

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas delapan point, yaitu (1) Latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) Pembatasan masalah, (4) Rumusan masalah, (5) Tujuan pengembangan, (6), Spesifikasi produk yang diharapkan, (7) Asumsi dan keterbatasan pengembangan, (8) Identifikasi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan langkah penting dalam membentuk dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk menghadapi tantangan di era globalisasi, sehingga menjadi aspek yang sangat mendasar bagi setiap individu (Kaban et al., 2021). Melalui proses pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, melainkan juga keterampilan dan nilai-nilai yang penting untuk berkembang dalam masyarakat. Selain itu, pendidikan juga dianggap sebagai indikator kemajuan suatu bangsa, sehingga semua aspek yang terkait dengan pendidikan perlu mendapatkan perhatian. Salah satu aspek yang penting ialah jalur pendidikan di lingkungan sekolah, yang berperan dalam mencerdaskan generasi bangsa melalui proses pembelajaran. Sekolah merupakan lembaga yang menyediakan pendidikan dengan tujuan untuk mendidik siswa. Dimana pihak sekolah selalu mengupayakan memberikan bimbingan, pembinaan, dan pengembangan potensi yang baik bagi siswa (Candra & Rahayu, 2021). Selain itu pendidikan merupakan suatu proses yang terus berkembang, sehingga pola pengajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman dan tantangan masa kini untuk mempersiapkan generasi yang selalu tanggap dengan kebutuhan yang ada (Rahmadhani & Ardi, 2024). Proses

pendidikan di sekolah akan memberikan siswa ilmu pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi bekal di masa depan. Sehingga materi-materi yang diajarkan di sekolah perlu dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan serta dari pembelajaran tersebut siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran yang diberikan oleh siswa Sekolah Dasar yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan pancasila adalah suatu usaha untuk menanamkan nilai-nilai pancasila dalam membentuk sikap, perilaku, dan suatu tindakan individu ataupun kelompok, selain itu pendidikan pancasila juga bukan hanya menekankan pada aspek teoritis mengenai pancasila sebagai ideologi suatu negara tetapi juga menuntut penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Nur et al., 2023). Proses pendidikan pada abad 21 saat ini kehadiran teknologi mengharuskan siswa untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, berfikir kritis, serta keterampilan metakognitif, agar mereka dapat menjadi individu yang memiliki kemampuan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi yang baik. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran saat ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga perlu diimbangi dengan penanaman *soft skill* seperti kemampuan berkolaborasi (Rifani et al., 2023). Pembelajaran di abad 21 mencerminkan perubahan mendasar yang sangat berbeda dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran pada abad-abad sebelumnya, abad ini dikenal sebagai era keterbukaan dan globalisasi (Aceh et al., 2022). Hal ini tentunya sejalan dengan empat kompetensi keterampilan yang perlu dimiliki siswa di abad 21 yang dikenal sebagai 4C, yaitu *critical thinking* (berfikir kritis), *creativity* (kreativitas), *communication* (berkomunikasi), *collaboration* (bekerjasama).

Salah satu kompetensi utama dari abad 21 yaitu kolaborasi yang tercipta dalam proses pembelajaran. Kolaborasi dapat diartikan sebagai tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh tim untuk menghargai pendapat atau ide yang disampaikan oleh orang, baik secara lisan, tulisan, maupun melalui media digital (Supriadi et al., 2023). Kemampuan berkolaborasi sangat penting dalam kegiatan di kelas karena dapat memperluas pengetahuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, selain itu kelompok siswa yang bekerja secara kolaboratif akan menghasilkan pengetahuan yang lebih banyak (Ulhusna et al., 2020). Dapat disimpulkan bahwa kemampuan kolaborasi merupakan hal penting pada pembelajaran abad 21, sehingga pendidikan harus menciptakan ruang bagi siswa untuk belajar bekerja sama dalam berbagai konteks, baik secara langsung maupun melalui *platform* teknologi, untuk mengoptimalkan pembelajaran dan pengembangan potensi mereka secara menyeluruh.

