



BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas beberapa hal diantaranya; (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dimaknai sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut, serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan. Karena itu, bagaimana pun peradaban suatu masyarakat, di dalamnya berlangsung dan terjadi suatu proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya. Dengan demikian, jelas bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan dalam upaya memajukan bangsa, terjadi suatu proses pendidikan atau proses belajar yang akan memberikan pengertian, pandangan, dan penyesuaian bagi seseorang, masyarakat, maupun negara, sebagai penyebab perkembangannya. Pendidikan itu akan menimbulkan pengaruh dinamis dalam perkembangannya, baik jasmani maupun rohani sebagai suatu proses pengalaman yang sedang dialami. Konsep pendidikan tidak dapat lepas dari praktik

pendidikan yang harus sesuai dengan tuntutan kebutuhan pendidikan pada waktu itu, hingga sekarang. Menurut Godfrey Thompson (dalam Anwar, 2015) pendidikan merupakan pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan yang tetap dalam kebiasaan tingkah laku, pikiran, dan sikapnya.

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membentuk dasar literasi dan keterampilan berpikir kritis siswa. Literasi merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan yang berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif peserta didik. Namun, rendahnya tingkat literasi di Indonesia masih menjadi tantangan besar, terutama dalam pemahaman konsep-konsep sains dan lingkungan hidup. Berdasarkan berbagai hasil survei nasional dan internasional, kemampuan literasi sains peserta didik Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018, Indonesia menempati peringkat ke-70 dari 78 negara dalam literasi sains, dengan skor rata-rata 396, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 489 (PSKP KEMDIKBUD, 2021). Literasi siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah, yang berdampak pada kurangnya keaktifan mereka dalam bertanya dan berpendapat di kelas. Literasi, dalam konteks ini, bukan hanya kemampuan membaca dan menulis tetapi juga mencakup pemahaman dan analisis terhadap materi yang dipelajari (OECD, 2019). Rendahnya literasi dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah secara mandiri (Sulistyo-Basuki, 2020). Dalam pembelajaran berbasis literasi, siswa seharusnya didorong untuk lebih aktif mengeksplorasi materi dan mengajukan pertanyaan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih pasif dan hanya menerima

materi secara satu arah dari guru. Fenomena ini menghambat proses pembelajaran yang ideal, di mana siswa diharapkan berperan sebagai subjek pembelajaran yang aktif (Zubaidah, 2018). Khususnya di SD Negeri 5 Banyuning kelas V, Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya literasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif dalam menerima materi, sehingga kurang memiliki inisiatif dalam mengeksplorasi konsep-konsep yang diajarkan.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam adalah mata pelajaran IPAS. Muatan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia merupakan integrasi dari konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial yang bertujuan membekali peserta didik dengan pemahaman holistik terhadap lingkungan sekitar, baik dari sisi alam maupun sosial-budaya. Menurut Kemendikbudristek (2021) IPAS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami alam dan kehidupan sosial secara terpadu, berbasis pada pengalaman konkret dan kontekstual. Dalam pengembangan penelitian ini muatan IPAS yang akan dipakai lebih ke muatan IPA dengan materi sistem pencernaan.

Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas V atas nama Komang Ariwiani, S.Pd, diketahui bahwa siswa masih kurang dalam membaca (minim literasi) yang mengakibatkan saat memulai kelas, bu ari memberikan pertanyaan pemantik atau pertanyaan materi sebelumnya namun hanya sedikit siswa yang bisa menjawab, hal ini juga mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa di kelas karena kurang literasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan, kelas V SD Negeri 5 Banyuning sudah memakai kurikulum merdeka yang dimana pada proses

