

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi, serta bertanggung jawab sehingga tercapai untuk setiap berjenjang pendidikan (Putri, et al., 2022, p. 55).

Pendidikan menurut UU No 20 tahun 2003 usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Bapak pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mengatakan arti pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntunan dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan mentukan segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya”. Pendidikan merupakan cara yang bisa merubah prilaku serta membawa informasi kedalam masyarakat. Pendidikan direncanakan secara sistematis, oleh karena itu kurikulum sangat penting bagi pendidikan siswa.

Kurikulum merupakan seperangkat atau suatu sistem rencana dan pengaturan mengenai bahan pembelajaran yang dapat dipedomani dalam aktivitas belajar mengajar. Kurikulum tidak hanya terbatas pada pembelajaran, tetapi meliputi segala sesuatu yang dapat memperoleh perkembangan peserta didik diantaranya pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kurikulum yang digunakan kelas IV saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup banyak waktu untuk mendalami konsep dan penguatan kompetensi. Pendidik memiliki banyak keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum merdeka sangat diperlukan karena berbagai studi nasional maupun internasional menunjukkan bahwa Indonesia telah mengalami krisis pembelajaran (*learning crisis*) yang cukup lama (Anggraini, et al., 2022, p. 292-293).

Kurikulum mempunyai peranan penting dalam pendidikan, kurikulum sangat berkaitan dengan penentuan arah, isi dan proses pendidikan yang pada akhirnya menentukan kualifikasi lulusan suatu lembaga pendidikan, berjalanya waktu dengan perkembangan zaman dan tuntutan dari masyarakat, maka dunia pendidikan harus melakukan inovasi dalam pendidikan. Kurikulum adalah suatu komponen standar dalam proses pendidikan dan pengajaran di dunia pendidikan, kurikulum juga disebut

sebagai *a plant of learning* sebagai proses belajar dan pembelajaran akan berjalan secara sistem dan struktur pencapaian tujuan pembelajaran (Hutapea, et al., 2023, p. 6883). Menurut Ralph Tyler dalam (Wati, et al., 2022, p. 630) mengatakan bahwa kurikulum merupakan sebuah kegiatan belajar siswa yang telah direncanakan oleh sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Dan Djunaidi Ghony dalam (Wati, et al., 2022, p. 630) mengemukakan bawasanya kurikulum dapat didefinisikan sebagai kesempatan belajar, yang diberikan kepada peserta didik oleh lembaga pendidikan dan para peserta didik agar bisa memperoleh pengalaman yang dihadapi ketika kurikulum di implementasikan.

Untuk mencapai mutu dan tujuan pendidikan pada kurikulum merdeka khususnya jenjang pendidikan sekolah dasar dilaksanakannya pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam proses pendidikan di sekolah dasar. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu dari keseluruhan berbagai macam ilmu sosial. Ilmu pengetahuan sosial dan humanior yang sudah diolah melalui metode ilmiah dan pedagogis sesuai dengan kepentingan pembelajaran di sekolah dasar. (Rizkiana et al., 2023, p. 162). Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari sejumlah ilmu sosial untuk tujuan pengajaran dan pendidikan. Tujuan pengajaran IPS adalah agar peserta didik mampu menjadi warga negara yang mampu mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, lingkungan dan untuk bekal melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. (Putri, et al., 2023, p. 1318). Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang

ada di Indonesia dimana di dalamnya berupa bahan ajar yang terpadu yang disederhanakan dan diorganisasikan dari konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Tujuan IPS sendiri adalah untuk memudahkan dan mengembangkan keterampilan kemampuan siswa untuk kehidupan sehari-harinya (Nurazijah, et al., 2023, p. 1799). Banyak peserta didik yang beranggapan bahwasanya mata pelajaran IPS itu membosankan dan kurang diminati. Untuk mengatasi masalah tersebut guru harus menyediakan media pembelajaran, tujuannya untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan.

Menurut Irawan dalam (R.Juniarti, et al., 2023, p. 43) peran seorang guru dalam proses pembelajaran masih sangat penting bahkan sampai saat ini masih dianggap sebagai profesi yang sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran formal. Guru harus kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tau peserta didik, dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan memotivasi minat siswa. Media pembelajaran adalah salah satu cara atau alat belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif untuk mencapai tujuan yang di inginkan. Media pembelajaran sendiri memiliki macam-macam media seperti media audio, media visual, media audio visual, gambar fotografi, peta dan globe.

