

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SDM (Sumber Daya Manusia) adalah salah satu aspek yang menjadi penentu keberhasilan suatu bangsa termasuk bangsa Indonesia. Pendidikan menjadi salah satu bidang untuk meningkatkan kualitas SDM. Hal ini karena pendidikan identik dengan (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar yang membelajarkan siswa dari segi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Karena ketiga ranah ini akan menjadikan siswa bukan hanya memiliki wawasan secara teori tetapi siswa juga memiliki keterampilan untuk mengimplementasikan teori tersebut kedalam kehidupan sehari-hari. Sejalan pula dengan yang dikemukakan oleh Trianto, dimana Trianto berpendapat bahwa pendidikan perkembangan masa depan adalah pendidikan yang mampu mengeluarkan potensi siswa agar dapat menghadapi dan memecahkan masalah hidupnya (dalam Nasution dkk., 2022, h. 205–206).

Menurut Sriyani dalam (dalam Siregar dkk., 2021, h. 345) pendidikan adalah usaha pembelajaran yang dilaksanakan dengan terencana, dengan tujuan yang telah direncanakan sebelum dan sesudah proses pelaksanaan, dan dievaluasi. Menurut Anggraini & Hasnawati (dalam Mailani dkk., 2022, h. 6814) menyatakan bahwa.

Pendidikan dikatakan sebagai peranan hakiki dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi saat ini sangat kompleks. Pendidikan juga dikatakan sangat penting untuk perkembangan kehidupan, karena sekolah mampu mengembangkan dan membina fitrah SDM. Sehingga untuk mencapai tujuan ini, otoritas publik berusaha mengembangkan sistem persekolahan untuk bekerja pada sifat pelatihan di Indonesia dengan mengerjakan

program pendidikan saat ini. Perbaikan rencana pendidikan ini diubah sesuai dengan lingkungan keseharian siswa, keadaan ekologi sekitar.

Paradigma tersebut menggiring (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar khususnya di (SD) Sekolah Dasar merefleksikan pembelajaran yang diasumsikan dapat berlaku secara kontekstual pada kondisi dan situasi yang akan datang, sehingga pembelajaran yang berlangsung saat ini menjadi bermakna bagi siswa. Dalam hal ini, dapat dikatakan pula pendidikan menjadi jawaban untuk mengatasi permasalahan suatu bangsa dimasa yang akan datang. Maka tidak diragukan lagi bahwa pendidikan mampu meingkatkan kualitas SDM.

Karena pendidikan menjadi salah satu bidang yang difokuskan pemerintah untuk dapat meningkatkan kualitas SDM di Indonesia maka pemerintah mengeluarkan berbagai kebijakan dan menggalakkan kebijakan-kebijakan tersebut dengan harapan dapat meningkatkan kualitas SDM di Indonesia. Dengan meningkatnya kualitas SDM Indonesia maka akan membangun paradigma masyarakat tentang betapa pentingnya memiliki wawasan yang luas karena dengan wawasan ini akan menjadikan masyarakat Indonesia memiliki berbagai *skill* (kemampuan). Selain itu, pendidikan akan membangun karakter bangsa menjadi karakter yang mementingkan bangsa dan bukan mementingkan kepentingan individu atau golongan saja. Pendidikan Indonesia juga mengajarkan bahwa wawasan tidaklah cukup untuk menyejahterakan bangsa melainkan karakter yang baik akan membantu meningkatkan kesejahteraan bangsa.

Menghasilkan SDM yang berkualitas di era sekarang ini tentu tidak mudah, mengingat Indonesia sekarang ini berada di era 4.0. Seperti yang dikemukakan oleh Mailani bahwa zaman globalisasi sekarang semakin pesat, pergelutan dan tantangan pendidikan pun meningkat, permasalahan pendidikan pula akan

semakin kompleks, hal ini diperlukan tindakan cepat dari pemerintah, pendidik, tenaga kependidikan, dan pemangku kepentingan (dalam Mailani dkk., 2022, h. 6814).