pembelajarannya menggunakan model *problem based learning*. Untuk pola pembelajaran yang digunakan di kelas, pertama guru menerangkan materi pembelajaran dengan media PPT interaktif dari canva dan sebelum lanjut ke topik berikutnya siswa diberikan pertanyaan sekilas untuk diskusi singkat dan di akhir pembelajaran ditutup dengan tugas kelompok, saat berlangsungnya kelompok guru juga terlibat aktif dalam arti mementori siswa. Dalam pembagian kelompok guru mengelompokkan siswa secara acak yang dimana pada satu kelompok terdapat laki-laki dan perempuan. Cara ini dibuat untuk memaksimalkan pembelajaran dalam satu kelompok itu karena dalam kelas V ini yang aktif kebanyakan hanya laki-laki dibanding yang perempuan. Namun pada saat pembelajaran kelompok guru juga membantu siswa yang Perempuan agar terlibat aktif dalam pembelajaran kelompok. Untuk sumber belajar yang dipakai di kelas, siswa menggunakan buku cetak, namun beberapa dari siswa juga ada yang tidak membawa buku cetak sehingga guru memutuskan untuk buku cetak bisa digunakan satu buku untuk berdua. Namun, siswa juga difasilitasi *chromebook* untuk mendukung pembelajaran. Dari pemaparan hasil wawancara dan observasi ditemukan masalah yaitu (1) kurangnya literasi siswa dalam pembelajaran IPAS yang mengakibatkan kurang aktifnya siswa di kelas, (2) belum adanya pengembangan media yang bisa digunakan siswa secara langsung untuk mendukung proses belajar khususnya dalam hal literasi untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas.

Teknologi dalam dunia pendidikan akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih beragam dan menarik. Selain itu, kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini seperti internet memberikan pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan.

Kemudahan yang dapat dirasakan adalah siswa dan guru dapat dengan mudah mendapatkan sumber belajar dari Internet. Bahan pembelajaran ini dapat membantu menciptakan kondisi yang mendukung siswa untuk belajar di dalam dan di luar kelas, atau guru dapat dengan mudah memperoleh bahan ajar selain buku cetak. Dalam era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi yang potensial untuk meningkatkan literasi sains siswa karena pemahaman konsep menjadi aspek utama yang menentukan keberhasilan belajar (Sanjaya, 2016). E-book menjadi solusi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam meningkatkan literasi dan basis yang bisa dipadu-padankan dengan ebook untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas adalah dengan berpendekatan *inquiry learning* dengan pendekatan yang lebih konstruktif untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa diajak untuk secara aktif mengamati, merumuskan pertanyaan, melakukan penyelidikan, dan menarik kesimpulan sendiri dari materi yang mereka pelajari.

Media e-book secara sederhana adalah buku dalam bentuk elektronik. E-book merupakan salah satu bagian dari media penyampaian materi dalam membantu mempermudah proses belajar mengajar. Buku digital atau buku elektronik adalah buku yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya (Mastrianto et al., 2020). E-book merupakan salah satu media pembelajaran digital yang bersifat fleksibel, interaktif, dan mudah diakses. E-book memungkinkan integrasi antara teks, gambar, audio, video, dan animasi, yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Menurut Munir (2012: 189) E-book merupakan salah satu bentuk media pembelajaran digital yang mampu menghadirkan konten belajar secara interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan e-

book memiliki potensi yang signifikan, siswa dapat memperluas perspektif dengan membaca, mempelajari, dan mengonsumsi secara interaktif untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Keharusan menggunakan media salah satunya e-book harus terfokus pada pengenalan disekolah-sekolah untuk menjawab tantangan perubahan era industri (Ogata *et al.*, 2015). Media pembelajaran menggunakan e-book ini sedikit berbeda dengan buku konvensional biasa, sehingga dapat memberikan suasana pembelajaran yang baru.

E-Book sebagai media pembelajaran menjadi alternatif yang semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan karena berbagai keunggulannya. Secara teori, E-Book menawarkan fleksibilitas, aksesibilitas, dan fitur interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berikut beberapa keunggulan E-Book: (1) Secara teori, pembelajaran berbasis teknologi seperti E-Book dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang lebih interaktif dibandingkan buku cetak tradisional (Mayer, 2021). Menurut hasil penelitian Mardiana *et al.* (2020) menunjukkan bahwa E-Book interaktif dalam pembelajaran IPA meningkatkan keterlibatan siswa hingga 80% lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.; (2) Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah ketika siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi dan interaksi dengan sumber belajar (Piaget, 1972). E-Book mendukung pendekatan ini dengan menyediakan berbagai sumber daya yang dapat diakses secara mandiri. Dalam penelitian Al-Seghayer (2016) melaporkan bahwa penggunaan E-Book dalam pembelajaran berbasis inkuiri meningkatkan pemahaman konsep hingga 40% lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.; (3) Dibandingkan dengan PPT Interaktif

