

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh komponen utama yang menjadi dasar penyusunan penelitian, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) batasan penelitian, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang dikembangkan, (8) urgensi pengembangan, (9) asumsi serta batasan pengembangan, dan (10) penjelasan definisi istilah yang relevan dengan penelitian ini.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang disusun secara terencana untuk menciptakan kondisi belajar dan kegiatan pembelajaran, di mana peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan seluruh potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Habe & Ahiruddin, 2017). Dari pendapat tersebut pendidikan dapat dimaknai sebagai proses pengembangan kepribadian peserta didik agar menjadi pribadi yang baik dan dewasa. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan kepribadian saja, akan tetapi proses mengubah tingkah laku peserta didik agar mampu hidup mandiri dan tanggung jawab dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat individu itu berada. Kurikulum adalah serangkaian rencana pembelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik melalui sekumpulan mata pelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Fatirul & Walujo

(2022) menyatakan kurikulum sebagai rencana pembelajaran adalah suatu program pendidikan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Program yang dirancang berisikan berbagai kegiatan yang dapat menunjang proses belajar peserta didik, sehingga timbul perubahan dan perkembangan baik dari tingkah laku maupun keterampilan peserta didik sesuai tujuan pendidikan dan pembelajaran. Merdeka belajar merupakan bagian dari kebijakan baru yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI). Menurut Nadiem, bahwa kebijakan kurikulum terkait merdeka belajar harus dilakukan penerobosan awal terlebih dahulu kepada para pendidik sebelum hal tersebut disampaikan atau diterapkan kepada peserta didik. Kebijakan pengembangan Kurikulum 2013 Revisi ke Kurikulum Merdeka didasarkan pada

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tertanggal 10 Februari 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Keputusan dari Kemendikbud Ristek di atas menjadi dasar dan payung hukum serta rujukan dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang diterapkan pada sekolah-sekolah, serta institusi-institusi atau lembaga-lembaga pendidikan yang berada di Indonesia. Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu rumpun mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta beserta interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dalam

hubungannya dengan lingkungan. Secara umum, ilmu pengetahuan dipahami sebagai kumpulan berbagai pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan logis dengan memperhatikan hubungan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Bidang ilmu ini mencakup pengetahuan yang bersifat alamiah maupun sosial.

Sedangkan kenyataan terkait pembelajaran IPAS, berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan bersama guru wali kelas V di SD N 1 Bongkasa yang bernama I Ketut Diantara, S.Pd.SD. Pada hari Sabtu tanggal 30 Maret 2024, diketahui di Sd No 1 Bongkasa ini menggunakan kurikulum merdeka dalam melaksanakan proses pembelajaran pada peserta didik. Terdapat beberapa kekurangan seperti saat ini hasil belajar siswa pada muatan IPAS masih belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dibuktikan dengan dibuktikan dari 20 orang siswa terdapat 3 yang sudah tuntas dan 17 orang siswa yang belum tuntas sesuai dengan BSKAP yang ditetapkan yaitu 86-100%. Dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran dan kerap menggunakan metode ceramah. Sebagian besar peserta didik kurang memahami materi apabila tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik. Sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Dari hasil nilai ini menunjukkan dari sebagian siswa belum tuntas terhadap nilai dikarenakan pada muatan Ipas ini siswa sangat susah untuk mengingat. Penilaian juga dilihat berdasarkan pedoman Penilaian Acuan Patokan (PAP) 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
0-39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) peserta didik dinyatakan lulus apabila minimal memiliki penguasaan 80% (Agung, 2020). Mengacu pada tabel diatas maka peserta didik diharapkan memiliki kompetensi pengetahuan minimal 80-100% dengan predikat baik samapai dengan sangat baik pada penguasaan kompetensi pengetahuan. Mengacu pada Badan SKAP, maka siswa diharapkan mampu mencapai hasil belajar minimal 86-100% pada penguasaan kompetensi pengetahuan, agar tindak lanjut yang perlu dilakukan yaitu pengayaan atau tantangan lebih dan tidak perlu melakukan (Kemendikbudristek BSKAP,2022:35). Mengacu pada pedoman ini, diharapkan siswa dapat tingkat penguasaan yang baik akan tercapai apabila siswa antusias dan merasa nyaman selama proses pembelajaran. Apabila peserta didik sangat antusias dan merasa nyaman saat mengikuti proses pembelajaran maka peserta didik mampu memiliki penguasaan kompetensi pengetahuan yang baik.