Penanaman kemampuan kolaborasi pada siswa sejalan dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila. Nilai-nilai tersebut tercermin khususnya dalam penerapan sila ke-2 dan sila ke-5, yang menekankan pentingnya kerja sama, gotong royong, menghargai pendapat orang lain, serta membangun tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan tugas. Pendidikan pancasila merupakan pendidikan karakter untuk membentuk karakter bangsa Indonesia (Nur et al., 2023). Dengan demikian, kemampuan kolaborasi dalam pembelajaran abad 21 tidak hanya mencerminkan kemampuan yang dibutuhkan pada masa kini, tetapi juga merupakan wujud nyata penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kolaborasi siswa berkembang dalam proses pembelajaran, diperlukan indikator dan kriteria penilaian yang

terukur dan sistematis. Salah satu acuan yang dapat digunakan dalam mengevaluasi kemampuan kolaborasi adalah kriteria yang dikemukakan oleh Widoyoko (2009, h 419 sebagaimana dikutip dalam Fawwaziara et al., 2024) yang mengklasifikasikan kemampuan kolaborasi ke dalam lima kategori berdasarkan persentase pencapaian yang dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 1. 1
Kriteria Kemampuan Kolaborasi

Persentase %	Kategori
$80 < x \leq 100$	Sangat Tinggi
$60 < x \leq 80$	Tinggi
$40 < x \leq 60$	Sedang
$20 < x \leq 40$	Rendah
$0 < x \leq 20$	Sangat Rendah

(Sumber : Widoyoko (2009) dalam Fawwaziara et al., 2024)

Kriteria ini memberikan gambaran objektif mengenai tingkat kemampuan siswa dalam bekerja sama, serta menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan kolaborasi secara optimal.

Pelaksanaan di lapangan menunjukkan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran kurang optimal jika kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara, observasi, dan pemberian angket penilaian diri untuk mengetahui tingkat kolaborasi siswa kelas III di SD No. 3 Sibanggede, Badung. Pada tanggal 28 April 2025, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Made Putri Saridewi, S.Pd selaku guru wali kelas III di SD No. 3 Sibanggede, Badung.

“Kolaborasi antar siswa dalam pembelajaran kelompok kurang optimal karena adanya perbedaan tingkat kemampuan kognitif. Siswa dengan kemampuan kognitif rendah biasanya bersikap pasif, sementara siswa yang memiliki kemampuan tinggi cenderung mendominasi. Akibatnya, pembelajaran kelompok menjadi kurang efektif dan komunikasi dalam kelompok tidak berjalan dengan baik. Selain itu,

penggunaan media interaktif masih minim dan sumber belajar yang digunakan hanya mengandalkan buku paket, sehingga berdampak pada efektivitas pembelajaran. Saya juga melihat masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan memahami materi Hak dan Kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu penyebabnya penggunaan *smartphone* yang berlebihan, sehingga minat mereka terhadap materi pelajaran menjadi menurun.”

Berdasarkan wawancara tersebut, siswa kelas III SD No. 3 Sibanggede, Badung diketahui memiliki kemampuan kolaborasi kurang optimal jika pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Hal ini dibuktikan melalui angket hasil penilaian diri siswa terhadap kemampuan kolaborasi, di mana dari jumlah total 21 siswa kelas III memperoleh rata-rata sebesar 58,4 % yang berada pada kategori sedang berdasarkan kriteria penilaian kolaborasi.

Pemaparan di atas menunjukkan terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan pada siswa kelas III di SD No.3 Sibanggede, Badung. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa, meskipun pembelajaran abad 21 menuntut adanya pengembangan kemampuan kolaborasi, namun kenyataannya kolaborasi siswa masih tergolong kurang optimal terutama saat kegiatan pembelajaran dilakukan dalam bentuk berkelompok. Dengan dibuktikan pemberian rubrik kolaborasi memperoleh rata-rata 58,4 % dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, media pembelajaran yang digunakan di sekolah ini juga masih terbatas salah satunya pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru hanya menggunakan buku paket, papan tulis, dan sesekali memanfaatkan video pembelajaran yang diambil dari platform *YouTube*. Namun, media tersebut belum sepenuhnya interaktif dan belum dirancang secara khusus untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi juga belum dimaksimalkan, karena guru belum mengembangkan atau menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu

perlu adanya upaya yang harus dilakukan untuk menstimulasi kemampuan kolaborasi siswa kelas III di SD No.3 Sibanggede, Badung agar meningkat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan ketentuan pembelajaran abad ke-21.