Menurut Yusufhadi Miarso, dalam (Nurita, 2018, p. 173) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang sangat diperlukan untuk

menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kamauan peserta didik sehingga sangat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Kemajuan di bidang teknologi dan ilmu pengetahuan membawa perubahan disegala aspek, khususnya didunia pendidikan. Kemajuan teknologi yang berkembang begitu pesat menjadi salah satu penyebab yang mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi untuk pembuatan media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan dikenal suatu metode pembelajaran yang dapat disajikan dengan menggunakan alat peraga yang biasa disebut sebagai media pembelajaran atau sumber belajar (Fitriani, et al., 2023, p. 813).

Dengan memanfaatkan teknologi komputer, handphone, tablet sebagai sarana untuk membuat maupun mengembangkan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran adalah langkah baru yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas mutu pendidikan di Indonesia. Salah satu bentuk dari pemanfaatan teknologi sebagai media media pembelajaran adalah dengan mengembangkan *electronic book (e-book)*.

Dengan menggunakan *E-Book* peserta didik lebih tertarik, menghilangkan rasa bosan dan kejenuhan saat mengikuti proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran *E-Book* dapat dijadikan sebagai sumber belajar, hal ini diperkuat oleh peneliti terdahulu yang relevan yang diteliti oleh (Suprpto, et al., 2019, p. 124). Dengan judul pengembangan *E-Book* interaktif berbasis animasi bagi siswa sekolah menengah kejuruan. *E-book atau elektronik book* adalah buku yang disederhanakan menjadi format digital. *E-book* merupakan buku yang dikembangkan dalam format elektronik yang bisa diakses dengan teknologi komputer, handphone, tablet (Putri & Slamet, 2021, p. 10800). *E-Book* sangat banyak memiliki manfaat yang dapat dicapai, salah satunya untuk membentuk moralitas bagi pembacanya (Anindia, et al., 2023, p. 153).

*E-Book* sangat baik digunakan dalam melatih kemampuan peserta didik untuk literasi sains baik dari segi teoritis atau empiris. Fungsi *E-Book* secara umum untuk sarana belajar dan media informasi. *E-Book* sangat memberikan kemudahan kepada siswa untuk membuka dimana saja dan kapan saja (Alwan, 2018, p. 27). Merujuk dari beberapa catatan dan hasil penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini akan dikembangkan *E-Book* berbasis aplikasi *canva*.

Aplikasi *canva* adalah salah satu aplikasi yang bisa kita gunakan untuk membuat berbagai desain yang kita butuhkan. *Canva* menyediakan banyak filter gratis yang mudah digunakan sehingga proses pembuatan desain akan lebih mudah dan cepat. Aplikasi *canva* merupakan aplikasi

desain grafis secara online. *Canva* juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin kita buat atau yang kita inginkan. Penggunaan media pembelajaran *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021, p. 2386). *Canva* merupakan program desain online yang mempunyai banyak fitur untuk pembuatan logo, sampul buku, sertifikat, spanduk, video, brosur, prestasi, dan lain sebagainya (Monoarfa & Haling, 2021, p. 1087).

Kelebihan aplikasi *canva* sebagai berikut; (1) Memiliki beragam desain yang menarik; (2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karna banyak template yang telah disediakan; (3) Memiliki resolusi animasi yang baik; (4) Menghemat waktu dalam pembuatan desain; (5) Membuat desain bukan hanya menggunakan komputer tetapi bisa menggunakan ponsel, tablet dan sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019, p. 80). Diharapkan aplikasi *canva* ini menjadi alternatif dalam pembuatan media *E-Book* yang menarik pada pembelajarn IPS materi “ keragaman budaya Indonesia”. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dinilai terlalu banyak membaca dan materi dalam proses belajarnya. Oleh karena itu terkadang peserta didik khususnya anak-anak Sekolah Dasar (SD) merasa bosan jika harus mendengarkan gurunya menggunakan metode ceramah selama menyampaikan materi tersebut. Terkadang hal itu memicu sikap peserta didik yang enggak untuk memperhatikan sehingga akhirnya

ilmu yang diberikan tidak sampai dan tidak dapat diterima dengan baik. Karenanya, metode baru harus diterapkan salah satunya adalah dengan metode belajar menyenangkan (Putri Amelia et al., 2022, p 4321)

