

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di Era saat ini telah mengambil atensi penuh kepada masyarakat umum, tidak hanya anak muda, orang tua, bahkan peserta didik Anak Usia Dini dan Anak Sekolah Dasar sudah terbiasa dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat. Teknologi ialah suatu hal yang tidak dapat di hindari oleh manusia (Pertiwi, 2022, p. 402). Perkembangan teknologi dapat memberikan dampak positif maupun negatif dalam setiap aspek kehidupan, salah satunya yaitu pada dunia pendidikan (Oktarina, 2022, p. 1642). Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari. (Jamun, 2018, p. 50).

Teknologi dapat mengubah kebudayaan dengan cepat, dengan kehadiran teknologi menjadikan generasi millennial melupakan nilai-nilai budaya. Para pemuda maupun anak-anak di zaman saat ini jarang sekali melestarikan budaya tradisional Indonesia dan mengenal lebih dalam keragaman budaya Indonesia. (Kurniasih, 2016, p. 281). Salah satu pembelajaran yang mengenalkan suatu keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar yaitu pembelajaran IPS. Pada pembelajaran IPS di kelaas IV sekolah dasar ditemukan materi yang membahas mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia, salah satunya yaitu keragaman rumah adat Indonesia

Rumah adat merupakan rumah tradisional yang dimana bangunannya memiliki ciri khas pada tiap daerah di Indonesia yang melambangkan kebudayaan suatu daerah. Indonesia memiliki 34 rumah adat yang tersebar dari Sabang sampai Merauke (Wahidin, 2019, p. 268). Rumah adat merupakan salah satu pusaka budaya Indonesia, maka dari itu pentingnya mengenal dan melestarikan rumah adat yang ada di Indonesia. Kini rumah adat sudah mulai tergantikan keberadaannya dengan rumah gaya modern dikarenakan pesatnya kemajuan zaman. Bahkan di beberapa daerah saat ini sudah sangat sulit untuk menemukan masyarakat yang masih mempertahankan rumah adat, sehingga kemungkinan sudah sangat sulit untuk melihat secara langsung bagaimana bentuk dari salah satu rumah adat yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil *review* yang telah dilakukan pada buku tematik Tema 7 *Indahnya Keberagaman Negeriku Revisi 2017* terbitan Kemendikbud untuk siswa kelas IV sekolah dasar, didapati bahwa materi mengenai rumah adat di Indonesia dimuat dengan materi yang sangat singkat, dimana hanya di paparkan dalam bentuk tabel yang hanya berisikan nama asal daerah dan nama rumah adat tanpa adanya gambar yang menunjukkan bagian dan ciri khas dari setiap rumah adat, serta tidak ada penjabaran materi terkait sejarah, filosofi dan bagian-bagian rumah adat. Tentu saja hal ini mengakibatkan proses pembelajaran mengenai materi keragaman rumah adat di Indonesia menjadi tidak maksimal dikarenakan nilai-nilai budaya pada materi tidak dapat tersampaikan secara utuh kepada peserta didik.

Hal tersebut berkaitan dengan Penelitian (Setiawan, 2020, p. 12) yang menyatakan bahwa siswa saat ini kurang tertarik untuk mengetahui keragaman rumah adat yang merupakan suatu warisan budaya Indonesia dan pada proses pembelajaranpun dalam penyampaian materi keragaman rumah adat di Indonesia guru mengalami kendala sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami suatu ciri khas rumah adat yang ada di Indonesia, serta adanya keterbatasan media pembelajaran yang mendukung saat pelajaran berlangsung.

Dalam pemanfaatan teknologi, salah satu alternatif media yang dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa yaitu *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional*. Menurut (Alwan, 2018, p. 30) *E-Book (Electronic Book)* merupakan tampilan teks dan gambar yang berbentuk digital yang dibuat dan bisa di baca melalui komputer, *handphone* atau alat *digital* lainnya. *E-Book* mampu memadukan tampilan suara, grafik, gambar, animasi, serta *movie* maka dari itu dapat menyediakan lebih banyak informasi dibanding buku konvensional (Rifaldi, 2017, p. 626). *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar mandiri karena dapat di akses dengan sangat mudah, yang di susun berdasarkan kebutuhan, dan pertimbangan kemampuan pengembang, serta dapat disesuaikan pada program dengan tingkat kemudahan pada penerapannya.