Adanya kesenjangan ini terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi. Di mana kemampuan kolaborasi siswa kurang optimal jika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara berkelompok karena adanya faktor seperti kurangnya kedisiplinan siswa pada saat kerja kelompok berlangsung, tingkat kemampuan siswa yang berbeda-beda di setiap kelompoknya serta kurangnya motivasi belajar dari diri siswa. Akibatnya, pembelajaran kelompok menjadi kurang efektif dan komunikasi dalam kelompok pun tidak berjalan dengan baik. Terbukti dari hasil observasi yang peneliti telah lakukan. Menunjukkan bahwa diskusi kelompok berlangsung kurang optimal di mana beberapa siswa masih cenderung menggunakan waktu kerja kelompok untuk bercerita, tidak fokus menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, siswa belum aktif bertukar pendapat dengan anggota kelompoknya, serta masih terdapat siswa yang lebih mendominasi pada setiap kelompok sehingga pembagian tugas tidak merata. Selain itu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran kurang efektif adalah, kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif, metode pembelajaran yang masih konvensional, minimnya variasi sumber belajar yang digunakan yaitu hanya menggunakan buku paket yang tersedia di sekolah, sehingga siswa merasa cepat bosan dan tingkat pemahaman setiap siswa berbeda. Oleh karena itu tidak semua siswa mampu memahami materi dengan baik maupun melalui pendekatan yang sama.

Peran pendidik sangat diperlukan dalam membantu kemampuan kolaborasi siswa, oleh karena itu melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode, model dan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas (Ruchliyadi et al., 2022). Berdasarkan paparan yang dijelaskan dengan adanya kesenjangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi, maka solusi yang dapat ditawarkan yaitu sebuah media pembelajaran berupa *E-Book* interaktif berbasis *Game Based Learning*, yang dapat memfasilitasi pendidik dalam menstimulasi kemampuan kolaborasi siswa. Pemilihan *E-Book* interaktif didasarkan pada kemampuannya dalam menghadirkan konten pembelajaran yang menarik, fleksibel, dan mudah diakses oleh siswa. Selain itu *E-Book* ini memungkinkan integrasi berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video, yang dimana dapat memperkaya pengalaman belajar serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Sementara itu, pemilihan pendekatan *Game Based Learning* digunakan karena pendekatan ini dapat mampu meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif, dan dapat menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi dan tanggung jawab. Selain itu pemilihan pendekatan ini juga sangat relevan dengan karakteristik siswa masa kini yang cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan pemanfaatan teknologi. Kehadiran unsur *game* dan interaksi digital menjadi proses belajar lebih menyenangkan dan sesuai dengan dunia keseharian siswa, sehingga potensi keterampilan kolaboratif siswa dapat dikembangkan secara optimal.

Proses belajar siswa dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan, salah satu media yang sering digunakan yaitu buku. Perubahan

teknologi dengan seiring perkembangannya zaman membuat buku dikemas dalam bentuk digital yang lebih mudah untuk dibawa kemana saja. Pembelajaran dinyatakan berhasil ketika terdapat interaksi dua arah yang terjadi antara pendidik dan siswa selama proses pembelajaran (Herlina & Manuaba, 2022). *E-Book* adalah sebuah buku dalam bentuk digital yang memuat konten seperti teks, gambar, video, audio, serta animasi. *E-Book* mampu memperjelas pemahaman tentang konsep-konsep yang abstrak sehingga menjadi lebih konkrit (Karyada et al., 2022). Sehingga dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *E-Book* dapat memvisualisasikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, karena memuat konten seperti teks, gambar, video, audio dan animasi untuk menjelaskan materi. Dibandingkan dengan buku-buku pelajaran konvensional, *E-Book* bersifat praktis, mudah diakses, dan menarik. Dengan adanya fitur-fitur interaktif yang ada pada *E-Book*, sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar, karena memungkinkan mereka memvisualisasikan konsep pelajaran melalui gambar, video, dan animasi yang menarik. Selain itu dalam proses pembelajaran akan terjalin interaksi dua arah yang lebih efektif antara pendidik dengan siswa dengan menggunakan media *E-Book* ini.