Berdasarkan kesenjangan dan permasalahan di SD No 1 Bongaksa, maka perlu adanya sebuah gagasan baru dan metode baru yaitu dengan membuat media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus dipertimbangkan oleh guru karena media tersebut akan akan membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran dikelas dan juga dapat mempermudah peserta didik dalam

memahami materi yang telah disampaikan oleh guru dikelas pada saat jam pembelajaran (Wulandari, dkk 2023). Keberhasilan dari proses belajar ditentukan oleh banyak faktor, dua diantaranya adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Proses belajar yang semakin dinamis dan kemajuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mendorong semakin bervariasinya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Dalam memperoleh hal tersebut sangat perlu menggunakan model *problem solving* yaitu cara memberikan pengertian dengan menstimulasi seseorang untuk memperhatikan, menelaah, dan berpikir tentang suatu masalah untuk selanjutnya menganalisis masalah tersebut sebagai upaya untuk memecahkan masalah. Abdul Majid, Strategi Pembelajaran (2013). Ada salah satu media yang menarik perhatian saya untuk membuatnya yaitu media *E-Book Interaktif*, Menurut Widyanita, (2012), *e-book* yang disajikan secara interaktif berisi video-video dan animasi yang menarik, bisa menjadikan proses pembelajaran berbeda dengan proses pembelajaran konvensional. *E-book* biasanya merupakan versi elektronik dari buku cetak, namun tidak jarang pula sebuah buku hanya diterbitkan dalam bentuk elektronik tanpa perlu dicetak dan juga bisa diakses ke internet sehingga dapat mempermudah siswa untuk belajar. Penggunaan model *problem solving* dapat dikombinasikan dengan media *E-Book Interaktif*. Menurut Ulya dkk. (2017) menyatakan, diketahui bahwa model pembelajaran berbasis problem solving jauh lebih baik dan efektif digunakan pada penguasaan materi siswa dibandingkan dengan media berupa modul biasa.

Kemudian, sesuai pembelajaran abad 21 Siswa akan dituntut untuk memiliki keterampilan *critical thinking and problem solving*.

Adapun kesenjangan antara kenyataan yaitu yang memicu terjadi di SD No 1 Bongkasa yaitu diketahui dari 20 siswa kelas V terdapat 3 orang siswa yang sudah tuntas sedangkan 17 orang siswa belum dinyatakan tuntas dalam tes sumatif. Diperoleh nilai rata-rata penilaian sumatif pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh, sebesar 66,10. Selisih nilai sumatif siswa dengan BSKAP yaitu 19,90. Hal ini menunjukan bahwa kurangnya cara atau strategi guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan metode yang monoton yaitu dengan metode ceramah dan media yang digunakan guru dalam melakukan pembelajaran belum mampu untuk menunjang pembelajaran sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran yang belum tercapai secara maksimal. Hal-hal lain yang dapat mempengaruhi kurangnya minat siswa dalam belajar yaitu buku-buku yang tersedia disekolah belum mampu memberikan informasi mengenai materi yang diajarkan pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, media yang digunakan guru cenderung menggunakan atau mencari vidio di internet (*youtube*). Hal tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran kurang relevan sehingga guru harus kembali menerangkan materi dengan metode ceramah ke peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media *E-book Interaktif Berbasis Problem Solving Materi Bagaimana Kita Hidup Dan Bertumbuh Muatan Ipas Kelas V Di SD N 1 Bongkasa Tahun Pelajaran 2024/2025 ”*

