

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang bermakna bagi siswa. Melalui pembelajaran tematik dapat bermakna dikarenakan adanya situasi pembelajaran yang berinteraksi sosial antara guru dan siswa. Pembelajaran tematik sangat penting dan menjadi salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema-tema dengan menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa mendapatkan pembelajaran secara maksimal di kelas (Suswandari, 2021, p. 34). Pembelajaran tematik juga pembelajaran yang utuh dan menyeluruh sehingga bisa mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/Paud) atau sekolah dasar (SD) untuk kelas awal atau rendah yaitu kelas 1, 2, 3 dan kelas tinggi 4, 5, 6 yang dilandaskan dengan tema-tema tertentu dengan secara nyata yang dikaitkan dengan dunia siswa.

Pembelajaran tematik juga salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Menurut Sukma (2020) pembelajaran tematik terpadu sebagai proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan potensi dirinya yang semakin lama semakin meningkat melalui sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran tematik ini penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang ada di dalam sekolah dasar diantaranya PPKn, IPA, IPS, Matematika, PJOK, SBDP, dan Bahasa

Indonesia. Dalam pembelajaran tematik di kelas II SD ada 8 tema dan tema salah satunya tema 2 bermain di lingkungan sekolah dengan subtema 4 bermain di tempat wisata dalam subtema tersebut terdapat beberapa mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, PPKn, dan SBDP. Pada materi tersebut masih banyak siswa yang kurang mengerti dan kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran. Minat akan timbul apabila mendapatkan respon dari luar sehingga rasa ingin tahu untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat tetap dan merasakan perasaan yang senang jika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Menurut Hermaini (2020, p. 143) minat belajar dapat diukur dengan 4 indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, dan keterlibatan saat belajar.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 230 Palembang dan wawancara bersama wali kelas, khususnya pada kelas 2 yang berjumlah 30 siswa, pada materi subtema 4 Bermain di Tempat Wisata terdapat 17 siswa yang nilainya belum mencapai KKM serta rendahnya pengetahuan siswa dan kurangnya minat belajar siswa di kelas. Hal ini, dikarenakan sarana pembelajaran di sekolah hanya menggunakan buku cetak atau buku paket saja dan tidak ada media pembelajaran yang digunakan. Maka dari itu kurang menarik perhatian untuk siswa. Dengan hal ini, media pembelajaran dengan menggunakan buku cetak saja akan membuat proses pembelajaran kurang optimal dan kurang menarik.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menemukan penyebab dari permasalahan tersebut yaitu pembelajaran yang dilakukan masih bersifat pasif dikarenakan kurangnya pemahaman tentang teknologi pembelajaran dan hanya

menggunakan media pembelajaran dari buku cetak serta kurang menarik perhatian siswa dan minimnya sarana prasarana di sekolah. Dengan hal ini, siswa akan mudah bosan karena pembelajaran yang dilakukan terlalu monoton dengan menggunakan buku cetak saja. Oleh sebab itu, diperlukannya media pembelajaran yang modern dan mudah dipahami oleh siswa untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah sehingga dibutuhkan media pembelajaran digital yang menarik, inovatif, dan praktis untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran.

Media teknologi pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu mengembangkan produk bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *canva* dan *website*. Pada pendidikan Indonesia selama ini hanya berfokus pada buku cetak dan sekarang sudah tergantikan berupa media digital, seperti *e-book* (Effendi, 2019). Dengan hal ini dapat menjadikan kesempatan untuk meningkatkan kualitas media berbasis teknologi pembelajaran di dalam pendidikan diantaranya penggunaan *e-book* (Lubis, 2023). Bahan ajar yang dilakukan peneliti yaitu berupa *e-book* dengan kombinasi warna yang menarik dan juga sesuai dengan materi yang ada di sekolah dasar. Dengan menggunakan media pembelajaran digital berupa *e-book* dapat meningkatkan minat belajar dan membangkitkan motivasi siswa di sekolah dasar.

