

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan teknologi sangat pesat dan telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan salah satunya aspek pendidikan. Menurut UU N0.20 Tahun 2003 pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan bakat dan potensi dirinya untuk memiliki jiwa spiritual,cerdas,dapat mengendalikan diri dan memiliki keterampilan yang diperlukan bagi pribadi dan Negara nya. Tidak dapat dipungkiri bahwa besarnya pengaruh dan peran dari adanya teknologi pada aspek pendidikan saat ini yang bahkan membuat berbagai dampak bagi kehidupan karena dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan elemen penting bagi keberlangsungan kehidupan manusia. Teknologi ini juga memberikan dampak bagi kehidupan terutama bagi dunia pendidikan ini seperti mudahnya dalam mengakses informasi dan pengetahuan. Perkembangan ini juga memberikan pengaruh pada lahirnya inovasi dan kreatifitas pada setiap masyarakat yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam beraktifitas (Maharcika, 2021).

Hadirnya teknologi dalam dunia pendidikan ini sudah sangat banyak memberikan kemudahan bagi guru dalam mengimplementasikan metode maupun model dalam pembelajaran. Maka dari itu guru sekarang dituntut untuk menguasai IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) agar memudahkan dalam berkreasi dan berinovasi. Salah satu inovasi yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu

pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *Digital* yang seperti kita ketahui bahwa dengan melalui media pembelajaran digital ini membuat pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih mudah memahami materi serta lebih fokus dalam pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan adanya pengembangan teknologi ini yaitu mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan satu dari banyaknya mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang SD/MI/SDLB/ hingga SMP/MTS/SMPLB. Pada mata pelajaran IPS ini membahas terkait dengan konsep, fakta, kronologi setiap kejadian atau peristiwa dan generalisasi terkait dengan isu sosial. Di jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat, antara Geografi, Sosiologi, Ekonomi, dan Sejarah. Melalui mata pelajaran ini peserta didik diarahkan dan diberikan ilmu agar menjadi manusia yang bertanggung jawab dan peka terhadap keadaan sekitar atau lingkungan.

Berdasarkan permasalahan di pendidikan IPS ini dianggap mata pelajaran yang tidak penting untuk dipelajari karena menganggap bahwa teori dan materi IPS ini tidak perlu untuk dipelajari karena sudah ada di kehidupan sehari-hari. Permasalahan pada pembelajaran IPS ini juga yaitu IPS selalu disajikan dalam bentuk factual, konsep yang tidak terarah, guru hanya sekejar mengajar dan mengejar target dan mengesampingkan proses, oleh karena itu pembelajaran IPS ini dianggap membosankan dan tidak menarik (Sumantri, 2001).

Berdasarkan permasalahan tersebut itulah yang membuat kurangnya minat dalam pembelajaran IPS. Peserta didik yang masih mudah mengalami kejenuhan sehingga tidak adanya kefokusannya dalam pembelajaran inilah yang menyebabkan

rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Oleh sebab itu maka guru merupakan faktor penting yang dapat membuat keberhasilan dalam pembelajaran yang pastinya harus meningkatkan kreatifitas serta membuat inovasi-inovasi terbaru sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Maka dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membuat siswa semangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan dalam proses penyampaian materi pembelajaran dan sebagai teknik atau strategi yang bertujuan untuk mendorong dan menunjang proses pembelajaran agar terjalinnya interaksi komunikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. salah satu contoh media pembelajaran yaitu *E-Book*. Menurut (Roza, 2021) *E-Book* merupakan buku yang berbentuk elektronik atau digital yang tidak menggunakan kertas lagi dalam proses pencetakannya. *E-Book* sama halnya dengan buku yaitu memuat sejumlah informasi dan pengetahuan. Kelebihan yang dimiliki *E-Book* ini yaitu dapat memuat informasi dalam berbagai bentuk seperti adanya video atau suara yang terdapat didalamnya serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun karena merupakan media *Digital*. Adapun jenis dari *E-Book* ini yaitu *Flipbook*. Menurut (Diani, 2018) *Flipbook* merupakan media yang diisi dengan format elektronik yang mengkombinasikan antara video, teks, gambar yang bertujuan agar peserta didik lebih fokus dalam pembelajaran karena media yang digunakan menarik. Senada dengan (Izza, 2018) bahwa istilah *flipbook* ini diambil dari istilah mainan anak yang didalamnya terdapat sebuah gambar yang berbeda disetiap halamannya dan gambar tersebut bergerak.