Pendidikan 4.0 merupakan respons terhadap kebutuhan revolusi industri 4.0. Revolusi ini menjadikan manusia dan teknologi dihubungkan untuk menciptakan berbagai peluang baru secara kreatif dan inovatif (dalam Lase, 2019, h. 29). Menurut Fauziah (dalam Destiana, 2019, h. 191) Teknologi informasi dan komunikasi yang mutakhir mendukung peningkatan kualitas pendidikan, perangkat lunak pendidikan yang interaktif juga menjadi cara untuk memperkaya pendidikan seperti mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas tradisional. Selain itu, teknologi merupakan sumber daya yang bagus bagi setiap guru sebagai penunjang dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Sehingga dapat dikatakan tantangan era ini tentu menuntut setiap guru untuk cakap bukan hanya dalam wawasan teori tapi cakap mengaplikasikan teknologi pula. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi bukan hanya membawa dampak positif saja melainkan dampak negatif pula. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Saodah dkk (2020, h. 379–380) dampak negatif teknologi ialah kualitas moral menurun, tingginya kesenjangan sosial, kebudayaan lokal semakin memudar, dan munculnya tradisi serba cepat/instan. Guru akan berperan untuk mengarahkan siswa memanfaatkan teknologi secara positif melalui (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar.

Sebelum (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar berlangsung, seorang guru tentunya harus memiliki persiapan komponen pembelajaran yang optimal dalam membelajarkan siswanya, seperti materi belajar, pendekatan, strategi, bahan ajar,

dan media pembelajaran. Dalam hal ini guru harus benar-benar memikirkan cara yang tepat untuk mengkombinasikan berbagai komponen pembelajaran yang termuat menjadi satu-kesatuan yang sederhana agar mudah dipahami oleh setiap siswa. Namun dalam (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar masih sering ditemukan bahwa siswa merasa jenuh dengan (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar didalam kelas dikarenakan bahan ajar yang kurang cukup membantu siswa untuk tertarik sekaligus paham dalam belajar.

Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Soedijarto (dalam Naemah dkk., 2021, h. 245) bahwa.

Guru berkedudukan dan berperan penting dalam mencapai kualitas pendidikan. Sebagai pengelola kegiatan pembelajaran, guru juga menentukan kualitas belajar siswa yang dilihat dari kualitas (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar. Kemampuan dan kegigihan siswa dalam belajar menjadikan siswa memiliki kualitas belajar. Kegigihan didapat dari motivasi yang diberikan gur dalam (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar.

Mengutip pendapat dari Muhidin & Faruq (2018, h. 140) menyatakan bahwa bahan ajar, adalah segala macam bentuk informasi (teks, visual, audio, atau ketiganya), dan dibutuhkan untuk dipelajari, disusun dalam rangka mendukung aktivitas belajar, guna mencapai kompetensi. Tidak berbeda jauh dengan yang dikemukakan oleh Pannen (dalam Waraulia, 2020, h. 3) bahwa bahan ajar merupakan suatu bahan atau materi pelajaran yang telah disusun sistematis dan digunakan oleh guru dan siswa dalam (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Prastowo (dalam Waraulia, 2020, h. 3–4) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah segala bahan, seperti informasi, alat, atau teks, yang disusun sistematis yang menampilkan kompetensi utuh untuk dikuasai siswa dalam (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar.

Sehingga tidak diragukan lagi bahwa bahan ajar penting dalam (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar. Pentingnya penggunaan bahan ajar dalam (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar menuntut guru untuk mampu menyajikan bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, sesuai dengan materi yang akan disajikan serta bahan ajar yang memungkinkan siswa menjadi lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar. Namun tuntutan terhadap guru ini belum optimal dilaksanakan. Seperti yang dikemukakan oleh Supardi (dalam Sonia dkk., 2021, h. 304–305) yang menyatakan.

Kurangnya kreativitas guru untuk mengembangkan kerap terjadi, karena kurangnya pemahaman guru terhadap bahan ajar yang sesuai untuk (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar sehingga tidak efisien, maka guru dituntut lebih kreatif dalam menciptakan bahan ajar untuk membantu peserta didik memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

Seperti fakta yang peneliti temukan di SD Negeri 106163 Bandar Klippa, tepatnya dikelas V-C. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Wahyu Rahwati, S.Pd selaku Wali Kelas V-C, peneliti menemukan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam membelajarkan siswa adalah buku pelajaran yang diberikan oleh pemerintah. Buku yang disebut dengan buku tema ini adalah satu-satunya bahan ajar yang digunakan didalam kelas. Buku yang tergolong bahan ajar cetak seperti ini selalu digunakan dalam (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar.

