

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut (Resti et al., 2024, p. 76) pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk lainnya di dalam masyarakat dimana ia hidup, pendidikan juga merupakan faktor utama dalam membentuk karakter bangsa. Pendidikan menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (SISDIKNAS no. 20 tahun 2003) menyatakan bahwa pendidikan adalah 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 luhur, kecerdasan dalam olah pikir, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, dalam lingkungan masyarakat dan kebangsaan yang bertujuan untuk mencapai tujuan nasional.

Menurut (Haerullah, 2020, p. 2) dunia pendidikan saat ini dapat dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang semakin pesat. Peningkatan penyelenggaraan pendidikan, baik pendidikan nonformal (masyarakat), pendidikan formal (sekolah) maupun pendidikan informal (sekolah) sangat diperlukan, secara khusus, pendidikan formal memegang peranan penting dalam memperoleh kemampuan akademis seseorang, sehingga perlu dilakukan upaya peningkatan kuantitas dan kualitas pendidikan.

Perkembangan zaman yang terus berkembang dapat membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan kata lain menurut (Yunita, Teti, & Yuli,

2023, p. 626) memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi, salah satunya adalah media pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan. Materi yang disusun secara sistematis tersedia dalam berbagai format, termasuk buku, brosur, *handout*, *E-Book*, dan E-modul.

Menurut (Sutrizna et al., 2022, p. 88) media pembelajaran adalah alat bantu, baik fisik maupun nonfisik, yang dirancang sebagai perantara antara guru dan siswa dalam mempelajari materi dengan lebih efektif dan efisien. Untuk memungkinkan proses belajar mengajar yang efektif dan inovatif melalui penyediaan media interaktif, seorang guru harus bisa membuat suatu media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar. Media pembelajaran yang efektif ini bisa diterapkan pada setiap mata pelajaran, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut (Eka et al., 2021, p. 205) pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pembelajaran yang belajar tentang komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan belajar dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulis. Hal ini relevan dengan kurikulum 2013 bahwa kompetensi belajar bahasa diarahkan ke dalam empat sub aspek, yaitu membaca, berbicara, menyimak dan mendengarkan.

Peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Sova Oktamika pada tanggal 25 Januari 2024 yang menyatakan bahwa sumber daya pembelajaran cukup tersedia bagi siswa, termasuk buku pemerintah, lembar kerja siswa, dan modul pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan observasi lanjutan bersama Ibu Sova Oktamika, dari hasil wawancara tersebut peneliti menemukan permasalahan di

kelas III, yaitu dalam pembelajaran memiliki keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media yang sering dipakai siswa adalah media buku paket dan lembar kerja peserta didik, dan beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, berdasarkan informasi tersebut guru memerlukan media pembelajaran yang menarik agar dapat membantu guru memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

Analisis kebutuhan siswa berdasarkan wawancara bersama Ibu Sova Oktamika yang dilakukan pada tanggal 25 Januari 2024, hasil dari analisis kebutuhan dari siswa kelas III di SD Tunas Teladan Palembang kondisi penggunaan media pembelajaran interaktif yang masih jarang di gunakan padahal sumber daya pembelajaran cukup tersedia bagi siswa di SD Tunas Teladan Palembang. Peserta didik mengalami sedikit kebosanan dalam belajar, sehingga dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang menarik minat belajar siswa dan membuat pembelajaran siswa menjadi lebih menyenangkan.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah di uraikan di atas, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang akan dipakai pada penelitian ini berupa media pembelajaran *E-Book* Interaktif yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik agar lebih antusias dalam membaca dan belajar. Buku elektronik juga disebut *E-Book*, adalah buku teks yang diubah menjadi format digital. Buku elektronik yang dikembangkan dapat dijalankan dengan alat bantu komputer. Jika buku biasanya

terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berbentuk teks atau gambar. Buku elektronik diminati karena ukurannya yang praktis dibandingkan dengan buku dan biasanya memiliki fitur pencarian, yang memungkinkan kata-kata dalam buku dicari dan ditemukan dengan cepat (Wenny & Legiman, 2021, p. 10800).

Media pembelajaran *E-Book* dibuat dengan bantuan aplikasi Canva, yang merupakan aplikasi yang bermanfaat yang membantu guru menyusun dan membuat media pembelajaran, dengan menggunakan website *Heyzine.Com*, anda dapat mengubah file PDF *E-Book* yang telah dibuat menggunakan aplikasi Canva menjadi *Flipbook* (Rani, Ramanata, & Tanzimah, 2023, p. 4).

Saat ini menggunakan teknologi yang sudah ada, terutama yang dapat diakses siswa secara online dan yang bisa ditampilkan menggunakan proyektor, seperti Media Pembelajaran *E-Book*. Media Pembelajaran *E – Book* yang tersedia dalam buku Tematik Tema 5 Subtema 2 Pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Mengidentifikasi Ciri - Ciri Perubahan Cuaca. Kemudian di sekolah tersebut belum pernah belajar menggunakan Media Pembelajaran *E – Book* ketika pembelajaran di kelas khususnya pada materi Mengidentifikasi Ciri – Ciri Perubahan Cuaca. Media *E – Book* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan baik dan tidak bosan dalam belajar.

Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan kegiatan Pengembangan Media Pembelajaran *E – Book* Interaktif Berbasis Canva dan *Heyzine Flipbook* Pada Materi Ciri – Ciri Perubahan Cuaca Pada Kelas III di SD Tunas Teladan Palembang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Berbasis Canva dan *Heyzine Flipbook* Pada Materi Ciri- Ciri Perubahan Cuaca Pada Siswa Kelas III di SD Tunas Teladan Palembang “.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar sekolah masih menggunakan media seperti Buku Paket, LKPD, dan modul sedangkan fasilitas sekolah cukup memadai
2. Peserta didik mengalami kebosanan dalam belajar
3. Guru belum membuat media pembelajaran *E-Book* Interaktif berbasis canva dan *heyzine flipbook* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu peserta didik kelas III di SD Tunas Teladan Palembang dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah *E-Book* Interaktif berbasis Canva dan *Heyzine Flipbook* pada materi mengidentifikasi ciri-ciri perubahan cuaca, dan peneliti mengembangkan produk sampai tahap validasi dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

1.4 Perumusan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Hasil pengembangan Media Pembelajaran *E- Book* Interaktif Berbasis Canva dan *Heyzine Flipbook* Pada Materi Ciri- Ciri Perubahan Cuaca Pada Kelas III di SD Tunas Teladan Palembang?
2. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan Media Pembelajaran *E- Book* Interaktif Berbasis Canva dan *Heyzine Flipbook* Pada Materi Ciri- Ciri Perubahan Cuaca Pada Kelas III di SD Tunas Teladan Palembang?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Berbasis Canva dan *Heyzine Flipbook* Pada Materi Ciri- Ciri Perubahan Cuaca Pada Kelas III di SD Tunas Teladan Palembang
2. Mengetahui bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran *E- Book* Interaktif Berbasis Canva dan *Heyzine Flipbook* Pada Materi Ciri- Ciri Perubahan Cuaca Pada Kelas III di SD Tunas Teladan Palembang

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan kegunaan. Adapun kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai pengembangan ilmu khususnya dalam bidang pendidikan dan diharapkan dapat menjadi khasanah keilmuan khususnya pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

b. Kegunaan Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan masukan guru agar menggunakan media pembelajaran inovatif dan interaktif yang menarik dan sesuai dengan materi yang disajikan, dan dapat dijadikan referensi oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran untuk kedepannya.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III pada materi mengidentifikasi ciri-ciri perubahan cuaca, serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, selain itu juga dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam belajar.

3. Bagi Sekolah Dasar

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi sekolah pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi mengidentifikasi ciri- ciri perubahan cuaca. Dan dengan adanya media pembelajaran *E- Book* Interaktif berbasis canva dan *heyzine flipbook* ini, diharapkan dapat menjadi

motivasi pihak sekolah untuk menyediakan media yang sesuai, menarik dan dapat menyatukan komponen-komponen pembelajaran secara utuh dan disajikan pada sewaktu pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi relevan bagi peneliti selanjutnya, dan dapat mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penelitian ini, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media yang lebih menarik lagi bagi peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media Pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis canva dan *heyzine flipbook*. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan adalah:

1. Media *E-Book* interaktif berbasis canva dan *heyzine flipbook* berbentuk buku elektronik yang diakses secara online, sehingga dapat digunakan secara berulang dan tidak mudah rusak.
2. Media Pembelajaran *E-Book* ini dapat diakses secara online atau offline dengan cara yang sangat mudah yaitu cukup klik link file saja atau link yang sudah disediakan.
3. Media *E-Book* interaktif berbasis canva dan *heyzine flipbook* yang didesain dengan bantuan aplikasi canva setelah itu berbantuan aplikasi *heyzine flipbook* yang berisi materi pelajaran Bahasa Indonesia yaitu

mengidentifikasi membaca informasi ciri-ciri perubahan cuaca pada kelas III SD.

4. Media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis canva dan *heyzine flipbook* ditampilkan menggunakan laptop yang disambungkan dengan layar proyektor
5. Bagian media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis canva dan *heyzine flipbook* terdiri dari cover depan, doa, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan *E-Book*, materi, ayo membaca, ayo menulis, referensi atau daftar pustaka, biodata penulis, dan cover belakang.
6. Media *E-Book* memiliki kelebihan yang terletak pada ukurannya yang kecil karena dapat disimpan dalam perangkat penyimpanan yang dapat menyimpan data.
7. *E-Book* berbentuk *soft file* dan sangat praktis ketika menggunakannya, siswa tidak perlu membeli buku dan membawa buku.
8. *E-Book* ini ialah buku yang diprogram dalam komputer untuk menampilkan materi abstrak dalam bentuk visual, ini membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih mudah dan menarik perhatian siswa selama proses belajar, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.