaran yang mendorong aktivitas, kondusivitas, dan interaktivitas siswa.
5. Belum dikembangkannya media pembelajaran *e-book* interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Ide Pokok dan Ide Penjelas pada Paragraf Argumentasi di kelas 4 SD Negeri 3 Tukadsumaga.

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 sebagai media pembelajaran dalam menentukan ide pokok dan ide penjelas pada paragraf argumentasi untuk siswa kelas 4 SD Negeri 3 Tukadsumaga. Materi ide pokok dan ide penjelas merupakan salah satu materi yang penting dikuasai oleh siswa. Melalui ide pokok dan ide penjelas, siswa mampu memahami inti teks atau apa yang ingin disampaikan oleh penulis. Siswa kelas 4 SD berada pada tahap perkembangan operasi konkrit. Pada tahap ini anak akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda (Marinda, 2020). Dengan demikian kemampuan berpikir kritis wajib dikuasai oleh siswa untuk mendukung keberhasilan belajar siswa. Dengan pembatasan ini, penelitian tidak hanya terfokus pada pengembangan media, tetapi juga pada peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SD Negeri 3 Tukadsumaga.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana rancang bangun *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran untuk materi ide pokok dan ide penjelas pada paragraf argumentasi bagi siswa kelas 4 SD?
2. Bagaimana tingkat kelayakan *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi ahli?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan *e-book* interaktif berdasarkan uji coba di kelas?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan *e-book* interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ide pokok dan ide penjelas pada paragraf argumentasi?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran untuk materi ide pokok dan ide penjelas pada paragraf argumentasi bagi siswa kelas 4 SD.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi ahli.
3. Untuk menganalisis tingkat kepraktisan penggunaan *e-book* interaktif berdasarkan uji coba di kelas.

4. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan *e-book* interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ide pokok dan ide penjelas pada paragraf argumentasi.

1.6 Manfaat Pengembangan

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

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi ilmu pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dalam hal memperluas pengetahuan tentang ilmu teknologi dengan menggali potensi teknologi dalam mendukung pembelajaran berbasis digital untuk siswa sekolah dasar.

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 mata pelajaran Bahasa Indonesia secara nyata meskipun siswa belajar mandiri di rumah. Hasil penelitian ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ide pokok dan ide penjelas pada paragraf argumentasi yang juga meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Manfaat jangka panjang dari penelitian ini adalah siswa terbiasa menggunakan perangkat elektronik,

memahami cara mengakses dan menggunakan konten digital, meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi digital, termasuk cara mengevaluasi, menyaring, dan menggunakan sumber daya dengan bijak. Selain itu, *e-Book* interaktif melatih siswa untuk belajar secara mandiri sehingga siswa memiliki kebiasaan belajar yang lebih fleksibel dan adaptif di masa depan.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi dan referensi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Manfaat jangka panjang dari penelitian ini adalah guru menjadi lebih terbiasa dengan teknologi pendidikan dan dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat serta menggunakan konten digital.

3) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar dan memberikan gambaran tentang pendekatan inovatif yang dapat diterapkan dalam penelitian.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *e-book* interaktif materi ide pokok dan ide penjelas pada paragraf argumentasi kelas 4 SD sebagai sebuah media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan proses 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 adalah sebagai berikut.

1. Produk berupa media pembelajaran *e-book* interaktif yang dirancang untuk membantu siswa kelas 4 SD memahami materi ide pokok dan ide penjelas secara efektif dengan pendekatan berbasis pendidikan karakter. Nilai-nilai moral diintegrasikan ke dalam konten materi dan aktivitas, yaitu menggunakan paragraf dengan tema yang relevan dengan pendidikan karakter.
2. Materi didasarkan pada Kurikulum Merdeka yang menekankan Capaian Pembelajaran kelas 4 (fase B) yang mencakup menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Capaian pembelajaran yang dituju adalah peserta didik mampu memahami pesan dan informasi, memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informasi, serta mampu mengungkapkan gagasan.
3. 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 mengoperasikan fasilitas-fasilitas tersedia di sekolah dan dapat juga digunakan secara mandiri oleh siswa dengan menggunakan laptop, komputer ataupun *smartphone* yang dimiliki siswa di rumah.
4. Materi yang disajikan dalam produk *e-book* interaktif bersumber pada bahan ajar buku guru dan beberapa sumber pendukung lainnya sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan yang luas terkait ide pokok dan ide penjelas

paragraf argumentasi yang terdapat dalam *e-book* interaktif yang dikembangkan.