Berdasarkan observasi pada tanggal 13 Januari 2023 mengarahkan peneliti untuk memilih lokasi penelitian di SD N 4 Palembang. Didapatkan hasil pengisian kuesioner oleh salah satu guru kelas IV SD N 4 Palembang yaitu, saat ini siswa sangat tertarik dengan pembelajaran pada Materi Keragaman Rumah Adat

Indonesia dengan menggunakan media gambar berupa rumah adat. Namun siswa masih kesulitan dalam mengingat dan memahami materi pada banyaknya Rumah Adat di Indonesia. Dalam mengatasi permasalahan tersebut guru membuat sebuah permainan yang dapat mengenalkan dan mengedukasi tentang Keragaman Rumah Adat di Indonesia. Diketahui juga bahwa di sekolah belum pernah menggunakan media ajar berupa *E-Book* Berbasis *Flip PDF Professional*. Kemudian ketersediaan Sarana dan prasarana seperti laptop dan proyektor untuk mengimplementasikan media ajar juga sudah sangat mendukung di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas bahwa, sangat dibutuhkannya suatu media pembelajaran guna meningkatkan ketertarikan siswa pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia. Salah satunya yaitu dengan mengembangkan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia yang mana belum pernah di gunakan pada proses belajar di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nurjamilah, 2022, p. 1055) yang menyarankan untuk menambahkan game atau kuis interaktif yang lebih menarik pada produk yang akan di buat. Dengan adanya *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* ini di harapkan dapat memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami pembelajaran pada Materi Keragaman Rumah Adat. Produk ini nantinya dapat akses dengan mudah dan dapat digunakan di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan kondisi diatas, pelaksanaan penelitian ini bermaksud untuk mendesain dan mengembangkan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional*. Maka, judul dari penelitian ini yaitu **“Pengembangan *E-Book* Berbasis *Flip PDF*”**

Professional Pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di definisikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Peserta didik terkendala dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran.
- 1.2.2 Pada pembelajaran IPS, khususnya pada materi keragaman rumah adat Indonesia masih sulit dipahami oleh siswa.
- 1.2.3 Belum adanya penggunaan *software* berupa *Flip PDF Professional* dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat kembali mengenai permasalahan yang telah dikemukakan, maka peneliti membatasi penelitian pada : Pengembangan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* dengan pembuatan produk berupa *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada materi keragaman rumah adat indonesia kelas IV Tema 7 SubTema 2 indahny keragaman budaya negeriku pada KD 4.2 menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa dengan hanya mengembangkan materi pada rumah adat Sumatera Selatan yaitu rumah limas dan rumah ulu yang valid dan praktis .

1.4 Perumusan Masalah

Berlandaskan pada batasan masalah di atas, maka didapati rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1.4.1 Bagaimana mengembangkan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia yang valid?

1.4.2 Bagaimana mengembangkan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia yang praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berlandaskan perumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada materi keragaman rumah adat Indonesia yang valid dan praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang berjudul Pengembangan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada materi Keragaman Rumah Adat Indonesia ini diharapkan dapat memiliki kegunaan :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pada hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan, keilmuan, dan pengetahuan Pengembangan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

1. Meningkatkan kemandirian belajar siswa baik di sekolah ataupun di rumah.
2. Mengenalkan media pembelajaran yang lebih modern.
3. Sebagai sarana dalam meningkatkan pengetahuan pada ragam rumah adat di Indonesia.

b. Bagi Guru

1. Dengan adanya produk ini dapat memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran dan dapat membimbing siswa untuk menambah pengetahuan dan pemahaman.
2. Memberikan motivasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhannya.
3. Membantu guru untuk mempermudah siswa dalam belajar IPS khususnya pada materi keragaman rumah adat Indonesia.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi ataupun kajian yang relevan dalam penelitian pengembangan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini diharapkan produk yang akan di hasilkan ialah *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada materi keragaman rumah adat Indonesia untuk peserta didik dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1.7.1 *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* yang dapat di akses menggunakan laptop, *handphone* dan alat *digital* lainnya.
- 1.7.2 *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* berisikan pembelajaran IPS khususnya Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia.
- 1.7.3 Aplikasi yang dipakai saat pembuatan *E-Book* yaitu *Flip PDF Professional*.
- 1.7.4 Desain *E-Book* dibuat menggunakan aplikasi *Canva*
- 1.7.5 Isi *E-Book* terdiri dari kata pengantar, daftar isi, 34 rumah adat Indonesia, Materi, kuis dan daftar pustaka.