Pemilihan pendekatan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat memaksimalkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta dapat mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran selain penggunaan media interaktif yang dibutuhkan, pendekatan pembelajaran pun sangatlah berpengaruh terhadap efektivitas dan kualitas pembelajaran yang diterima oleh siswa. Sejalan dengan pendapat Oktavia (2022) menyatakan bahwa, seiring dengan perkembangan teknologi sebagai

seorang pendidik harus mampu menyesuaikan diri dengan adanya perubahan zaman dalam memanfaatkan teknologi, untuk mengembangkan metode pembelajaran yang relevan dengan kondisi saat ini. Dapat kita ketahui anak-anak pada saat ini umumnya menyukai *game* atau permainan dan hal yang kreatif, menyenangkan dalam berbagai aktivitas termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu generasi Z merupakan generasi yang sudah tidak asing lagi dengan penggunaan *gadget* dan *games*. Dari paparan di atas pendekatan pembelajaran yang tepat digunakan pada siswa pada zaman ini yaitu pendekatan *Game Based Learning*. *Game Based Learning* merupakan pendekatan yang memanfaatkan unsur-unsur permainan inovatif untuk memperdalam pemahaman serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (S. A. Wulandari & Safitri, 2024). Di dalam *Game Based Learning* memberikan sebuah tantangan dan stimulasi yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, selain itu materi pelajaran disajikan dengan cara yang menarik (Manurung et al., 2024), sehingga dapat disimpulkan dengan menggunakan pendekatan *Games Based Learning* pada proses pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi dan aktif untuk belajar karena dipadukan dengan *game* dan penggunaan perangkat digital yang *familiar* dalam keseharian siswa.

Penggunaan *E-Book* interaktif berbasis *Game Based Learning*, dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan kolaborasi siswa. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara menarik melalui integrasi teks, gambar, audio, dan video, tetapi juga memfasilitasi berbagai aktifitas kelompok yang mendorong siswa untuk berdiskusi, berbagi ide, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Melalui kegiatan tersebut, siswa dilatih untuk bekerja

sama secara efektif, membagi peran dan tanggung jawab secara adil, menghargai pendapat kelompok, menyelesaikan konflik melalui musyawarah, serta membangun solidaritas dan kepedulian anatar teman. Dengan demikian, *E-Book* interaktif berbasis *Game Based Learning* ini mampu menumbuhkan berbagai aspek penting dalam kemampuan kolaborasi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad 21.

Solusi yang ditawarkan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maula & Antara (2024) dengan judul Buku Interaktif Digital Media Inovasi Untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian, buku interaktif digital literasi baca tulis, dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 1 SD. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Kusumayuni & Agung (2021) dengan judul *E-Book With A Scientific Approach On Natural Science Lesson For Fifth Grade Students Of Elementary School*. Berdasarkan analisis data hasil validasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media *E-Book* berpendekatan *scientific* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA di kelas V SD. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Bayu (2022) dengan judul *E-Book Berbasis Problem Based Learning Materi Bangun Ruang Muatan Matematika Kelas VI SD*. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dinyatakan bahwa pengembangan *E-Book* berbasis PBL materi bangun ruang pada muatan matematika, efektif diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas VI SD. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rusdiana & Wulandari (2022) dengan judul *E-Book Interaktif Materi Siklus Air Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Dari hasil penelitian

yang telah dilakukan dinyatakan bahwa media *E-Book* interaktif ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD pada muatan IPA. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Madina & Zulherman (2023) dengan judul Pengembangan *E-Book* Berbantuan *Book Creator* Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dinyatakan bahwa layak, praktis dan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