Bahkan dari hasil wawancara peneliti dengan siswa kelas V-C, peneliti menemukan fakta bahwa siswa dikelas V-C ini belum pernah menggunakan bahan ajar yang variatif, karena (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar dari kelas I sampai kelas V selalu hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket dari pemerintah.

Dan saat peneliti melakukan observasi didalam kelas V-C, peneliti juga menemukan fakta lain bahwa siswa cenderung pasif dalam (KBM) Kegiatan

Belajar Mengajar yang berlangsung. Tidak sedikit siswa yang kurang memahami penyajian pembahasan materi didalam bahan ajar yang digunakan. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang kurang menarik dalam belajar sehingga sulit untuk dipahami siswa, dan penerapan pendekatan pembelajaran yang diterapkan masih konvensional menjadikan siswa cenderung bosan untuk belajar didalam kelas.

Rasa bosan yang dialami siswa dalam (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar ini berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Purwanto (dalam Tarigan, 2018, h. 243) hasil belajar adalah perubahan manusia dalam sikap dan tingkah lakunya. Sejalan dengan itu, Simanjuntak dkk (2021, h. 384) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dimulai dengan ranah kognitif dari (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar dengan waktu tertentu. Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan.

Terkait dengan hasil belajar, peneliti juga menemukan fakta bahwa hasil belajar siswa kelas V-C pada materi tema 3 subtema 1 ini dapat dikatakan rendah. Dari hasil belajar yang berhasil peneliti dapatkan, diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas KKM pada tema 3 subtema 1 berjumlah 9 orang dengan persentase yaitu $\frac{9}{27} \times 100\% = 33,33\%$ (*Tuntas*). Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas KKM cukup terbilang banyak yaitu 18 orang dengan persentase sebagai berikut $\frac{18}{27} \times 100 = 66,66\%$ (*Tidak Tuntas*).

Hasil belajar siswa yang rendah dapat disebabkan oleh adanya beberapa faktor seperti bahan ajar yang kurang variatif. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Purwanto (dalam Simanjuntak dkk., 2021, h. 384). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi atas faktor internal dan faktor eksternal, yaitu.

Faktor internal (diri individu) seperti cacat tubuh, psikologis berupa intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan. Sementara itu, faktor eksternal adalah faktor yang berada dari luar diri individu yang sedang belajar. Faktor eksternal (lingkungan) berupa lingkungan alam dan lingkungan sosial, instrumental berupa bahan pelajaran, guru/ pengajar, sarana dan fasilitas dan administrasi manajemen.

Saat peneliti mengumpulkan informasi lainnya dari Wali Kelas V-C dan Kepala Sekolah SD Negeri 106163 Bandar Klippa, peneliti menemukan bahwa sekolah menyediakan sarana untuk proses (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar yang ingin memanfaatkan teknologi, seperti sarana alat proyektor. Namun, sarana tersebut belum termanfaatkan karena (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar yang masih konvensional.

Dalam (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar, tujuan yang dicapai tentunya hasil belajar. Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting karena keberhasilan suatu (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar yang dilakukan dalam (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar dilihat dari hasil belajar siswa. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka siswa tidak memperolehnya secara instan, tetapi harus melalui proses belajar terlebih dahulu.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti akan mengembangkan sebuah bahan ajar majalah elektronik. Adapun alasan peneliti menggunakan majalah elektronik sebagai pilihan bahan ajar yang akan dikembangkan ialah karena visualisasi menarik dari majalah yang bukan hanya mengemas materi

dengan sajian kalimat interaktif tetapi terdapat media pendukung lainnya ialah karena sajian gambar-gambar yang menarik yang tentunya identik dengan sajian didalam majalah. Sajian materi yang dikemas dengan gambar-gambar menarik didalamnya yang menjadi harapan agar siswa kelas V-C tertarik untuk memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Savitri (2019, h. 36) bahwa.

Majalah dalam bentuk elektronik menyajikan materi pendidikan dengan berbagai ilustrasi yang menarik dengan cara yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang baru dimana sebelumnya siswa hanya terpaku pada buku pelajaran yang monoton. Dengan bantuan bahan ajar yang menarik tentunya dapat membantu guru dalam menyelesaikan pembelajaran.

