

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa dimana dunia pendidikan benar-benar merubah proses pembelajarannya ketika dunia terdampak wabah Covid-19. Saat ini pemerintah dituntut untuk secepat mungkin mengubah metode pembelajaran yang dapat dilaksanakan. Sehingga pemerintah menetapkan pembelajaran daring yang memanfaatkan teknologi pendidikan agar dunia pendidikan tidak berhenti akibat wabah Covid-19 menghentikan banyak kegiatan berjalan normal. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, telah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) terkait proses belajar menyatakan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Adanya kebijakan tersebut, menyebabkan semua instansi pendidikan mengambil langkah cepat melaksanakan pembelajaran dengan metode yang tertera dalam Surat Edaran tersebut.

Pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian proses pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk teknologi digital melalui internet dari rumah. Pembelajaran daring, dianggap sebagai satu-satunya media penyampaian materi pembelajaran antara guru dan peserta didik, dalam masa darurat pandemi menurut (Rigianti 2020). Metode ini memang sangat baru untuk seluruh instansi pendidikan khususnya di Indonesia walaupun sebelumnya memang sudah ada pembelajaran

daring melalui *E-Learning*. Banyak kendala yang terjadi namun upaya-upaya telah dilakukan berdasarkan evaluasi proses demi berlangsungnya pembelajaran daring. Saat berlangsungnya pembelajaran daring ditemukan suatu permasalahan pada pembelajaran IPA yang berlangsung di kelas IV Sekolah dasar.

Pelajaran IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi. IPA atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah dan kenyataannya (Sujana, 2013). IPA adalah suatu proses penemuan tentang alam berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip mengenai alam yang dilakukan secara sistematis (Kumala, 2006). Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan pelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar peserta didik mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan hakikat pelajaran IPA.

Materi yang disajikan dalam muatan IPA sangat luas terutama di kelas IV sekolah dasar, salah satunya adalah materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Pada materi ini peserta didik dirasa belum mampu memahami bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan maksimal. Waktu pemaparan materi dalam belajar daring sangat singkat, belum banyak tersedia media pembelajaran

yang ada, rasa bosan yang melanda peserta didik, kurangnya motivasi dan minat belajar dalam mengikuti pembelajaran daring. Merujuk dari hal tersebut maka peserta didik memerlukan media yang tepat dan fleksibel.

Pengembangan media muatan IPA ini membantu peserta didik dalam meningkatkan cara berfikir kritis untuk mengikuti pembelajaran daring pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya muatan IPA. Media pembelajaran dikatakan fleksibel apabila media tersebut dapat digunakan di mana saja, kapan saja, tidak memikirkan tempat dan waktu penggunaannya. Salah satu media pembelajaran tersebut yaitu *E-Storybook*. *E-Storybook* adalah buku bergambar yang berbentuk elektronik, dimana buku ini akan lebih menarik peserta didik dalam belajar daring bahkan sangat hemat biaya. *E-Storybook* dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yang mendukung kurikulum dan mudah digunakan Agustina (2015). Dari pernyataan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *E-Storybook* banyak digunakan karena memiliki beberapa kelebihan yaitu kemudahan dalam mengaksesnya dan dapat mendukung proses belajar mengajar terutama dalam situasi belajar daring di rumah akibat adanya pandemi Covid-19, menampilkan materi pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak jenuh, materi yang disajikan lengkap sehingga menambah wawasan peserta didik, isi materi mudah dipahami karena dilengkapi dengan gambar berisi penjelasan, menarik minat baca anak karena belum pernah ada penggunaan media pembelajaran ini di sekolah serta efektif untuk memotivasi semangat belajar peserta didik selama belajar daring.

Kelayakan peserta didik dalam menggunakan *E-Storybook* dalam pembelajaran daring sangat tinggi melihat cara belajar peserta didik yang tidak

langsung didampingi oleh guru melainkan hanya diarahkan melalui media komunikasi. Perbedaan profesi orang tua yang tidak dapat memaksimalkan pendampingan belajar dengan anak juga akan membuat kesulitan dalam prosesnya sehingga dengan menerapkan pembelajaran menggunakan *E-Storybook* peserta didik dapat berkolaborasi dengan pendamping belajar di rumah.

