

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan potensi peserta didik. Melalui pendidikan ini, anak-anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai moral yang akan membantu mereka dalam menghadapi tantangan masa depan. Menurut (Wahyu Ciptaningtyas, 2022) di tingkat sekolah dasar, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga setiap anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Selain itu (Dyara Atmi F, 2021) mengungkapkan bahwa pendidikan di sekolah dasar juga harus mendorong kreativitas, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir kritis anak-anak, sehingga mereka dapat menjadi generasi yang berdaya saing dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

Pendidikan berkaitan erat dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses usaha seseorang untuk dapat mencapai sebuah perubahan perilaku dalam dirinya. Perkembangan dan teknologi yang semakin maju, tentunya juga mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Anggraini, 2021). Guru diupayakan mampu menggunakan media yang sudah disediakan di sekolah dan tidak menutup kemungkinan guru bisa membuat media pembelajaran yang unik apabila belum tersedia di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri 8 Suwawal pada hari Sabtu tanggal 29 Juli 2023, SD Negeri 1 Karanggondang dan SD Negeri 3 Jambu pada hari Selasa 1 Agustus 2023 menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran kurang, sehingga hasil belajar pun cukup rendah. Siswa juga kurang konsentrasi dan bersemangat karena guru masih kesulitan dalam menerapkan kurikulum merdeka. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif di kelas dan juga menimbulkan kebosanan.

Dari hasil wawancara ketiga sekolah tersebut juga menunjukkan data bahwa guru dan siswa membutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan guna mendukung pembelajaran, sehingga guru lebih mudah menyampaikan materi ke siswa dengan jelas dan logis. Khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar hal ini dikarenakan guru belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi yang ada disekolah seperti proyektor, laptop sebagai media dalam proses pembelajaran, sehingga guru belum dapat mengembangkan bahan ajar dengan tampilan yang menarik menggunakan teknologi seperti adanya animasi, audio, dan video pembelajaran. Selain itu, siswa lebih banyak diam di kelas dan tidak banyak latihan dengan teman atau mandiri mengulang pelajaran yang menyebabkan siswa merasa bosan dalam belajar serta sulit memahami materi yang diberikan. Selain itu bahan ajar tersebut dapat dimanfaatkan melalui chromebook yang memfasilitasi gerak dan olah pikir siswa sehingga siswa tertarik serta mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, tak lupa pemanfaatan chromebook dari pemerintah juga dapat difungsikan dengan baik. Oleh karena itu, sekolah membutuhkan bahan ajar e-book interaktif yang dapat melibatkan siswa secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Karena e-book memiliki kelebihan yakni dapat diintegrasikan dengan tayangan suara, gambar, animasi, permainan, video pembelajaran dan sebagainya sehingga informasi yang disajikan lebih bervariasi serta dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak (Candra dan Irianto dalam Putri Rahayu et al, 2022). Selain itu e-book tidak mudah lapuk, basah atau hilang, mudah disebarluaskan, mudah disimpan, mudah diakses, memiliki kecepatan publikasi, memiliki ukuran fisik yang kecil sehingga bisa disimpan dalam penyimpanan data dan bersifat interaktif.

E-book ialah buku yang hanya tersedia pada format digital serta bisa dibaca melalui laptop, PC, gawai ataupun alat elektronik lainnya (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021). Amril & Thahar (2022) lebih lanjut mengemukakan pengertian e-book. E-book merupakan media seperti buku yang terdiri atas teks, gambar atau keduanya dalam bentuk elektronik disertai dengan simulasi yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. E-book didesain semenarik mungkin menggunakan berbagai gambar, animasi dan sound. Menurut Aeni, Nofriani et al (2022) animasi

dapat mempermudah siswa menerima informasi dari guru. Puspita et al (2021) mengungkapkan bahwa e-book interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan e-book interaktif dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Yumitra Falenthine Br et al, (2021) di Sekolah Dasar berjudul penggunaan e-book dalam pembelajaran menunjukkan bahwa e-book menjadi dan sebagai salah satu alternatif penunjang profesionalisme guru. Dengan hadir dan digunakannya e-book oleh seorang guru dapat memberikan kontribusi yang tinggi dan besar dalam menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran daring maupun luring dikarenakan media memiliki fungsi utama sebagai alat bantu dan sebagai sumber belajar bagi guru-guru dimanapun mereka berada.

