

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar ialah rangkaian kegiatan perkembangan yang kritis bagi siswa. Banyak kegiatan yang ditemukan dalam rangkaian kegiatan belajar mengajar di kelas dalam dunia pendidikan, khususnya sekolah dasar. Keberhasilan rangkaian kegiatan belajar mengajar di kelas pada umumnya ditentukan oleh faktor guru yang bertindak sebagai pengelola kegiatan pembelajaran karena guru ialah ujung tombak yang berhadapan langsung dengan siswa di dalam kelas. Oleh sebab itu, seorang guru harus memiliki keterampilan yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran, seperti menciptakan bahan ajar yang efektif, kreatif dan inovatif.

Satu dari kunci keberhasilan pendidikan adalah rangkaian kegiatan pembelajaran, karena memungkinkan siswa mengembangkan potensinya melalui bimbingan dan latihan-latihan yang diberikan oleh guru. Satu dari tujuan pendidikan dalam kurikulum adalah mendidik dan membentuk karakter peserta didik. Oleh karena itu, rangkaian kegiatan pembelajaran harus berusaha guna memenuhi tujuan pendidikan sejalan dengan kurikulum.

Bahan ajar adalah kumpulan bahan yang disusun sedemikian rupa sehingga diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan bahan ajar harus disejalkan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Guru harus memasukkan karya seni mereka sendiri ke dalam kegiatan mengajar mereka. Bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi guru, menyediakan pengarahan segala aktivitasnya dalam rangkaian kegiatan

pembelajaran, sekaligus sebagai substansi kompetensi yang harus dipelajari/dikuasai. Selanjutnya bahan ajar yang dikembangkan mampu diterapkan guna menilai pencapaian hasil belajar. Maka dari itu, guru harus mampu menciptakan bahan ajar sendiri agar mampu menerapkan pembelajaran yang serasi, berkualitas, dan bermanfaat.

Tingkat pemahaman guru terhadap perancangan materi pembelajaran dalam konteks kreativitas masih sangat terbatas. Sebagian besar materi pembelajaran tidak sepenuhnya disusun secara orisinal oleh guru, melainkan seringkali ialah salinan atau malah dengan cara yang lebih cepat, yaitu dengan membeli materi pembelajaran yang telah disediakan di sekolah-sekolah. Penggunaan bahan ajar yang tidak tepat selama ini diidentifikasi sebagai satu dari penyebab utama terjadinya kegagalan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang diterapkan guru tidak selalu sejalan dengan kebutuhan siswa. Bahan ajar yang dipunyai guru belum mampu mengaktifkan siswa guna mencari dan menyelesaikan masalah di sekitarnya.

Berlandaskan dari hasil observasi serta wawancara pada tanggal 04 Januari 2023 di SDN 106804 Percut, kegiatan pembelajaran biasanya menjalankan penerapan bahan ajar cetak yaitu bahan ajar yang disediakan oleh sekolah atau bahan ajar siap pakai, dan belum pernah mengembangkan dan menjalankan penerapan bahan ajar berupa *e-book* interaktif. Selama pembelajaran, siswa hanya menghafal, membaca, mengerjakan latihan, dan mendengarkan ceramah dari guru sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak bervariasi dan monoton serta tidak menjalankan penerapan model pembelajaran yang beragam. Hal ini berdampak negatif terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa karena banyak siswa yang