5. Produk *e-book* interaktif ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya, sehingga dapat memudahkan dalam proses penggunaannya.
6. Produk *e-book* interaktif ini dalam penyusunannya berisi teks, gambar, video dan terdapat kuis interaktif yang beragam seperti pilihan ganda, *drag and drop*.
7. Produk *e-book* interaktif 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 kekritisian siswa dalam berpikir.
8. Produk *e-book* interaktif ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak atau *software* berupa platform online *Heyzine Flipbook* berbantuan *software Canva.com* untuk mendesain halaman media interaktif, terdapat video yang terintegrasi dari *Edpuzzle* serta kuis interaktif menggunakan *software Quizziz* dan *liveworksheet*.
9. Bagian-bagian dari produk *e-book* interaktif yaitu sebagai berikut: 1) cover *e-book* interaktif, 2) petunjuk penggunaan *e-book* interaktif, 3) prakata, 4) daftar isi, 5) tujuan pembelajaran, 6) materi, 7) rangkuman materi, 8) evaluasi, 9) kalimat penutup, 10) referensi, 11) profil pengembang *e-book* interaktif.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Menghadapi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi dalam era abad 21 dan kaitannya dengan keterampilan 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 4 di SD Negeri 3 Tukadsumaga, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi ide pokok dan ide penjelas masih minim. Belum semua guru merancang dan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan buku paket Bahasa Indonesia yang tersedia di sekolah. Buku paket yang digunakan umumnya sudah sesuai dengan kurikulum, tetapi kurang interaktif sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Guru mungkin belum mendapatkan pelatihan yang cukup untuk membuat atau menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti *e-book*, video edukasi, atau aplikasi digital. Selain itu, membuat media pembelajaran, seperti *e-book* interaktif atau video edukasi, memerlukan waktu yang signifikan untuk penelitian hingga evaluasi. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga tidak dapat menarik perhatian siswa, kurangnya konsentrasi siswa dan kurangnya semangat siswa dalam belajar. Oleh karena itu diperlukan peran guru dalam memfasilitasi siswanya dengan berbagai sarana dan prasarana penunjang yang mampu membantu proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

E-Book interaktif ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran ide pokok dan ide penjelas secara efektif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini mampu membantu terciptanya proses pembelajaran yang aktif, dapat meningkatkan serta melatih siswa dalam berpikir kritis. Selain itu, guru juga dapat termotivasi dan memiliki referensi dalam merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berupa *e-book* interaktif ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan dapat digunakan

dengan fleksibel kapan saja dan dimana saja. Dengan fleksibilitas penggunaan, bahasa yang sederhana, dan fitur interaktifnya, *e-book* interaktif ini menjadi solusi inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *e-book* interaktif materi ide pokok dan ide penjelas pada paragraf argumentasi untuk siswa kelas 4 SD ini didasari oleh asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

- 1) Guru sudah mampu memanfaatkan teknologi dengan baik untuk mendukung proses pembelajaran, seperti penggunaan laptop sebagai media presentasi dan alat untuk mengakses berbagai sumber belajar secara *online*.
- 2) Siswa sudah mampu dan terbiasa menggunakan chromebook dan gadget untuk belajar.
- 3) Fasilitas yang tersedia di sekolah mendukung pemanfaatan *e-book* interaktif dalam proses pembelajaran.
- 4) *E-book* interaktif ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa tentang ide pokok dan ide penjelas dalam paragraf argumentasi, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
- 5) Media pembelajaran berupa *e-book* interaktif yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh guru dan siswa sekolah dasar.

2. Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan media pembelajaran berupa *e-book* interaktif ini terbatas hanya memuat materi ide pokok dan ide penjas pada paragraf argumentasi kelas 4 SD dan berbasis pendidikan karakter. Materi lain tidak dikembangkan karena keterbatasan waktu dan sumber daya. Fokus pada satu topik, yaitu ide pokok dan ide penjas, memungkinkan pengembang menyelesaikan produk dengan kualitas yang lebih baik dalam waktu yang tersedia. Pengembangan *e-book* interaktif membutuhkan kolaborasi antara beberapa tenaga ahli. Keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti (sumber daya) memengaruhi keputusan untuk hanya mengembangkan materi ide pokok dan ide penjas pada paragraf argumentasi.
- 2) Pengembangan *e-book* interaktif ini tidak dapat digunakan dalam keadaan *offline*. Penggunaan *e-book* interaktif ini terbatas hanya bisa digunakan secara online saja baik melalui chromebook, laptop, komputer ataupun *smartphone*. *E-book* interaktif membutuhkan koneksi internet untuk mengakses berbagai fitur, seperti video pembelajaran yang diintegrasikan melalui *Edpuzzle*. Selain itu, *e-book* interaktif diunggah ke sebuah *website*, sehingga siswa dan guru dapat mengaksesnya kapan saja selama memiliki koneksi internet.
- 3) Pengembangan *e-book* interaktif ini dikembangkan berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan siswa kelas 4 di SD Negeri 3 Tukadsumaga tahun ajaran 2024/2025 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*

Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris diterjemahkan sebagai *Research and Development* (R & D) merupakan metode penelitian yang banyak diadopsi oleh dunia akademik saat ini untuk merancang dan menguji efektifitas produk (Waruwu, 2024). Gay, Mills, dan Airasian mengemukakan bahwa tujuan utama penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah, bukan untuk merumuskan ataupun menguji teori (Emzir, 2017). 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 keefektifitasannya.

2. Media pembelajaran interaktif

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 yang dapat diakses secara fleksibel dimana saja dan kapan saja. *E-book* interaktif berisi materi

pelajaran yang disajikan berupa teks, foto/gambar, audio, video, animasi dan berisi kuis interaktif serta bentuk-bentuk soal sebagai evaluasi.