Media *e-book* sangat berperan penting karena berguna meningkat minat belajar bagi siswa sekolah dasar. Buku digital atau *e-book* sebagai sebuah buku yang didesain dalam wujud berbetuk digital atau elektronik dengan cara penggunaan yang lebih mudah dengan menggunakan media teknologi berupa, PC, netbook, smartphone, laptop, dan lain-lain (Francisca, 2022). Maka dari itu situasi saat ini menjadi pendorong bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berbasis digital

e-book pada pembelajaran di SD dan menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan bahan ajar *e-book* dikarenakan mudah digunakan kapan saja dan dimana saja salah satunya menggunakan media elektronik berupa handphone. Bahan ajar yang peneliti kembangkan berbentuk format *Open Electronic Book Package* atau lebih dikenal *OPF Flipbook* dengan berbantuan *heyzine flipbook*. Menurut Ruddamayanti (2019) format ini dikenal juga sebagai *OPF FlipBook*. *OPF* adalah salah satu bentuk format buku elektronik yang berbasis pada XML yang dibuat oleh sistem buku elektronik. Buku elektronik dalam format ini dikenal *FlipBooks* sebagai perangkat lunak dan penyaji menampilkan buku dalam format 3D yang bisa dibuka-buka (*flipping*).

Penelitian yang menjadi rujukan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah (2023) dengan hasil penelitian “*e-book* interaktif yang dikembangkan peneliti terbukti efektif dalam meningkat pemahaman siswa mengenai nilai-nilai kejujuran serta mameladani perilaku jujur Nabi Muhammad dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari dengan rata-rata sebesar 80%.” dan penelitian yang dilakukan oleh Nurjamilah (2022) dengan hasil penelitian dikatakan bahwa bahan ajar berbasis *e-book* dengan hasil skor penilaian validasi produk dari ahli adalah: 1) ahli materi menunjukkan persentase sebesar 95%; 2) ahli media menunjukkan hasil sangat baik dengan persentase 100%; dan 3) ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 95% dan persentase respon guru sebesar 100% dan persentase siswa sebesar 93,3%. Menurut penelitian Cahya (2023) menyatakan bahwa bahan ajar *e-book* memiliki hasil penelitian yaitu antusias siswa saat mengikuti pelajaran 92%, menyimak dan mendengarkan penjelasan guru 92%, dan

siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan 88% sehingga dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa meningkat dengan menggunakan media *e-book* berbasis PjBL dan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran tematik.

Dengan demikian, pembelajaran di sekolah khususnya materi pembelajaran tematik yang hanya menggunakan buku cetak saja akan ditingkatkan lagi. Salah satunya dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang membuat banyak hal di dalam kehidupan manusia serba digital. Dengan adanya era digital, keterbaruan yang dikembangkan oleh peneliti yaitu bahan ajar *e-book* (*electronic book*/ buku digital) dalam bentuk format *Open Electronic Book Package* atau lebih dikenal *OPF Flipbook* dengan berbantuan *heyzine flipbook* yang dimana berbeda dengan peneliti sebelumnya yang menggunakan *e-book* dalam bentuk file PDF, *e-book* interaktif, dan *e-book* berbasis PjBL. Berlandaskan pada penelitian sebelumnya, membuktikan bahwa media *e-book* merupakan media yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar berbasis digital *e-book* akan mendorong siswa lebih paham, jelas, dan lebih aktif terhadap meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan paparan masalah yang ada di lapangan serta dengan adanya kajian yang terdahulu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul, **“Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Subtema 4 Bermain di Tempat Wisata Kelas II SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas.
2. Materi dalam pembelajaran subtema 4 Bermain di Tempat Wisata kurang dipahami oleh siswa.
3. Bahan ajar *e-book* belum digunakan di sekolah dikarenakan sarana pembelajaran yang digunakan hanya buku cetak saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat mengenai permasalahan yang telah dikemukakan, adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar *E-Book* menggunakan aplikasi *canva* dengan berupa format *Open Electronic Book Package* atau lebih dikenal *OPF Flipbook* dengan berbantuan *heyzine flipbook*.
2. Pada pembelajaran tematik materi Subtema 4 Bermain di Tempat Wisata kelas II SD.
3. Siswa kelas II SD Negeri 230 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, maka didapatkan perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar *E-Book* menggunakan aplikasi *canva* pada Subtema 4 Bermain di Tempat Wisata yang valid?