yang dimana pembelajaran cenderung berpusat pada guru, E-Book dapat diakses kapan saja dan di mana saja secara mandiri yang otomatis pembelajaran berpusat langsung ke siswa, memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel sesuai dengan kecepatan mereka sendiri (Mangen *et al.*, 2013). Hal ini sangat mendukung konsep pembelajaran berbasis teknologi. Menurut penelitian Liu *et al.* (2019) menemukan bahwa siswa yang menggunakan E-Book memiliki waktu belajar yang lebih fleksibel dan menunjukkan peningkatan kinerja akademik dibandingkan mereka yang hanya mengandalkan kelas tatap muka.

Pembelajaran berbasis inkuiri (*Inquiry Learning*) adalah pendekatan yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi dan penemuan. Menurut Sanjaya (2006: 196) pembelajaran inkuiri merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah. *Inquiry Learning* memungkinkan siswa untuk menemukan konsep sendiri melalui eksplorasi, pengamatan, dan refleksi, yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis (Hmelo-Silver et al., 2007). Model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam menggali informasi dan mengarahkan proses berpikir mereka.

E-Book berbasis *Inquiry Learning* merupakan buku digital interaktif yang dirancang untuk mendorong peserta didik mengeksplorasi pengetahuan melalui proses inkuiri, yaitu proses bertanya, menyelidiki, menemukan, dan merefleksikan informasi secara aktif. E-book berbasis inkuiri tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga

dirancang dengan skenario pembelajaran yang memicu rasa ingin tahu siswa melalui pertanyaan, tugas eksploratif, dan eksperimen digital. Integrasi inquiry learning dalam e-book memungkinkan pengalaman belajar yang aktif dan konstruktif. Peserta didik diajak melalui tahapan inkuiri seperti merumuskan masalah, merancang penyelidikan, mengumpulkan data, menganalisis hasil, dan menyimpulkan temuan. Menurut Joyce & Weil (2000), *inquiry learning* terdiri dari lima tahapan utama yaitu, (1) Penyajian masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Verifikasi data, (4) Eksperimen atau penyelidikan, dan (5) Penarikan kesimpulan dan refleksi. Penggunaan e-book berbasis *inquiry learning* diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa didorong untuk menemukan sendiri konsep melalui tahapan-tahapan inkuiri, hal ini merujuk pada temuan penelitian Rahmawati & Hidayat (2020). Dibuatnya e-book ini, agar media yang dipakai bisa mendukung pembelajaran dan media pembelajaran lebih bervariasi.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran e-book berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 5 banyuning. Diharapkan, pengembangan e-book ini dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam meningkatkan minat baca siswa, dan keterampilan berpikir kritis mereka, serta berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, ditemukan beberapa faktor permasalahan, berikut identifikasi masalah yang didapatkan:

1. Kurangnya literasi siswa yang menyebabkan kurangnya keaktifan dalam bertanya dan berpendapat di kelas.
2. Belum adanya pengembangan media inovatif seperti media E-Book yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam hal literasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah di paparkan di atas, penelitian ini difokuskan dan dibatasi permasalahannya, pada poin kedua dari identifikasi masalah yaitu belum adanya pengembangan media pembelajaran inovatif seperti e-book berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 5 banyuning yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam hal literasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dibuat, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun E-Book berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 5 Banyuning?
2. Bagaimanakah hasil uji validitas E-Book berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 5 Banyuning?
3. Bagaimanakah efektivitas media E-Book berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 5 Banyuning?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diajukan rumusan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan tentang rancang bangun pengembangan media E-Book berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 5 Banyuning.
2. Untuk mengetahui validitas pengembangan media E-Book berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 5 Banyuning.
3. Untuk mengetahui efektivitas media E-Book berbasis *inquiry learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 5 Banyuning.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media E-Book pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 5 Banyuning yang sesuai dengan 5 kawasan Teknologi Pendidikan yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi. Hasil dari pengembangan ini diharapkan mampu menjadi sumber bahan ajar dan landasan teori dalam melakukan pengembangan bahan ajar berupa media E-Book pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 5 Banyuning

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep *sains* dengan lebih mudah melalui penyajian media E-Book pembelajaran. Siswa dengan mudah memiliki akses pembelajaran mandiri yang fleksibel untuk membangun kebiasaan literasi sehingga dapat meningkatkan keingintahuan dan keaktifan untuk bertanya, mengutarakan pendapat dan meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal.