Pengembangan *E-Book* dapat dilakukan melalui aplikasi atau platform pendukung. Salah satu aplikasi pembuatannya yaitu *Heyzine flipbook*. Perangkat ini dapat memasukkan file berupa pdf ataupun video yang dapat menunjang pembuatan *flipbook* yang lebih menarik dan interaktif. *Heyzine flipbook* ini merupakan sebuah perangkat yang tidak perlu untuk diunduh terlebih dahulu jika ingin menggunakannya, *flipbook* ini semacam situs web yang dapat dijangkau kapan saja dengan tanpa membayar atau gratis. Hasil dari file yang sudah diunggah melalui *heyzine* ini yaitu berupa link navigasi, yang artinya link ini dibagikan kepada siswa dan mereka dapat mengaksesnya kapan saja. Hadirnya situs ini mempermudah guru dalam meningkatkan ide dan kreatifitas untuk mengolah media dan bahan ajar, guru juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Peserta didik juga merasakan dampak dari hadirnya *E-Book* ini yaitu biaya yang dikeluarkan lebih efisien karena tidak perlu lagi membeli buku cetak karena bisa mengunduhnya lewat handphone, hanya saja mereka perlu membeli kuota untuk bisa mengaksesnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan di SD Negeri 11 Gelumbang pada kelas V bahwa terdapat permasalahan bagi guru wali kelasnya yaitu ibu Silaturrahmi S.Pd.SD dan juga peserta didik pada pembelajaran IPS (ilmu pengetahuan sosial) yaitu pada materi keragaman sosial budaya. Menurut Ibu Silaturrahmi, S.Pd.SD bahwa ia mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi tersebut karena tidak ada contoh nyata yang bisa diambil dan dijelaskan kepada peserta didik. Kemudian bagi sebagian besar siswa mereka masih mengalami kesulitan untuk memahami materi dan mereka juga masih menerka-

nerka terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Kemudian dikarenakan kurangnya pemahaman tersebut maka peserta didik lebih mudah bosan pada saat jam pembelajaran, tidak menariknya pembelajaran membuat seakan pembelajaran tersebut tidak penting untuk dipahami sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif. Kurangnya interaksi yang baik antara guru dan siswa membuat pembelajaran menjadi tidak nyaman, penyampaian materi menjadi monoton dan pada akhirnya tidak tercapainya tujuan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru kelas V SD Negeri 11 Gelumbang yaitu ibu Silaturrahmi S.Pd.SD bahwa ketersediaan media pembelajaran di SD tersebut sangatlah minim, hanya ada torso organ manusia dan juga buku tematik. Kemudian intensitas penggunaan media pembelajaran juga hanya sebatas penggunaan buku tematik dan papan tulis. Dalam hal ini selama proses pembelajaran terdapat permasalahan yaitu siswa merasa tidak tertarik dalam belajar karena penggunaan media yang tidak bervariasi, hal ini dilihat dari hasil belajar siswa. Berikut dibawah ini table hasil wawancara dengan sampel dari peserta didik kelas V SD Negeri 11 Gelumbang.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka tentunya siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran terutama pada materi keragaman sosial budaya pada mata pelajaran IPS karena pada materi tersebut diperlukan gambar yang nyata sebagai contoh dari keberagaman ini, dan ketika proses penyampaian materi ini guru tidak sama sekali menggunakan media ajar maka pembelajaran menjadi tidak efektif. Peserta didik juga mengeluhkan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang menarik seperti ada audio, animasi ataupun gambar. Maka dari itu media pembelajaran interaktif sangatlah

penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara dalam penyampaian materi yang didalamnya berisikan audio, visual dan adanya interaksi antara guru dan siswa seperti ada kuis. Tingginya minat dan ketertarikan siswa pada media pembelajaran yang menggunakan audio, teks, gambar atau animasi dan video maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif juga penting dimanfaatkan pada saat pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar karena dari banyaknya kasus yang serupa seakan menyadarkan bahwa guru dituntut untuk mampu berinovasi dan kreatif. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan pada siswa kelas 5 (lima) di SD Negeri 11 Gelumbang bahwa intensitas penggunaan teknologi masih sangat minim, namun sekolah sudah menyiapkan beberapa media ajar berupa teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses mengajar namun dikarenakan kurangnya kemampuan yang dimiliki oleh tenaga pendidik dalam hal teknologi atau digital maka media tersebut tidak digunakan dan dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan permasalahan dan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan pengembangan terhadap penggunaan media pembelajaran dan penulis mengangkat judul "**Pengembangan *E-Book* Interaktif berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi keragaman sosial budaya kelas V di SDN 11 Gelumbang**". Tujuan dari diangkatnya judul ini yaitu penulis ingin melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang lebih mengarah kepada digitalisasi dan juga dikarenakan adanya permasalahan atau kesulitan yang