2. Bagaimana efek potensial dari pengembangan bahan ajar *E-Book* menggunakan aplikasi *canva* pada Subtema 4 Bermain di Tempat Wisata dalam meningkatkan minat belajar siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka peneliti ini bertujuan antara lain:

1. Untuk menghasilkan pengembangan bahan ajar *E-Book* menggunakan aplikasi *canva* pada Subtema 4 Bermain di Tempat Wisata yang valid.
2. Untuk melihat efek potensial dari pengembangan bahan ajar *E-Book* menggunakan aplikasi *canva* pada Subtema 4 Bermain di Tempat Wisata terhadap minat belajar siswa.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* menggunakan Aplikasi *Canva* pada Subtema 4 Bermain di Tempat Wisata ini diharapkan dapat memiliki kegunaan. Peneliti ini mempunyai manfaat, baik manfaat teoritis ataupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan mempermudah siswa untuk memahami isi materi dalam teknologi pendidikan. Khususnya pada pembelajaran tematik subtema 4 bermain di tempat wisata serta memberikan wawasan, ilmu, dan pengetahuan tentang sumber belajar berbasis teknologi atau digital.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa, menjadi acuan tambahan contoh dalam memahami pengembangan teknologi berbasis digital dalam memahami pembelajaran tematik.
2. Bagi pendidik, menjadi landasan untuk berinovasi dan kreatif dalam mengembangkan sumber belajar berbasis digital pada pembelajaran tematik.
3. Bagi sekolah, menjadikan penelitian ini masukan untuk sekolah upaya lebih meningkatkan sarana dan prasarana dalam pembelajaran menggunakan *e-book* menggunakan aplikasi *canva* berupa format *Open Electronic Book Package* atau lebih dikenal *OPF Flipbook* dengan berbantuan *heyzine flipbook*.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk peneliti selanjutnya yang memerlukan informasi terkait dengan peneliti yang telah dibuat.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar buku digital. Adapun bahan ajar buku digital ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar berbasis digital merupakan bahan ajar pada pembelajaran tematik pada materi subtema 4 bermain di tempat wisata di kelas II sekolah dasar.

2. Dalam proses pembuatan produk bahan ajar berbasis digital ini dikembangkan berdasarkan RPP pembelajaran tematik pada materi subtema 4 bermain di tempat wisata.
3. Pengembangan bahan ajar berbasis digital ini menggunakan aplikasi *canva* berupa format *Open Electronic Book Package* atau lebih dikenal *OPF Flipbook* dengan berbantuan *heyzine flipbook* dan link website.
4. Jenis font pada bahan ajar ini yaitu *livic bold* yang ada pada aplikasi *canva*
5. Bahan ajar ini berukuran disesuaikan dengan kertas A4 (21,0 x 29,7 cm).
6. Tulisan pada bahan ajar ini yaitu pada jenis font yang digunakan berukuran 21 untuk penulisan judul, kemudian untuk ukuran teks pada isi materi berukuran 16.
7. Materi hasil produk bahan ajar buku berbasis digital ini memuat tentang materi pembelajaran tematik atau terpadu yang dimana ada macam-macam tema dan subtema dari beberapa mata pelajaran dan dapat digunakan saat pembelajaran dimulai serta terdapat lembar kerja siswa dalam buku berbasis digital ini.
8. Keterbaruan dari bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti yaitu bahan ajar bisa mengeluarkan suara seperti lagu atau musik serta gambar bergerak.