Dipilihnya media *E-Storybook* telah merujuk pada beberapa hal yang menjadi pertimbangan. Berdasarkan permasalahan diatas, perlunya ketersediaan pengembangan media *E-Storybook* untuk membantu permasalahan yang ada. *E-Storybook* adalah media yang cocok digunakan sehingga guru dengan mudah dapat menjelaskan dan peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan secara tepat. Dalam hal ini transfer ilmu akan lebih maksimal terlaksana dan orang tua mudah mendampingi anak-anaknya dalam belajar daring. Media yang akan dikembangkan adalah *E-Storybook* yang sesuai dengan kondisi peserta didik untuk mempermudah peserta didik belajar secara daring. Serta model pengembangan yang akan digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi tidak dilaksanakan karena kondisi yang tidak memungkinkan akibat pandemi Covid-19, namun tahap evaluasi tetap dilaksanakan pada setiap tahap yang dilalui. Adanya pengembangan *E-Storybook* sebagai media pembelajaran ini peserta didik akan lebih tertarik untuk mempelajari pokok bahasan IPA yang saling mengaitkan dengan dunia nyata. Pembelajaran akan lebih bermakna serta mengetahui rancang bangun dan kelayakan media pembelajaran *E-Storybook* dalam proses belajar terutama belajar daring karena dampak adanya Covid-19.

Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Agustina, dkk (2015) yang menyatakan bahwa media *E-Storybook* dapat membantu peserta didik dalam belajar bahasa, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Triana Tarigan (2018) menyatakan bahwa buku cerita bergambar efektif meningkatkan minat membaca peserta didik dan penelitian yang dilakukan oleh Suryaningsih, dkk (2017) menyatakan bahwa media buku cerita bergambar layak dikembangkan untuk peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan beberapa penelitian tersebut yaitu kekhasan yang muncul pada media yang ini yaitu dikembangkan dengan kreasi, kreativitas, warna yang menarik dan desain yang sederhana baik teori maupun kenyataan.

Berdasarkan ulasan tersebut maka judul penelitiannya “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Storybook* Materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 4 Pemecutan Tahun 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada pemaparan latar belakang, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan adanya permasalahan peserta didik dalam belajar IPA. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran daring peserta didik mudah bosan karena media pembelajaran monoton.
2. Kurang tersedianya media pembelajaran dan bahan ajar elektronik yang dapat digunakan guru dalam muatan IPA.
3. Kurang media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat dari permasalahan yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan menarik yang adapt menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam belajar daring. Perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalah-masalah utama yang harus dipecahkan dapat dioptimalkan. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran *E-Storybook* materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang selaras dengan pemaparan tersebut, maka dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *E-Storybook* materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya pada muatan IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *E-Storybook* materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya pada muatan IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *E-Storybook* materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya pada muatan IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *E-Storybook* materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya pada muatan IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Beberapa manfaat yang hendak dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik dapat kontribusi dan memberikan sumbangan pemikiran yang positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas muatan IPA pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik

Dengan pengembangan media *E-Storybook* ini khususnya dalam muatan IPA, diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan media *E-Storybook*, pembelajaran akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- b. Bagi Guru

Penggunaan *E-Storybook* dalam pembelajaran daring di rumah dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

- c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kebijakan penggunaan dan menambah koleksi media pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan pada saat pembelajaran daring maupun luring.

d. Bagi Penelitian lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan/pembanding oleh penelitian lain sebagai penelitian yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah media *E-Storybook*. Berikut ini uraian secara singkat *E-Storybook* pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