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti pada tanggal 4 Desember 2023 di SD Negeri 81 Palembang ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya minat belajar peserta didik. Pelajaran IPS kurang diminati peserta didik kondisi ini mengakibatkan banyak peserta didik yang kurang fokus dalam belajar karena guru hanya menggunakan alat berupa gambar dan buku saja sehingga peserta didik tersebut cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut mengakibatkan rendahnya minat belajar yang berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan pengembangan dengan judul penelitian, "**Pengembangan *E-Book* Berbasis *Canva* Pada Pembelajaran IPS Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar**", perencanaan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan dan menghasilkan produk yang menarik dan berbeda dari biasanya, untuk teknologi yang digunakan media *E-Book* ini dapat dimanfaatkan menggunakan teknologi menggunakan *handpon* secara langsung. Proses pembelajaran menggunakan media *E-Book* ini peserta didik tidak hanya meghayal tetapi siswa juga dapat melihat langsung konsep yang diberikan guru.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat disimpulkan bahwasanya permasalahannya yang muncul di SD Negeri 81 Palembang sebagai berikut:

1. Guru memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran dikelas.
2. Keterbatasan media belajar.
3. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas IV.
4. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pemahaman materi pembelajaran.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini hanya dibatasi pada :

1. Pengembangan E-Book berbasis canva pada pembelajaran IPS keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.
2. Penelitian dilakukan untuk melihat kevalidan dan kepraktisan media.
3. Pokok bahasan pada penelitian pengembangan ini adalah materi keragaman budaya indonesia.
4. Materi menjelaskan mengenai pakaian adat, rumah adat, bahasa daerah, alat musik, dan makanan khas dari berbagai provinsi.
5. Penelitian dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembahasan masalah di atas, masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *E-Book* berbasis *canva* pada pembelajaran IPS keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar yang valid ?
2. Bagaimana hasil pengembangan *E-Book* berbasis *canva* pada pembelajaran IPS keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar yang praktis ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *E-Book* berbasis *canva* pada pembelajaran IPS keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *E-Book* berbasis *canva* pada pembelajaran IPS keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

#### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis diantaranya sebagai berikut:

a) Manfaat Teoris

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang mengembangkan media *E-Book* menambah wawasan dan berguna untuk meningkatkan daya kreatifitas guru dalam mengembangkan media *E-Book* pada pembelajaran IPS keragaman budaya Indonesia.

b) Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat bagi siswa, guru, pihak sekolah dan bagi peneliti.

1. Bagi siswa: Dengan adanya media pembelajaran *E-Book* peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan mudah.karena media pembelajaran berbasis digital ini dibuat dalam bentuk *E-Book* maka siswa akan tertarik untuk mengikuti proses belajar dengan baik.
2. Bagi guru: Penelitian ini diharapkan nantinya dapat membantu guru dalam merencanakan serta menyusun mataeri keragaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media *E-Book*, sehingga pembelajaran media menjadi lebih praktis dan efektif.
3. Bagi sekolah: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada pihak sekolah sehingga kiranya dapat melengkapi dan memperbaiki kekurangan mengenai media pembelajaran.

4. Bagi peneliti: Memperoleh serta menambah pengetahuan dan keterampilan terkait dengan penelitian yang menggunakan media *E-Book* berbasis *canva*.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media pembelajaran *E-Book* berbasis *canva* pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Cover yang berisi judul keragaman budaya Indonesia. Di desain menggunakan background berwarna merah dan putih, terdapat gambar macam-macam suku budaya Indonesia, font "Poppins" ukuran 64, terdapat logo Universitas PGRI Palembang, logo kampus merdeka, logo Tut wurihandayani, kelas dan nama penulis.
2. Halaman kedua berisi kata pengantar. Di desain menggunakan background berwarna putih, font *canva Sans*, ukuran 26.
3. Halaman ketiga berisi Daftar isi. Di desain menggunakan background berwarna putih, font *canva sans*, dan ukuran 40. Di setiap provinsi membahas mengenai pakaian tradisoal, rumah adat, alat musik, dan makanan khas. Didukung dengan gambar animasi yang diambil dari *google* dan aplikasi *canva*,
4. Setiap provinsi di desain menggunakan background putih dan didominasi warna seperti merah, coklat, hijau, biru, dan lain

sebagainya. Setiap Isi materi di desain menggunakan font 29LT Riwaya dengan ukuran 13.

5. Halaman selanjutnya setelah materi terdapat evaluasi untuk mengetahui batas mana peserta didik paham dalam materi. Terdapat riwayat hidup penulis yang di desain menggunakan background berwarna putih, font comic Sans, ukuran 26.
6. Halaman terakhir terdapat nama dosen pembimbing.