

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan dasar berbahasa siswa, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan ini tidak hanya berguna untuk berkomunikasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menjadi dasar untuk memahami informasi secara kritis dan mengasah kemampuan berpikir siswa (Anjelina & Tarmini, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di SD harus diselenggarakan secara menyeluruh, dengan pendekatan yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa secara maksimal. Tujuan utamanya adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar berbahasa yang mumpuni agar dapat berkomunikasi dengan baik di berbagai situasi (Dahlia et al., 2023).

Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia yang ideal di SD seharusnya dirancang secara kontekstual, interaktif, dan menyenangkan, serta menggunakan media yang sesuai untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Secara ideal, pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan dasar berbahasa (menyimak, membaca, menulis, dan berbicara) yang saling mendukung satu sama lain. Penggunaan media pembelajaran yang beragam, seperti video, gambar, dan *E-Book* yang menarik, dapat membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa (Herniyastuti & Kadir, 2024). Selain itu, pendekatan berbasis pengalaman langsung yang memungkinkan siswa aktif dalam

setiap tahap pembelajaran penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Raehang & Karim, 2024). Oleh karena itu, penerapan teknologi digital seperti *E-Book* dan media interaktif lainnya dapat menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21.

Sejalan dengan perkembangan zaman, pendidikan abad ke-21 menekankan pada pengembangan dan pemberdayaan seluruh potensi peserta didik guna membentuk pribadi yang adaptif, kreatif, dan mampu berpikir kritis (Dzaki & Salsabila, 2025). Di era digital, inovasi pembelajaran menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dalam pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Guru dan siswa perlu memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi digital, karena guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar. Peserta didik juga didorong untuk mengeksplorasi berbagai sumber belajar melalui internet dan sarana pembelajaran digital lainnya (Faiza & Wardhani, 2024). Pergeseran ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, kolaboratif, dan interaktif sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 (Nuraeni et al., 2024).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu bentuk adaptasi terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang ideal tidak hanya menekankan pada penguasaan keterampilan dasar berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, tetapi juga perlu dirancang agar kontekstual, interaktif, serta menyenangkan bagi siswa (Azizah, 2025). Salah satu media pembelajaran yang

dapat menunjang tujuan tersebut adalah bahan ajar digital berbentuk *E-Book* interaktif. *E-Book* interaktif mampu menghadirkan elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi (Setiawan et al., 2023). Integrasi teknologi melalui *E-Book* interaktif diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar (Ngaini & Mukhlishina, 2023).

Sebagai bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran, *E-Book* menjadi salah satu bahan ajar digital yang relevan untuk digunakan. *E-Book* merupakan buku elektronik atau buku digital yang dapat memuat berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, video, animasi, audio, serta elemen interaktif lainnya, dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, laptop, atau komputer (Natsir et al., 2022). Penggunaan *E-Book* juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa sekaligus menarik minat siswa dalam pembelajaran (Budiarti & Riwanto, 2021).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan kenyataan di lapangan. Hal ini sejalan dengan penelitian Anwar & Wicaksono (2020), bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD sering kali masih mengandalkan metode konvensional, seperti penggunaan buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Hal ini dapat membatasi kreativitas dalam pengajaran dan menyebabkan siswa kurang terstimulasi untuk mendalami materi secara lebih interaktif. Guru yang belum memanfaatkan media digital dengan optimal turut memperburuk keadaan ini, meskipun teknologi digital kini menawarkan berbagai kemudahan untuk menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Ginting & Simamora,

2022). Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah penggunaan *E-Book* yang mampu menyajikan materi secara lebih interaktif dan memudahkan siswa mengakses informasi tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat (Utari et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada Rabu, 12 Maret 2025 bersama guru wali kelas IV SD Negeri 1 Susut, diketahui bahwa pada saat observasi berlangsung guru sedang mengajarkan materi Bahasa Indonesia “Lihat Sekitar”. Materi ini menekankan pada kemampuan siswa dalam mengamati lingkungan sekitar, memahami isi teks bacaan, serta mengaitkan informasi yang diperoleh dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum dilakukan secara optimal, meskipun sekolah telah memiliki sarana pendukung pembelajaran seperti komputer, proyektor, dan fasilitas lainnya. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan waktu dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pemilihan materi “Lihat Sekitar” sebagai fokus pengembangan bahan ajar *E-Book* interaktif didasarkan pada karakteristik materi yang menekankan proses pengamatan, pemahaman isi teks, serta pengaitan informasi dengan lingkungan sekitar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi penting dari teks bacaan, menghubungkan isi teks dengan lingkungan sekitar, serta mengungkapkan kembali hasil pengamatan secara runtut. Penyajian materi yang sebagian besar berbentuk teks menyebabkan tidak semua siswa dapat memahami konsep secara menyeluruh.