1. Pengembangan media pembelajaran *E-Storybook* dapat mengarahkan serta mengedukasi peserta didik dalam belajar.
2. Pengembangan media pembelajaran *E-Storybook* adalah sebuah media yang dikemas untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran *E-Storybook* ini memadukan teks dan gambar berbentuk elektronik yang mudah diakses peserta didik dimanapun.
4. Media pembelajaran *E-Storybook* dapat digunakan saat pembelajaran daring maupun luring.
5. Media *E-Storybook* disajikan dalam bentuk *Portable Document Format* (PDF) dan dapat diakses melalui laptop serta *smartphone* dalam waktu yang tidak terbatas.
6. Media pembelajaran *E-Storybook* IPA dikembangkan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* 2010, dan pdf.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Suatu pembelajaran terutama di tingkat sekolah dasar sangat penting bagi peserta didik, karena pemahaman materi di usia perkembangannya jauh lebih bermakna. Dalam hal tersebut peserta didik memerlukan cara khusus untuk melalui proses belajar daring akibat pandemi Covid-19. Salah satu cara khusus guru menyampaikan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Guru diwajibkan membuat suatu proses pembelajaran yang menarik, efektif, efisien dan kreatif agar peserta didik tidak mudah bosan, mudah termotivasi, menarik minat belajar peserta didik serta penyampaian materi yang efektif dan efisien. Hal tersebut membuat guru harus mengembangkan media pembelajaran guna memfasilitasi peserta didik belajar daring. *E-Storybook* adalah salah satu media yang cocok digunakan oleh peserta didik dimasa pandemi ini. Pentingnya pengembangan media pembelajaran *E-Storybook* diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar serta penyampaian materi lebih mudah dipahami ketika penjelasan materi berisi gambar-gambar yang mudah diingat dan didesain dengan menarik sehingga peserta didik tidak mudah bosan. Media pembelajaran tersebut dapat memudahkan peserta didik berfikir kreatif dan menggali pengetahuan peserta didik serta mengaitkannya dengan alam sekitar.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan modul ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *E-Storybook* ini mampu untuk membangkitkan minat belajar peserta didik agar memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata di lingkungannya, sehingga peserta didik dapat mengikuti muatan dengan baik dan perolehan belajar akan lebih bermakna.

2. Sebagian besar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar sudah memasuki masa orientasi konkrit dimana peserta didik mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konsep di kehidupan sehari-hari.

Adapun keterbatasan dari pengembangan bahan ajar yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan permasalahan dan karakteristik peserta didik yang kurang memahami materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya sehingga peroduk ini diperuntukan bagi peserta didik Sekolah Dasar, khususnya kelas IV pada muatan IPA SD Negeri 4 Pemecutan.
2. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya di masa pandemi Covid-19 yang hasilnya berupa meida pembelajaran *E-Storybook*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Media Storybook adalah merupakan seperangkat media pengajaran digital dan non cetak yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk keperluan belajar mandiri, sehingga dapat menuntut peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri. Buku cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya berisi gambar dan kata-kata, yang tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung menjadi sebuah kesatuan cerita yang menarik menurut Adipta,dkk (2016). Pada usia anak

SD pemilihan penggunaan buku cerita bergambar merupakan salah satu pilihan yang bagus karena pada usia tersebut anak-anak masih menyukai cerita-cerita dan gambar-gambar yang penuh warna.

2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang berhubungan dengan bagaimana tentang alam sekitar melalui pengamatan dengan panca indra, IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan namun juga mempelajari dan menerapkan sikap ilmiah yang berupa rasa ingin tahu, jujur, logis, kritis, disiplin dan bertanggung jawab dalam prosesnya menurut Permendikbud (2016). Materi muatan IPA terdiri dari berbagai macam materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya adalah susunan yang ada pada tumbuhan itu sendiri. Pada tubuh tumbuhan terdapat tiga bagian pokok yaitu akar, batang, dan daun. Sedangkan bunga, buah, dan biji merupakan organ khusus pada tumbuhan.

