

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era revolusi industri yang berkembang pesat menghasilkan berbagai inovasi di berbagai dimensi kehidupan. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan manusia. Fasilitas yang ditawarkan oleh teknologi modern menjadikan aktivitas sehari-hari lebih efisien dan cepat (Lieung et al., 2021). Salah satu contoh pembaruan yang signifikan adalah kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan penerapan teknologi digital di berbagai sektor, yang menegaskan bahwa manusia perlu beradaptasi untuk mengikuti perubahan tersebut.

Transformasi teknologi juga berdampak pada sektor pendidikan, yang terus mengalami evolusi seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Rahim et al., 2020). Pendidikan berfungsi sebagai alat untuk pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Selain itu, pendidikan berperan sebagai investasi berjangka panjang dalam sumber daya manusia yang memiliki signifikansi strategis bagi keberlanjutan peradaban manusia global (Yuliasari, 2017). Melalui proses pendidikan, individu mengembangkan kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan yang timbul akibat kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (Nopiani et al., 2021). Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu elemen krusial dalam memajukan suatu negara, karena kesejahteraan dan kemajuan suatu negara sering kali tercermin dari tingkat pendidikan yang dicapainya.

Wujud paling konkret dari proses pendidikan yang berlangsung di lapangan dan langsung berhubungan dengan sasaran adalah kegiatan pembelajaran di tingkat institusi pendidikan. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki dampak signifikan pada setiap generasi dalam berbagai disiplin ilmu. Hal ini terutama berpengaruh dalam ranah pendidikan, yang memerlukan adanya sistem pembelajaran yang mampu dilaksanakan secara efisien. Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan menuntut para pendidik untuk mengevaluasi proses belajar mengajar dan mempertimbangkan setiap metode pengajaran sebagai hipotesis yang harus diuji keefektifannya. Dengan demikian, teknologi memainkan peran kunci dalam kemajuan pengetahuan (Xiangling et al., 2021).

Salah satu tujuan pendidikan adalah penciptaan dan pembaharuan (Rahim et al., 2019). Contoh pembaruan yang dapat dilihat adalah kemajuan ilmu pengetahuan yang pesat serta adopsi teknologi digital di berbagai sektor, yang menunjukkan bahwa manusia perlu beradaptasi dengan perubahan tersebut. Dalam konteks pendidikan, kemunculan teknologi digital memberikan dukungan signifikan bagi pendidik untuk merancang dan mengimplementasikan ide-ide serta kreativitas dalam proses pengajaran, terutama melalui penggunaan media pembelajaran digital (Andrian & Rusman, 2019; Lubis, 2018). Pembelajaran digital harus diterapkan sejak dini. Merujuk pada penelitian dari Alifah dkk (2023) menghasilkan bahwa media pembelajaran digital efektif untuk berlakukan pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (Alifah et al., 2023).

Namun nyatanya, penerapan media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik terlihat masih belum dipergunakan oleh para guru dengan cara

menyeluruh (Puspita et al., 2020). Masalah yang dihadapi saat ini adalah penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai alat pembelajaran masih sangat terbatas. Beberapa kendala yang muncul termasuk lemahnya pengawasan terhadap siswa dan kurangnya fasilitas serta infrastruktur pendukung pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020). Permasalahan ini masih oleh siswa dan guru di SDS Budi Mulia Medan Deli. Peneliti telah melaksanakan observasi serta wawancara dengan guru wali kelas V SDS Budi Mulia pada tanggal 2 bulan Desember 2023 yang menghasilkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di SDS Budi Mulia sebagian besar bersifat konservatif dan belum beradaptasi dengan teknologi, kurangnya penggunaan media pembelajaran digital yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Berdasarkan observasi awal, hampir tidak ada guru yang menggunakan sumber belajar digital dalam kegiatan pembelajarannya. Proses pembelajaran di sekolah ini masih berfokus pada penggunaan buku cetak, seperti buku guru, buku siswa, dan lembar kerja siswa (LKS), karena banyak guru yang sudah berusia lanjut dan kurang menguasai teknologi. Akibatnya, mereka kesulitan dalam menggunakan perangkat elektronik. Situasi ini terjadi karena kurangnya sosialisasi dan informasi mengenai kemajuan teknologi digital dalam bidang pendidikan. Minimnya penggunaan media digital tentunya membuat peserta didik mudah merasa bosan dan kurang berminat dalam belajar. Tidak hanya dari aspek praktis namun juga dari aspek ramah lingkungan, sumber daya pengajaran digital dapat menjadi pertimbangan untuk digunakan (Sugihartini & Jayanta, 2017). Sumber pembelajaran idealnya disajikan dalam format digital untuk memungkinkan siswa mengakses dan mempelajari materi dengan lebih praktis (Handarini & Wulandari, 2020; Kuntarto, 2017).