Berdasarkan paparan mengenai penelitian terdahulu pengembangan media pembelajaran *E-Book* yang sudah dilakukan dan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga judul penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Game-Based-Learning* Untuk Menstimulasi Kemampuan Kolaborasi Pada Materi Hak-Kewajiban Kelas III Sekolah Dasar. Walaupun terdapat judul penelitian yang serupa pada penelitian sebelumnya, namun kebaruan dalam penelitian pengembangan ini terletak pada integrasi pendekatan *Games Based Learning* dalam bentuk *E-Book* interaktif yang tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Selain itu dalam *E-Book* ini, akan berisikan penjelasan materi dengan visual menarik dan interaktif yang dilengkapi dengan video pembelajaran, gambar, dan diakhir penjelasan materi akan memuat *game* edukasi yang menyenangkan dan menantang pemahaman siswa serta dapat menstimulasi kolaborasi siswa untuk menyelesaikan tantangan yang ada pada *games* edukasi di dalam *E-Book* Interaktif ini secara berkelompok. Oleh karena itu, diharapkan melalui penelitian pengembangan yang akan dilakukan ini dapat menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif dan menarik berupa *E-Book*

berbasis *Game Based Learning* yang tidak hanya dapat membantu siswa dalam memahami materi, namun mampu menstimulasi kolaborasi siswa yang menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa pada abad 21 saat ini dalam dunia pendidikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan kolaborasi siswa yang terlihat dari hasil angket kolaborasi dengan rata-rata keseluruhan hasil angket penilaian adalah 58,4% yang termasuk dalam kategori sedang berdasarkan kriteria penilaian kolaborasi.
2. Kurangnya media pembelajaran digital dan interaktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Penggunaan sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku paket yang tersedia di sekolah, sehingga siswa merasa cepat bosan.
4. Tingkat pemahaman setiap siswa berbeda, sehingga beberapa siswa belum bisa membedakan antara Hak dan Kewajiban.
5. Pada proses pembelajaran, metode yang digunakan kurang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, agar penelitian ini dapat terarah dan tidak luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah rendahnya kemampuan kolaborasi siswa yang terlihat dari hasil angket kolaborasi dengan rata-rata keseluruhan hasil angket penilaian adalah 58,4% yang

termasuk dalam kategori sedang berdasarkan kriteria penilaian kolaborasi. Selain itu kurangnya media pembelajaran digital dan interaktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku paket saja akibatnya siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran. Sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan *E-Book* interaktif berbasis *Game Based Learning* untuk menstimulasi kemampuan kolaborasi siswa pada materi Hak dan Kewajiban kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* untuk menstimulasi kemampuan kolaborasi pada materi hak dan kewajiban kelas III Sekolah Dasar No.3 Sibanggede, badung ?
2. Bagaimana kelayakan *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* untuk menstimulasi kemampuan kolaborasi pada materi hak dan kewajiban kelas III Sekolah Dasar No.3 Sibanggede, badung ?
3. Bagaimana efektifitas *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* untuk menstimulasi kemampuan kolaborasi pada materi hak dan kewajiban kelas III Sekolah Dasar No.3 Sibanggede, badung ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengembangan *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* untuk menstimulasi kemampuan kolaborasi pada materi hak dan kewajiban kelas III Sekolah Dasar No.3 Sibanggede, badung.
2. Untuk mengetahui kelayakan *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* untuk menstimulasi kemampuan kolaborasi pada materi hak dan kewajiban kelas III Sekolah Dasar No.3 Sibanggede, badung.
3. Untuk mengetahui efektifitas *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* untuk menstimulasi kemampuan kolaborasi pada materi hak dan kewajiban kelas III Sekolah Dasar No.3 Sibanggede, badung.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk *E-Book* interaktif berbasis *Game Based Learning* untuk menstimulasi kemampuan kolaborasi pada materi hak dan kewajiban kelas III Sekolah Dasar, dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *E-Book* interaktif berbasis *Game Based Learning* untuk menstimulasi kemampuan kolaborasi siswa pada materi hak dan kewajiban kelas III Sekolah Dasar.
2. *E-Book* interaktif ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah serta dapat digunakan

secara mandiri oleh siswa dalam pembelajaran daring melalui perangkat *handphone* atau laptop.