tidak memperhatikan, diam, atau berbicara di dalam kelas sehingga membuat suasana belajar menjadi tidak kondusif. Maka dari itu, guru sebagai motivator harus mampu membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Untuk menjawab permasalahan yang dikemukakan sebelumnya, maka perlu dibuat bahan ajar yang mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dengan tetap berpegang pada kriteria pengembangan bahan ajar. Bahan ajar yang dikembangkan berupa *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning*. Model pembelajaran yang diterapkan dalam pengembangan bahan ajar harus diperhatikan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan mampu terpenuhi. Guna membuat bahan ajar yang sejalan dengan model pembelajaran yang diterapkan, guru harus memahami karakteristik model pembelajaran serta kegiatan yang hendak dilakukan siswa sejalan dengan langkah-langkah model pembelajaran. Karena tantangan tersebut, guru tidak mampu menciptakan bahan ajar yang menjalankan penerapan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pembelajaran berbasis masalah / *problem based learning* ialah satu dari model pembelajaran yang sangat dianjurkan guna diterapkan di sekolah dasar karena menyediakan pengarahan siswa guna menyelesaikan suatu masalah. Siswa didorong guna belajar dengan berpartisipasi aktif dalam permasalahan yang ada. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) menyediakan pengarahan peran aktif siswa dalam menyelesaikan suatu masalah, memungkinkan mereka guna menerapkan apa yang mereka ketahui atau mencoba mempelajari apa yang mereka

perlu ketahui. Selanjutnya model ini mampu meningkatkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal guna belajar, dan pengembangan hubungan interpersonal.

Model *problem based learning* berfokus pada siswa sebagai pembelajar dan pada masalah otentik atau relevan yang hendak dipecahkan dengan menjalankan penerapan semua pengetahuan atau informasi mereka dari sumber lain. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang dikombinasikan dengan media konkret mampu membantu meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dimulai dengan mengajukan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.

Berlandasan dari permasalahan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang tersedia di sekolah SD Negeri 106804 Percut masih sangat terbatas, peserta didik tidak memiliki sumber belajar selain buku teks dan belum ada pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *problem based learning*. Hal ini juga yang menginspirasi peneliti guna membuat bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *Problem Based Learning*. Pembelajaran melalui *e-book* interaktif berbasis *Problem Based Learning* memenuhi kebutuhan dan keadaan siswa dan diperlukan di era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini. Berlandasan dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Tema 7 di Kelas V SD Negeri 106804 Percut”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan dari latar belakang masalah sebelumnya, maka diperoleh beberapa indentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar masih berupa buku teks.
2. Belum tersedia bahan ajar berbentuk *e-book* interaktif.
3. Guru belum pernah mengembangkan bahan ajar.
4. Kegiatan pembelajaran terlalu monoton dan tidak bervariasi
5. Di dalam kegiatan pembelajaran guru belum maksimal dalam menjalankan penerapan berbagai model pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berlandaskan dari latar belakang dan identifikasi masalah sebelumnya, agar tujuan penelitian yang dijalankan jelas maka permasalahan dalam penelitian yang dijalankan perlu dibatasi pada “Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Base Learning* Pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 106804 Percut T.A. 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan dari identifikasi masalah dan batasan masalah sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian yang dijalankan adalah :

1. Bagaimana kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *problem based learning* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 106804 Percut T.A. 2022/2023?

2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *problem based learning* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 106804 Percut T.A. 2022/2023?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *problem based learning* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 106804 Percut T.A. 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan dari uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian yang dijalankan yaitu :

1. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *problem based learning* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 106804 Percut T.A. 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *problem based learning* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 106804 Percut T.A. 2022/2023.
3. Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *problem based learning* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 106804 Percut T.A. 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Berlandaskan dari rumusan masalah dan tujuan penelitian sebelumnya, Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dijalankan ialah, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis:

Untuk menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *problem based learning* yang mampu diterapkan dalam pembelajaran tematik dan mampu dijadikan sebagai bahan rujukan guna mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai pengembangan bahan ajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, yaitu bahan ajar yang dihasilkan diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran tema 7 subtema 1 sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- b. Bagi guru, yaitu pengembangan bahan ajar ini mampu menjadi inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan juga menjadi referensi guna mengembangkan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *problem based learning*.
- c. Bagi sekolah, yaitu diharapkan mampu dijadikan masukan bagi lembaga pendidikan guna selalu berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar yang tepat, bermanfaat dan sederhana.
- d. Bagi peneliti, yaitu dengan pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *problem based learning* mampu menambahkan kreativitas dan wawasan lebih dalam pembuatan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *problem based learning*.