Bahan ajar majalah elektronik ini memanfaatkan aplikasi *Flipbook PDF Corporate Edition*. Pemilihan penggunaan aplikasi *Flipbook PDF Corporate Edition* ini adalah karena aplikasi ini dapat mengkonversi file PDF yang dapat diedit dengan mencantumkan fitur-fitur lainnya seperti video, audio, gambar, dan teks didalamnya yang terkait dengan materi pembelajaran yang ingin disajikan dengan fitur-fitur yang ada. Sehingga dalam hal ini peneliti mengintegrasikan teknologi kedalam pembelajaran. Alasan lain dalam pemilihan penggunaan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* ini yaitu peneliti sudah pernah menggunakan aplikasi tersebut untuk mengembangkan bahan ajar elektronik pula, hal ini tentu akan memudahkan peneliti dalam melakukan pengembangan bahan ajar majalah elektronik.

Dan dilihat dari keenam hasil penelitian relevan yang peneliti jadikan sebagai referensi menyatakan bahwa bahan ajar majalah elektronik yang dikembangkan dengan aplikasi flipbook mengemukakan bahwa penggunaan bahan ajar majalah elektronik dengan aplikasi flipbook yang digunakan untuk (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar dikelas tersebut dinyatakan valid, efektif dan

praktis digunakan dalam (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar. Sehingga hal ini juga yang menjadikan peneliti tertarik dan yakin dengan penelitian mengembangkan bahan ajar majalah elektronik menggunakan aplikasi flipbook. Karena dengan mengembangkan bahan ajar digital ini diharapkan dapat menghasilkan (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar yang efektif, efisien, dan bermakna bagi setiap siswa. Dan fasilitas sekolah yang mendukung (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar berbasis digital seperti proyektor dan laptop juga dapat dimanfaatkan dengan semestinya. Maka dengan semua pembahasan pada latar belakang yang ada, peneliti melakukan penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-Majalah Tema 3 Subtema 1 Berbasis *Flipbook* Interaktif Pada Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi. Adapun masalah-masalah tersebut ialah :

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V-C pada tema 3 subtema 1.
2. Minimnya bahan ajar yang menarik untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.
3. Penggunaan bahan ajar yang terbatas pada buku paket saja.
4. Belum tersedianya bahan ajar digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi agar pembelajaran dapat diintegrasikan langsung dengan teknologi.
5. Dalam penyampaian materi, Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) cenderung dilaksanakan secara konvensional Hal ini menjadikan siswa mengalami rasa bosan terhadap proses KBM yang berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah penelitian ini ialah Pengembangan Bahan Ajar E-Majalah Tema 3 Subtema 1 Berbasis Flipbook Interaktif Padakelas V Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Bagaimana kelayakan bahan ajar majalah elektronik dengan memanfaatkan *Flipbook PDF Corporation Edition* pada tema 3 subtema 1?
2. Bagaimana praktikalitas bahan ajar majalah elektronik dengan memanfaatkan *Flipbook PDF Corporation Edition* pada tema 3 subtema 1?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan bahan ajar majalah elektronik dengan memanfaatkan *Flipbook PDF Corporation Edition* pada tema 3 subtema 1?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah :

1. Untuk mengetahui kelayakan produk bahan ajar dengan memanfaatkan *Flipbook PDF Corporation Edition* pada tema 3 subtema 1.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk bahan ajar dengan memanfaatkan *Flipbook PDF Corporation Edition* pada tema 3 subtema 1.

3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar dengan memanfaatkan *Flipbook PDF Corporation Edition* pada tema 3 subtema 1.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam (KBM).

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan meningkatnya minat belajar siswa tentu akan menjadikan siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran khususnya tema 3 subtema 1.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar pada pembelajaran tematik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk melengkapi sarana dan prasarana belajar disekolah terkait pembelajaran berbasis IT, agar bahan ajar seperti majalah elektronik dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dan

tentunya ini juga dapat menjadi salah satu cara dalam meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi kesempatan dalam menerapkan pemahaman yang peneliti peroleh selama ini untuk dunia pendidikan di Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga menjadi salah satu kontribusi yang peneliti lakukan dalam mengembangkan bahan ajar yang menjadi salah satu sumber belajar siswa pada pembelajaran tematik khususnya tema 3 subtema 1.

e. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melaksanakan penelitian yang sejenisnya.