3. Materi yang disajikan dalam *E-Book* interaktif ini, mencakup materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III semester ganjil.
4. *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya agar memudahkan pengguna dalam menggunakan *E-Book* interaktif ini.
5. *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* ini memadukan unsur kata, gambar, video dan mengaitkan contoh dalam kehidupan sehari-hari siswa yang sesuai dengan materi dalam *E-Book*.
6. *E-Book* interaktif yang dihasilkan dengan berbasis *Game Based Learning*, guna menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik. *E-Book* interaktif ini dapat merangsang keingintahuan siswa terhadap materi hak dan kewajiban, serta mendorong kemampuan kolaborasi siswa dalam memecahkan masalah. Dengan elemen permainan edukasi yang disajikan secara menarik, siswa diharapkan dapat berfikir kritis dan bekerja sama dalam memahami materi.
7. Bahan ajar *E-Book* berbasis *Game Based Learning* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*.
8. Bagian-bagian dari *E-Book* interaktif berbasis *Game Based Learning*, yaitu sebagai berikut.

1) Tampilan awal

Di bagian depan *E-Book*, terdapat cover, indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, instruksi penggunaan, serta daftar isi

2) Tampilan inti

Di bagian inti *E-Book*, terdapat penjelasan materi yang menarik dengan memadukan unsur teks, gambar, video dan animasi.

3) Tampilan Penutup

Di bagian penutup *E-Book*, terdapat games edukasi, ringkasan materi, dan soal evaluasi untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* untuk menstimulasi kemampuan kolaborasi pada materi hak dan kewajiban kelas III Sekolah Dasar ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam proses mengembangkan produk ini yaitu sebagai berikut.

- 1) *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, mampu menarik minat dan semangat siswa untuk belajar.
- 2) *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini, dapat memudahkan siswa dalam memahami materi hak dan kewajiban karena dalam media ini akan menjelaskan materi menggunakan perpaduan visual yang menarik disertakan dengan video, gambar, dan contoh-contoh konkret dengan kehidupan siswa.

- 3) *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini, dapat diakses dengan mudah oleh siswa maupun guru di sekolah kapan pun dan dimana saja menggunakan perangkat *handphone* atau laptop.

2. Keterbatasan Pengembangan

E-Book interaktif berbasis *Games Based Learning* pada materi hak dan kewajiban ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan *E-Book* interaktif berbasis *Games Based Learning* untuk menstimulasi kolaborasi terbatas hanya memuat materi hak dan kewajiban mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar.
- 2) Media yang dikembangkan didasari pada analisis kebutuhan siswa kelas III SD NO.3 Sibanggede, Badung sehingga media ini terbatas pada kondisi lapangan.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalah pahaman terdapat istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta mengkaji tingkat efektivitas produk tersebut. Produk yang dikembangkan dapat berupa bahan ajar atau pun media pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu menjelaskan materi pembelajaran dari fasilitator yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa.

3. *E-Book* merupakan sebuah buku dalam bentuk digital yang memuat konten seperti teks, gambar, video, audio, serta animasi. *E-Book* mampu memperjelas pemahaman tentang konsep-konsep yang abstrak sehingga menjadi lebih konkrit.
4. *Games based learning* merupakan suatu metode dalam proses belajar yang memanfaatkan aplikasi permainan atau game yang dirancang guna mendukung kegiatan pembelajaran serta meningkatkan efektivitas siswa dalam menguasai pengetahuan.
5. Kemampuan kolaborasi merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa pada abad 21 saat ini, kolaborasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk bekerjasama dengan orang lain secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan ini melibatkan komunikasi yang baik, saling menghargai, pembagian tugas yang adil, serta kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang efektif.
6. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka saat ini bertujuan untuk membentuk siswa yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif. Proses pembelajaran pendidikan pancasila di satuan pendidikan diterapkan melalui praktik kewarganegaraan yang berlandaskan pada Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia.

7. Materi hak dan kewajiban merupakan cakupan pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang mempelajari tentang hak-hak yang dimiliki oleh setiap individu serta kewajiban yang harus dipenuhi sebelum menuntut hak.