Oleh karena itu, materi “Lihat Sekitar” relevan dikembangkan dalam bentuk bahan ajar *E-Book* interaktif yang mampu menyajikan materi secara lebih visual dan kontekstual.

Selain itu, berdasarkan data hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi “Lihat Sekitar” di kelas IV SD Negeri 1 Susut yang berjumlah 23 siswa, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 62,4, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah adalah 70. Dari keseluruhan siswa, sebanyak 8 siswa (34,8%) telah mencapai KKTP, sedangkan 15 siswa (65,2%) belum mencapai KKTP. Data tersebut diperoleh dari hasil ulangan harian yang diberikan oleh guru setelah pembelajaran materi “Lihat Sekitar” dilaksanakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKTP sehingga pemahaman terhadap materi “Lihat Sekitar” masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan bahan ajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Perbedaan capaian hasil belajar siswa tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kemampuan awal, minat dan motivasi belajar, serta perbedaan gaya belajar siswa. Selain itu, keterbatasan variasi bahan ajar yang digunakan juga turut memengaruhi tingkat pemahaman siswa. Pada materi “Lihat Sekitar”, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami kosakata, mengidentifikasi informasi penting dari teks, menghubungkan isi bacaan dengan lingkungan sekitar, serta menyampaikan kembali hasil pengamatan secara runtut. Kondisi tersebut tercermin dari nilai rata-rata kelas yang masih berada di bawah KKTP dan rendahnya persentase ketuntasan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang mampu menyajikan materi melalui berbagai bentuk,

seperti teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif, sehingga dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Pemahaman siswa terhadap suatu materi dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Dalam hal ini, Mulyasa dalam (Magdalena et al., 2021) menyatakan bahwa seorang siswa dinyatakan berhasil apabila telah menguasai minimal 75% dari materi yang dipelajari.

Berdasarkan kondisi tersebut, masih terdapat kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dengan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata kelas yang belum mencapai KKTP serta persentase ketuntasan belajar yang masih rendah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi “Lihat Sekitar” secara optimal, khususnya dalam mengaitkan isi teks dengan lingkungan sekitar dan menyampaikan kembali hasil pengamatan secara runtut. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa agar dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, diperlukan bahan ajar yang tidak hanya menyajikan materi secara informatif, tetapi juga interaktif dan menarik bagi siswa. Pendekatan ini relevan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pemanfaatan media digital dan visual secara optimal. Penggunaan *E-Book* interaktif yang memuat elemen multimedia seperti teks, animasi, audio, video, serta kuis interaktif dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran (Saskiawati & Mastoah, 2025). Selain itu, media pembelajaran berbasis *E-Book* interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan mengurangi kejenuhan sehingga membantu siswa memahami materi

secara lebih mendalam (Widiasanti et al., 2023). *E-Book* interaktif juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih fleksibel dan menyesuaikannya dengan karakteristik peserta didik (Hanikah et al., 2022).

Pengembangan bahan ajar berbasis *E-Book* interaktif sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan bermakna yang menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Widiasanti et al., 2023). Pada materi “Lihat Sekitar” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, *E-Book* interaktif berpotensi membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada kegiatan membaca, tetapi juga melibatkan aktivitas melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan materi secara langsung. Dengan demikian, pengembangan *E-Book* interaktif menjadi salah satu upaya yang relevan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “Lihat Sekitar” serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Taufik et al., 2024).

Hal ini diperkuat dengan penelitian oleh Cahyadi & Gusrayan, (2024), dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan *E-Book* KEDASA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa *E-Book* KEDASA memperoleh persentase kelayakan sebesar 94,04% berdasarkan validasi ahli dan 94,89% berdasarkan tanggapan siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *E-Book* KEDASA sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian tersebut berfokus pada pengembangan *E-Book* untuk materi keberagaman budaya bangsa dalam pembelajaran IPS, sehingga penerapannya belum secara khusus diarahkan

pada kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi “Lihat Sekitar” yang menuntut pemahaman terhadap kosakata, penyusunan kalimat, dan pengungkapan gagasan siswa.