Penelitian yang dilakukan oleh Maila Sari et al, (2021) berjudul Pengembangan bahan ajar e-book interaktif berbantuan 3D Pageflip Profesional pada materi aritmatika sosial ini dinyatakan dalam kategori sangat baik dengan rata-rata indeks validitas 84,16%. Dari hasil penerapan atau uji coba produk bahan ajar e-book interaktif ini didapat hasil sangat baik dengan nilai presentase 85,18% dari 9 orang siswa. Berdasarkan data dari angket respon siswa didapat nilai kelayakan adalah 85,18% sehingga bahan ajar e-book ini sangat baik dan positif. Maka dapat disimpulkan bahan ajar e-book interaktif sangat praktis menurut guru dan respon siswa serta dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang serta kajian jurnal penelitian sebelumnya tersebut terdapat perbedaan topik yang diteliti, dalam penelitian ini mengembangkan e-book menggunakan aplikasi canva muatan matematika sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti mengangkat judul “Pengembangan E-Book Interaktif Berbantuan Canva Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV SD”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka, dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain pengembangan bahan ajar e-book interaktif berbantuan canva materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan bahan ajar e-book interaktif berbantuan canva materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan bahan ajar e-book interaktif berbantuan canva materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis desain pengembangan bahan ajar e-book interaktif berbantuan canva materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD.
2. Mengidentifikasi kelayakan dari pengembangan bahan ajar e-book interaktif berbantuan canva materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD.
3. Menguji keefektifan pengembangan bahan ajar e-book interaktif berbantuan canva materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik, dapat memberikan pengalaman belajar menggunakan e-book, membantu siswa memahami pelajaran yang terdapat di e-book, meningkatkan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran matematika, membantu siswa berpikir kritis, meningkatkan motivasi siswa, serta dapat belajar mandiri.
- b. Bagi guru, dapat memudahkan dalam menyampaikan materi, memotivasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif serta menambah keilmuan dan menjadi bahan referensi dalam penelitian selanjutnya.
- c. Bagi sekolah, pengembangan e-book dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam pembelajaran di sekolah dengan menambah pengetahuan tentang media pembelajaran serta memperkaya hasil penelitian yang telah dilakukan guru lain.

- d. Bagi peneliti selanjutnya. Pengembangan e-book interaktif diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di sekolah dasar yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

1.4.2 Manfaat Teoritis

- a. E-book interaktif yang dikembangkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian lain dan dapat dikembangkan kembali.
- b. E-book interaktif berbantuan canva dapat memperbaiki kualitas pendidikan, serta sebagai motivasi pengembangan e-book.

1.5. Spesifikasi Model

Pengembangan bahan ajar ini berupa e-book interaktif yang didalamnya mengkombinasikan teks, gambar serta video yang berisi materi bangun datar, rancangan awal pengembangan e-book ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Rancangan awal e-book interaktif berbantuan canva

Kategori	Keterangan
	Pada e-book terdapat petunjuk penggunaan, CP, tujuan pembelajaran, materi yang ditunjang dengan gambar dan video yang dikaitkan dengan materi bangun datar sehingga siswa tidak terlalu sulit untuk memahami, dan juga terdapat kuis dan evaluasi.
Tampilan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sampul terdapat judul e-book “Petualangan Bangun Datar” 2. Petunjuk penggunaan e-book 3. CP “peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan 4. Tujuan Pembelajaran, Peserta didik akan mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan ciri-ciri khas

Kategori	Keterangan
	<p>dari berbagai bentuk bangun datar, termasuk segiempat, segitiga dan segibanyak. Peserta didik akan dapat menyusun bentuk-bentuk bangun datar dengan cara menggabungkan elemen-elemen dasar.</p> <p>5. Peta Konsep</p>
Tampilan Isi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Bangun Datar (ciri-ciri bangun datar, komposisi dan dekomposisi bangun datar) 2. Kuis 3. Evaluasi
Tampilan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar Pustaka