Pengajar diharuskan merancang serta memanfaatkan materi pembelajaran yang bersifat inovatif dan kreatif (Qondias et al., 2019). Para pendidik diharapkan untuk meningkatkan tingkat kreativitas mereka dalam merancang materi pembelajaran, baik yang berbentuk video ataupun bahan ajar serta media yang lain. Berkembangnya teknologi secara pesat menuntut para guru untuk melaksanakan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya praktis tetapi juga fleksibel. Salah satu pendekatan yang dapat diambil untuk menghadapi tantangan ini adalah dengan memanfaatkan sumber belajar digital, seperti *E-book* (Budiarti et al., 2017; Pramana et al., 2020). Bahan ajar *E-book* dikenal dengan istilah *E-book*. *E-book* dapat dibaca secara digital di komputer, dan di ponsel yang dapat dipergunakan dimanapun dan kapanpun (Astuti & Muslim, 2018). Penggunaan *E-book* dapat mengurangi konsumsi kertas karena dapat diakses melalui layar digital. Keunggulan *E-book* mencakup: 1) Ketersediaannya yang lebih mudah karena dapat diakses dari berbagai lokasi, 2) Kemampuan pencarian isi yang lebih cepat dan efisien, 3) Menyediakan berbagai fitur tambahan selain teks, 4) Akses yang lebih cepat dan mudah terhadap konten *E-book* (Awaludin, Wibawa, & Winarsih, 2020). *E-book* interaktif mencakup bacaan, gambar, suara, dan video yang dapat diakses melalui komputer, laptop, ponsel, dan perangkat elektronik lainnya (Serevina, 2018; Silalahi, 2020).

E-book ini disajikan dalam sebuah perangkat yang dilengkapi dengan visualisasi warna, suara, dan musik yang disesuaikan dengan usia siswa Sekolah Dasar, yang menyukai suasana belajar yang menarik. Karakteristik dari buku elektronik ini diharapkan lebih atraktif, inspiratif, menarik, dan interaktif (Laili et al., 2019; Mawarni & Muhtadi, 2017). Dalam konteks ini, pemanfaatan *E-book*

secara aktif mencakup interaksi yang bertujuan untuk menghibur sekaligus memberdayakan siswa (Astuti & Muslim, 2018; Budiarti et al., 2017). Materi pembelajaran interaktif merupakan materi yang inovatif, kreatif, dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Hal ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan nyaman bagi para siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Husein et al., 2017; Pravitasari & Yulianto, 2018). Pengembangan *E-book* interaktif sangat relevan ditinjau dari beberapa aspek, yaitu: 1) memenuhi tuntutan era dalam hal teknologi informasi dan komunikasi (TIK), 2) mengurangi dan meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya alam, khususnya kertas, 3) menciptakan bahan ajar yang merangsang aktivitas pembelajaran serta kemampuan berpikir siswa, dan 4) menyediakan materi pengajaran yang menyenangkan sebagai alternatif bagi siswa (Jasrial et al., 2022). Sebuah *E-book* interaktif yang dirancang berdasarkan standar *E-book* yang diuraikan oleh Khofifah (2023), mengintegrasikan elemen suara dan gerakan untuk meningkatkan daya tarik penyampaian materi (Khofifah et al., 2023). Penelitian yang dilaksanakan oleh Monitha et al. (2022) mengungkapkan bahwa *E-book* sebagai media pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar siswa dengan menyajikan materi yang menarik. Pemilihan sumber belajar yang sesuai berpotensi memengaruhi hasil pembelajaran siswa secara signifikan. Selain itu, penggunaan *E-book* juga dapat berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa (Monitha et al., 2022).