Selain itu hasil penelitian dari Lestari & Suciptaningsih, (2024), dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Heyzine* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Elemen Undang-Undang Negara Republik Indonesia Siswa Kelas IV SD menunjukkan bahwa *E-Book* interaktif berbasis *Heyzine* memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 89,4% dan 90,1%, serta validasi ahli media sebesar 96,2% dan 89,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *E-Book* interaktif berbasis *Heyzine* layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep siswa kelas IV SD. Namun, penelitian tersebut berfokus pada pemahaman konsep pada elemen Undang-Undang Negara Republik Indonesia, sehingga belum secara khusus mengembangkan bahan ajar *E-Book* interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi “Lihat Sekitar”.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa *E-Book* interaktif telah terbukti layak digunakan sebagai bahan ajar digital dan mampu mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran dan materi yang berbeda, seperti IPS dan Pendidikan Pancasila, sehingga belum secara khusus mengembangkan *E-Book* interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Lihat Sekitar”. Selain itu, karakteristik materi, penyajian konten, serta aktivitas pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian terdahulu belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam memahami isi teks, menghubungkan informasi dengan

lingkungan sekitar, dan mengungkapkan kembali hasil pengamatan secara runtut.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap*, yaitu masih terbatasnya penelitian yang mengembangkan bahan ajar *E-Book* interaktif yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi “Lihat Sekitar” di kelas IV SD. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar digital yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga mampu mengintegrasikan unsur multimedia, aktivitas interaktif, serta penyajian yang kontekstual sesuai dengan karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan bahan ajar *E-Book* interaktif yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi “Lihat Sekitar” di kelas IV SD. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengembangkan *E-Book* pada materi dan mata pelajaran lain, penelitian ini mengintegrasikan penyajian materi yang sistematis, ilustrasi kontekstual, video pembelajaran, latihan soal, kuis interaktif, serta navigasi yang mudah digunakan dalam satu bahan ajar digital. Pengembangan tersebut disesuaikan dengan karakteristik materi “Lihat Sekitar” sehingga diharapkan mampu membantu siswa memahami isi teks, menghubungkan informasi dengan lingkungan sekitar, serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, kebutuhan pembelajaran di lapangan, serta kesenjangan penelitian terdahulu, diperlukan pengembangan bahan ajar dalam bentuk buku digital atau *electronic book (E-Book)* interaktif yang tetap berpegang pada kriteria pengembangan bahan ajar. Pengembangan *E-Book* interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi melalui penyajian yang lebih interaktif dan kontekstual, sekaligus membantu guru

menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan penyampaian materi. Selaras dengan permasalahan, kebutuhan, dan kesenjangan penelitian tersebut, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi “Lihat Sekitar” di Kelas IV SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih belum optimal dilakukan oleh pendidik.
- 2) Sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku cetak yang didapatkan dari sekolah untuk proses pembelajaran.
- 3) Proses pembelajaran masih menggunakan metode pengajarannya yang masih bersifat konvensional, mengandalkan buku cetak atau buku paket. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik pada materi dan berdampak pada pemahaman siswa dalam memahami materi secara mendalam.
- 4) Belum adanya pengembangan bahan ajar *E-Book* interaktif sebagai solusi pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan dikaji agar masalah-masalah utama yang harus dipecahkan memperoleh hasil yang optimal. Pada penelitian pengembangan

ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang akan dikaji. Adapun fokus penelitian ini adalah Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi “Lihat Sekitar” di Kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana rancang bangun Bahan Ajar *E-Book* Interaktif dalam Pemahaman Siswa pada Materi “Lihat Sekitar” di Kelas IV SD?
- 2) Bagaimana validitas Bahan Ajar *E-Book* Interaktif dalam Pemahaman Siswa pada Materi “Lihat Sekitar” di Kelas IV SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan Bahan Ajar *E-Book* Interaktif dalam Pemahaman Siswa pada Materi “Lihat Sekitar” di Kelas IV SD?
- 4) Bagaimana efektivitas Bahan Ajar *E-Book* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi “Lihat Sekitar” di Kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun Bahan Ajar *E-Book* Interaktif dalam Pemahaman Siswa pada Materi “Lihat Sekitar” di Kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui validitas Bahan Ajar *E-Book* Interaktif dalam Pemahaman Siswa pada Materi “Lihat Sekitar” di Kelas IV SD.