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi fokus penelitian, yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar IPAS siswa belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan yaitu memiliki hasil belajar dengan rentangan nilai (86-100) pada penguasaan kompetensi pengetahuan.
- 2) Keterbatasan penggunaan media pembelajaran oleh guru saat proses pembelajaran dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah.
- 3) Kurangnya pemanfaatan teknologi secara maksimal dalam mengembangkan suatu media oleh guru sehingga menyebabkan peserta didik bosan dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, diperlukan adanya pembatasan penelitian agar kajian yang dilakukan lebih terarah dan fokus pada permasalahan yang hendak diselesaikan sehingga memperoleh hasil yang optimal sesuai standar nilai yang ditetapkan Badan SKAP, yaitu 86–100%. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media E-Book Interaktif berbasis Problem Solving pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh untuk muatan IPAS siswa kelas V di SD Negeri 1 Bongkasa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dinyatakan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media buku elektronik *e-book interaktif* berbasis *problem solving* pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh muatan IPAS di SD N 1 Bongkasa?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media buku elektronik *e-book* berbasis *problem solving* pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh muatan IPAS di SD N 1 Bongkasa?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media buku elektronik *e-book interaktif* berbasis *problem solving* pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh muatan IPAS di SD N 1 Bongkasa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media buku elektronik *e-book interaktif* berbasis *problem solving* pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh muatan IPAS di SD N 1 Bongkasa.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media buku elektronik *e-book interaktif* berbasis *problem solving* pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh muatan IPAS di SD N 1 Bongkasa.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media buku elektronik *e-book interaktif* berbasis *problem solving* pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh muatan IPAS di SD N 1 Bongkasa.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media *e-book interaktif* berbasis *problem solving* pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh ini adalah sebagai berikut

1) Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian pengembangan media *e-book interaktif* ini diharapkan mampu memberi inovasi baru di dalam perkembangan teknologi khususnya dibidang ilmu pendidikan dan pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis hasil dari penelitian ini yang diaharapkan mampu memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, kepala sekolah.

a. Bagi Peserta Didik

Adapun manfaat pengembangan media *e-book interaktif* ini bagi peserta didik yaitu untuk memahami pembelajaran khususnya pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh muatan IPAS dengan berbantuan media *e-book interaktif* yang mampu meningkatkan penguasaan pengetahuan peserta didik dan membangun suasana belajar untuk meningkatkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar.

b. Bagi Guru

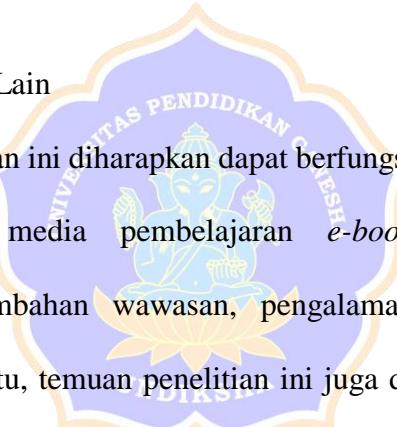
Adapun manfaat pengembangan media *e-book interaktif* ini bagi guru yaitu untuk menambah pengetahuan serta kemampuan guru dalam mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi tentang bagaimana kita hidup dan bertumbuh di dalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran

berlangsung.

c. Bagi Kepala Sekolah

Adapun juga manfaat pengembangan media *e-book interaktif* ini bagi kepala sekolah yaitu untuk memberikan pengetahuan kepada kepala sekolah untuk dapat mengajak seluruh guru untuk meningkatkan media pembelajaran di sekolah yang dijadikan penunjang oleh guru pada saat memberikan materi saat pembelajaran berlangsung, sehingga guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariatif dan inovatif untuk meningkatkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar di kelas.

d. Bagi Peneliti Lain



Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif, sekaligus memberikan tambahan wawasan, pengalaman, serta pedoman bagi peneliti. Selain itu, temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan maupun saran dalam pelaksanaan penelitian yang relevan pada bidang yang sama.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan *E-Book* interaktif *Problem Solving* mata Pelajaran IPAS dengan muatan materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh kelas V Sekolah Dasar. Spesifikasi yang digunakan produk pengembangan media *e-book* interaktif ini yaitu:

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Solving* materi

Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh Muatan IPAS Siswa Kelas V SD No 1 Bongkasa