Merujuk pada pemaparan fenomena diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan *E-book* sebagai media pembelajaran digital dan penelitian tentang **“Pengembangan Bahan Ajar Digital Pembelajaran Tematik Tema 7**

Subtema 3 di Kelas V SDS Budi Mulia Medan Deli” sehingga diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu guru dan memudahkan siswa pada proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini, di antaranya:

1. Kurang atau terbatasnya sumber belajar/bahan ajar di kelas V SDS Budi Mulia kecamatan Medan Deli.
2. Bahan ajar yang kurang bervariasi.
3. Guru belum berkesempatan mengembangkan bahan ajar *E-book*.
4. Bahan ajar yang dipergunakan belum berbasis digital sehingga kurang menarik minat siswa pada materi tematik.

1.3 Batasan Masalah

Mengacu pada analisis masalah yang telah dipaparkan, terdapat kebutuhan mendesak untuk pengembangan materi pembelajaran berbasis teknologi sebagai solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi. Topik yang dipilih yaitu pengembangan bahan ajar digital *E-book* yang menggambarkan hasil pengembangan peneliti, pengerjaan produk menggunakan aplikasi bernama *Kvisoft Flipbook Maker* yang mudah dioperasikan di *android* maupun komputer. Dalam bahan ajar *E-book* tersebut terdapat materi yang berkaitan dengan tema 7 (peristiwa dalam kehidupan) subtema 3 (peristiwa mengisi kemerdekaan) pembelajaran 2 pada kelas V-D. Adapun peneliti memilih fokus dan batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Bahan Ajar Digital *E-book*

Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 3 di Kelas V SDS Budi Mulia Medan Deli T.A 2023/2024”.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada batasan masalah, maka rumusan permasalahan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah validitas bahan ajar digital *E-book* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 di kelas V SDS Budi Mulia?
2. Bagaimanakah praktikalitas bahan ajar digital *E-book* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 di kelas V SDS Budi Mulia?
3. Bagaimanakah efektivitas bahan ajar digital *E-book* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 di kelas V SDS Budi Mulia?

1.5 Tujuan Masalah

Merujuk pada rumusan permasalahan, maka tujuan masalah dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengidentifikasi validitas bahan ajar digital *E-book* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 di kelas V SDS Budi Mulia.
2. Untuk menganalisis praktikalitas bahan ajar digital *E-book* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 di kelas V SDS Budi Mulia.
3. Untuk mengidentifikasi efektivitas bahan ajar digital *E-book* pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 di kelas V SDS Budi Mulia.

1.6 Manfaat Penelitian

Diadakannya penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memiliki sejumlah manfaat, di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Berkontribusi signifikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran pada pembelajaran tematik dengan fokus pada tema 7 subtema 3 di kelas 5.
- b. Mampu memberikan referensi baru terhadap media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, pengembangan media pembelajaran ini mampu memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran tematik tema 7 subtema 3 di kelas 5 sebagai opsi alternatif sumber belajar.
- b. Bagi pendidik, memperoleh pengetahuan mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dan menaikkan rujukan media pembelajaran pada proses pembelajaran.
- c. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berharga dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan serta menyosialisasikan penggunaan media pembelajaran *E-book*, sehingga mutu sekolah dapat semakin ditingkatkan.
- d. Bagi para peneliti lainnya, temuan dari penelitian ini dapat dipergunakan sebagai inspirasi dalam pengembangan *E-book* sebagai bahan ajar digital untuk tema-tema pembelajaran yang serupa.