- 3) Untuk mengetahui kepraktisan Bahan Ajar *E-Book* Interaktif dalam Pemahaman Siswa pada Materi “Lihat Sekitar” di Kelas IV SD.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas Bahan Ajar *E-Book* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi “Lihat Sekitar” di Kelas IV SD.

1.6 Manfaat Pengembangan

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat sebagai rujukan ilmiah dalam pengembangan bahan ajar digital, khususnya *E-Book* interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, Memberikan kontribusi terhadap pengembangan konsep dan teori terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan Menambah kajian empiris mengenai efektivitas penggunaan *E-Book* interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi dan kualitas proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoritis penelitian ini juga diharapkan bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, kepala sekolah dan peneliti lainnya. Diuraikan sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan *E-Book* interaktif dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui tampilan materi yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami, meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa

karena *E-Book* interaktif dilengkapi dengan fitur visual, audio, dan latihan soal, dan memberikan alternatif sumber belajar mandiri yang dapat digunakan siswa.

b. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi contoh konkret bahan ajar digital yang dapat digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih efektif, variatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan mendorong guru untuk meningkatkan kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi dan pembelajaran inovatif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dijadikan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah, mendukung program peningkatan profesionalisme guru melalui penggunaan dan pengembangan bahan ajar digital yang berkualitas, dan menjadi acuan dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat dijadikan referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis, khususnya terkait pengembangan *E-Book* interaktif, memberikan gambaran langkah-langkah pengembangan bahan ajar digital yang dapat dikaji dan disempurnakan lebih lanjut, dan menjadi sumber inspirasi dan masukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di jenjang sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan produk berupa *E-Book* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi Lihat sekitar di kelas IV SD sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi pembelajaran digital. *E-Book* berperan sebagai inovasi belajar sekaligus alternatif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menerima dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Adapun spesifikasi produk pengembangan *E-Book* interaktif sebagai berikut.

- 1) Bentuk dan Format Produk : Produk yang dikembangkan berupa *E-Book* interaktif berbasis digital yang dirancang menggunakan *Canva* dan dipublikasikan melalui *Canva Site* sehingga dapat diakses secara online melalui *smartphone*, *tablet*, *laptop*, maupun komputer. *E-Book* interaktif ini dapat diakses melalui tautan digital yang telah disediakan dan dilengkapi dengan tombol navigasi interaktif yang memudahkan pengguna berpindah halaman serta kembali ke menu utama atau peta belajar.
- 2) Jumlah Halaman dan Struktur Isi : *E-Book* interaktif terdiri atas 32 halaman yang dihitung mulai dari halaman cover sampai profil pengembang. Struktur isi *E-Book* meliputi cover, petunjuk penggunaan, peta belajar, capaian dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, latihan, aktivitas diskusi, jurnal kegiatan, kuis interaktif, rangkuman materi, soal evaluasi, refleksi, dan profil pengembang.
- 3) Isi Konten : Konten *E-Book* memuat materi Bahasa Indonesia Bab III “Lihat Sekitar” kelas IV SD yang mencakup pengenalan rambu lalu lintas, paragraf argumentasi, awalan “ber-”, alat transportasi, petunjuk arah, dan paragraf

deskripsi. Materi disajikan secara runtut, kontekstual, dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar mudah dipahami. Selain materi utama, *E-Book* juga memuat aktivitas membaca, berdiskusi, menyimak, menulis, mengamati, serta kegiatan kreativitas siswa.

- 4) Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa Kelas IV : *E-Book* interaktif dirancang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kognitif siswa kelas IV SD. Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penyajian materi juga dilengkapi ilustrasi, warna, dan aktivitas pembelajaran yang variatif untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- 5) Tipografi dan Tampilan Visual : Tampilan *E-Book* dirancang dengan kombinasi warna yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan materi, serta tata letak yang sederhana dan konsisten. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan ramah anak sehingga membantu siswa lebih nyaman dalam membaca materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan ikon, gambar, dan tombol navigasi dibuat menarik agar meningkatkan interaksi siswa dengan media pembelajaran.
- 6) Interaktivitas dan Multimedia : *E-Book* interaktif dilengkapi berbagai fitur multimedia dan aktivitas interaktif, antara lain:

- ❖ Tombol navigasi antar halaman.
- ❖ Tombol kembali ke halaman awal atau peta belajar.
- ❖ Gambar dan ilustrasi berwarna.
- ❖ Video pembelajaran interaktif.
- ❖ Kuis interaktif berbasis permainan.
- ❖ Aktivitas membaca, berdiskusi, menyimak, menulis, dan mengamati.
- ❖ Jurnal kegiatan belajar dan Refleksi pembelajaran.