dialami oleh peserta didik pada materi keragaman sosial budaya. Penulis mengharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi keragaman sosial budaya dan memanfaatkan kecanggihan teknologi serta memberikan sedikit ilmu kepada guru di SD Negeri 11 Gelumbang ini mengenai penggunaan media pembelajaran *E-Book* berbantuan *Heyzine Flipbook* ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas 5(lima) di SD Negeri 11 Gelumbang sebagai berikut.

- 1) Minimnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi
- 2) Sulitnya pemahaman siswa terhadap materi keragaman sosial budaya
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal
- 4) Kegiatan belajar mengajar masih monoton dan tidak menarik
- 5) Rendahnya hasil belajar peserta didik

1.2.1 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas 5 SD Negeri 11 Gelumbang, permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini hanya dibatasi pada:

- 1) Keefektifan penggunaan media pembelajaran
- 2) Keterampilan menggunakan teknologi

- 3) Pemahaman mengenai materi keragaman sosial budaya pada mata pelajaran IPS
- 4) Pengembangan *E-Book* interaktif yang berbantuan *Heyzine Flipbook*

1.2.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana penggunaan media pembelajaran *E-Book* interaktif yang berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi keragaman sosial budaya menjadi media pembelajaran valid, praktis dan efektif?”

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas,tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut: “Untuk mengetahui tingkat kevalidan,kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran *E-Book* interaktif yang berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi keragaman sosial budaya ini.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu sarana edukasi yang dapat diberikan kepada peserta didik,guru dan pihak sekolah terkait dengan penggunaan media pembelajaran digital.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan untuk referensi atau pedoman bagi peneliti selanjutnya tentang pengembangan *E-Book* interaktif berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi keragaman sosial budaya

b. Bagi Guru

Untuk memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi pembelajaran keragaman sosial budaya di kelas V SD Negeri 11 Gelumbang. Kemudian memberikan hasil dari pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat materi pembelajaran keragaman sosial budaya. Dan juga guru dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dan berjalan dengan kondusif dan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat.

c. Bagi Siswa

Untuk menambah semangat dan motivasi belajar siswa, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materinya mudah untuk dipahami. Kemudian dapat meningkatkan hasil belajar dan menaikkan prestasi belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

Untuk membantu pemanfaatan media pembelajaran yang sudah ada dan membantu penggunaan media pembelajaran yang sudah canggih menggunakan teknologi digital seperti yang akan dikembangkan dan diteliti oleh penulis yaitu pengembangan *E-Book* interaktif berbantuan *Heyzine Flipbook* pada materi keragaman sosial budaya kelas 5.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berikut spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Topik pembahasan dari *E-Book* yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ada di lapangan.
- 2) Dapat diakses melalui Handphone Android mulai dari RAM 2 GB.
- 3) *E-Book* interaktif dirancang untuk memberikan pemahaman dan pembelajaran yang lebih menarik terkait materi keragaman sosial budaya di kelas 5 SD Negeri 11 Gelumbang.
- 4) *E-Book* interaktif dapat diakses dimanapun dan kapanpun
- 5) Terdapat animasi dan video yang menarik yang ada dalam *E-Book* interaktif yang terkait dengan materi keragaman sosial budaya
- 6) Ada evaluasi berupa soal yang diberikan yang sesuai dengan materi pembelajaran
- 7) *E-Book* interaktif dapat dibuka selebaranya seperti buku kertas pada umumnya karena menggunakan fitur *Flipbook*
- 8) *E-Book* interaktif ini diunggah kedalam *website online* yaitu *Heyzine*
- 9) Diakses menggunakan jaringan internet.
- 10) Materi yang ada dalam *E-Book* interaktif ini yaitu tentang keragaman sosial budaya