- 2) Media pembelajaran *E-Book* interaktif ini dapat digunakan pada saat pembelajaran dikelas dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah serta dapat juga digunakan secara mandiri oleh peserta didik dalam pembelajaran daring melalui handphone atau laptop.
- 3) Media pembelajaran *E-Book* Interaktif berbasis *Problem Solving* ini bermuatan materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh pada muatan mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.
- 4) Materi pada media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Problem Solving* ini berlandaskan bahan ajar buku guru, sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan meluas terkait pada muatan materi pada *E-Book* yang dikembangkan.
- 5) Media pembelajaran *E-Book* interaktif *Problem Solving* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya agar memudahkan pengguna dalam menggunakan media *E-Book* ini.
- 6) Media pembelajaran *E-Book* interaktif *Problem Solving* ini memadukan unsur kata, gambar, video dan mengaitkan contoh dalam kehidupan nyata kedalam *E-Book* interaktif.
- 7) Media pembelajaran *E-Book* interaktif *Problem Solving* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *software* berupa *Hyzine Flipbook* berbantuan *Canva.com* untuk mendesain halaman media interaktif dan menggunakan web *Wordwall.com* untuk mendesain kuis yang digunakan dalam media interaktif.

- 8) Komponen atau struktur utama dalam media pembelajaran E-Book interaktif berbasis Problem Based Learning terdiri atas:
- a. Halaman sampul E-Book
 - b. Panduan penggunaan E-Book
 - c. Prakarta
 - d. Daftar isi
 - e. Capaian atau tujuan pembelajaran
 - f. Penyajian materi
 - g. Tautan atau integrasi video materi
 - h. Rangkuman dan evaluasi kompetensi (bagian penutup)
 - i. Kuis interaktif
 - j. Identitas atau profil pengembang E-Book

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran E-Book interaktif berbasis Problem Solving pada materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh untuk muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Bongkasa diharapkan dapat mendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara lebih optimal serta mendorong kreativitas dan inovasi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Melalui pengembangan media ini, siswa diharapkan mampu belajar secara mandiri dan aktif selama pembelajaran berlangsung, serta lebih mudah memahami materi karena konten disajikan secara menarik melalui permasalahan kontekstual, ilustrasi visual, dan elemen multimedia seperti gambar dan video yang relevan dengan topik pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media *E-Book* Interaktif ini didasarkan beberapa asumsi salah satunya yaitu, media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Problem Solving* materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh Muatan IPAS Siswa Kelas V SD No 1 Bongkasa dirancang dengan semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi dan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.10 Definisi Istilah

Dalam proses pengembangan ini terdapat sejumlah istilah yang digunakan, sehingga untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran makna, diperlukan penjelasan mengenai batasan istilah-istilah tersebut. Dengan demikian, definisi operasional dari istilah yang digunakan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai proses penelitian yang berfokus pada pembuatan atau pengembangan suatu produk, baik berupa media, desain, maupun perangkat pembelajaran, yang selanjutnya melalui tahap uji kelayakan dan uji efektivitas. Pada penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.
- 2) Media pembelajaran *E-Book* interaktif merupakan buku digital atau elektronik yang memuat informasi atau panduan tertentu dan dapat diperkaya dengan elemen visual seperti gambar, video, serta penyajian kuis

atau latihan soal sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran. Media ini dapat diakses serta digunakan oleh pengguna melalui perangkat elektronik.

- 3) Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang terlibat langsung dengan siswa. Siswa tidak hanya melihat dan mendengar saja tetapi secara nyata berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Siswa dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu komunikasi antara media dan siswa dapat berjalan dua arah.
- 4) *Model Problem Solving* adalah proses yang memungkinkan peserta didik mengidentifikasi dan memecahkan masalah melalui penggunaan berpikir kritis dan kreativitas. Jenis model ini mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajarannya, karena mereka dituntut untuk menemukan solusi dari masalah mereka sendiri. Model ini berfokus pada mengajar peserta didik bagaimana memecahkan masalah sendiri, bukan hanya menghafal fakta dan informasi.
- 5) 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.