Fitur-fitur tersebut bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu siswa memahami materi secara visual maupun audiovisual.

- 7) Platform dan Aksesibilitas : Aplikasi *E-Book* interaktif dapat digunakan pada perangkat berbasis Android dan/atau Windows (disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan) dengan menggunakan koneksi internet. Produk dikembangkan berbasis tautan digital sehingga memudahkan siswa maupun guru dalam mengakses pembelajaran kapan saja dan di mana saja.
- 8) Evaluasi dan Kontrol Kemajuan Belajar : *E-Book* interaktif menyediakan latihan soal, kuis interaktif, dan soal evaluasi pada akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, terdapat bagian refleksi pembelajaran yang membantu siswa mengungkapkan pengalaman dan pemahaman mereka setelah menggunakan *E-Book* interaktif.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring perkembangan pendidikan abad ke-21, guru dituntut mampu mengembangkan konten pembelajaran yang efektif sesuai karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Tujuannya untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Guru juga perlu menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Namun, tidak semua materi yang disampaikan dapat diingat dengan baik oleh siswa. Kondisi ini dapat memengaruhi pemahaman dan hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran *E-Book* interaktif dapat memudahkan guru melaksanakan pembelajaran sekaligus mendorong kreativitas dan inovasi dalam memanfaatkan teknologi. Media ini juga diharapkan membantu siswa belajar secara mandiri dan aktif, serta mempermudah pemahaman materi melalui penyajian masalah kontekstual, gambar, dan video yang menarik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi “Lihat Sekitar” di Kelas IV SD ini didasari pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) *E-Book* interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan media sederhana lainnya, salah satu keunggulan *E-Book* ini dirancang dengan mengkombinasikan beberapa media seperti teks, gambar, audio dan video pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa, meningkatkan pemahaman siswa dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa.
- 2) Belum tersedianya bahan sebagai media pembelajaran pada muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan menggunakan *E-Book* interaktif pada materi Lihat Sekitar di Kelas IV SD.
- 3) Guru maupun siswa dapat menggunakan produk dari pengembangan bahan ajar *E-Book* ini sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) *E-Book* interaktif ini dikembangkan berdasarkan pada kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 1 Susut, sehingga produk yang dibuat oleh pengembang hanya diperuntukkan bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Susut.
- 2) Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa *E-Book* yang digunakan untuk mengatasi permasalahan siswa dalam memahami secara jelas dari materi Lihat Sekitar pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.
- 3) Pengembangan *E-book* ini tidak dapat digunakan secara *offline*. Penggunaan terbatas pada penggunaan secara *online* saja dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone*/laptop ataupun komputer serta memerlukan internet untuk mengaksesnya.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Produk tersebut dapat berupa bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji teori.
- 2) Bahan Ajar: Bahan ajar adalah segala bentuk materi pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan

membantu peserta didik dalam memahami isi pelajaran. Bahan ajar dalam penelitian ini berupa *E-Book* interaktif.

- 3) *E-Book*: Buku elektronik adalah versi digital dari buku cetak yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone*. Istilah "*E-Book*" merujuk pada istilah ini.
- 4) Interaktif: Interaktif adalah sifat media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media. Dalam konteks ini, interaktif merujuk pada fitur seperti animasi, audio, video, serta latihan soal yang merespons tindakan siswa, sehingga mendorong partisipasi aktif dalam belajar.
- 5) Pemahaman siswa: Pemahaman siswa merupakan kemampuan peserta didik dalam menangkap, menginterpretasi, serta menjelaskan konsep yang dipelajari. Dalam penelitian ini, pemahaman siswa diukur berdasarkan kemampuan mereka memahami materi setelah menggunakan *E-Book* interaktif sebagai media belajar.
- 6) Materi "Lihat Sekitar": Materi "Lihat Sekitar" merupakan bagian dari muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar yang bertujuan mengembangkan kemampuan literasi dan berpikir kritis peserta didik melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Dalam materi ini, peserta didik diajak memahami berbagai bentuk rambu-rambu lalu lintas serta pentingnya menaati aturan demi keselamatan bersama.