2. Bagi Guru penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan bantuan teknologi dalam media E-Book. Menambah media pembelajaran yang akan dipakai di kelas sebagai media alternatif untuk bahan ajar sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.
3. Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi tambahan dalam mendukung peningkatan mutu sekolah dengan meningkatnya kualitas pembelajaran melalui penerapan teknologi dalam pendidikan. Diharapkan pula dapat meningkatkan kualitas kinerja guru serta kemampuan para peserta didiknya.
4. Bagi Peneliti Lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda. Menjadi pendorong dan memotivasi untuk menambah wawasan dalam menyempurnakan metode yang digunakan seiring perkembangan zaman.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

a) Nama Produk

Produk yang dikembangkan berupa *e-book* berbasis *inquiry learning* dengan judul produk “Menenal lebih jauh sistem pencernaan” untuk menunjang pembelajaran inovatif pada mata pelajaran IPAS.

b) Isi Produk

Dalam media pembelajaran ini terdapat menu utama yang terdiri dari informasi mengenai materi, ringkasan, dan profil pengembang. Adapaun

materi dalam media yang dikembangkan yaitu materi sistem pencernaan untuk kelas V.

c) Software

Untuk desain menggunakan Canva dan dalam pengembangan produk ini sampai jadi e-book menggunakan *Flipbook*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media E-Book ini diharapkan menjadi pelengkap media pembelajaran yang berperan untuk membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar sehingga menciptakan kondisi pembelajaran yang inovatif, efektif, menyenangkan, menarik minat siswa serta membangkitkan motivasi belajar pada siswa. Motivasi belajar siswa memiliki peran penting dalam pembelajaran karena berpengaruh besar pada kualitas proses pembelajaran dan juga hasil belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari pengembangan media E-Book ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Pengembangan media e-book ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
 - b. E-book yang dikembangkan ini dapat digunakan untuk memfasilitasi guru dan siswa untuk belajar yang dapat digunakan secara efisien.
 - c. Validator terdiri dari ahli desain, ahli isi pembelajaran, dan ahli media pembelajaran.
 - d. Penilaian kelayakan penggunaan produk secara menyeluruh dapat dilihat melalui angket validitas penilaian produk.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa e-book berbasis *inquiry learning* yang terbatas penerapannya untuk siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.
- b. Uji validitas dilaksanakan pada validitas ahli dan uji coba empiris (uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil)
- c. Uji coba produk dilaksanakan di SD Negeri 5 Banyuning khususnya bagi siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman penafsiran pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa definisi dari istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati, serta interaksinya dengan lingkungan. IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial.
2. Model ADDIE adalah model perancangan pembelajaran yang digunakan untuk membantu membuat bahan pembelajaran yang efektif dan efisien. ADDIE merupakan singkatan dari: Analyze (Menganalisis), Design (Mendesain), Develop (Mengembangkan), Implement (Menerapkan), Evaluate (Mengevaluasi).
3. *Inquiry learning* adalah metode belajar yang pada prinsipnya mengajak peserta didik untuk aktif bertanya dan bereksperimen secara mandiri selama proses belajar. Dalam model pembelajaran *inquiry*, peserta didik mencari materi

pembelajaran secara mandiri. Peserta didik mencari tahu materi dengan mengajukan pertanyaan dan melakukan riset secara mandiri.

4. *E-book* berbasis *flipbook* adalah buku digital yang memiliki fitur membalik halaman seperti buku cetak. *Flipbook* dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan, seperti bahan ajar, presentasi, laporan, dan katalog.

