

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan pada tingkat dasar sekarang sangat cepat. Berbagai pengembangan inovasi model dan media pembelajaran menjadi minat oleh para pengkaji untuk menumbuhkan kualitas mutu pembelajaran. Keselarasan antar media dan model belajar sangat berpengaruh pada kemajuan siswa ketika belajar, berdasarkan pendapat Rahim (2023) diperoleh dua faktor utama dalam kegiatan belajar yaitu dipengaruhi oleh media dan metode pembelajaran.

Terlaksananya kegiatan belajar di sekolah didukung dengan pemakaian media yang digunakan (K et al., 2018). Menurut Zahranisa et al., (2023) media pembelajaran merupakan perangkat yang menunjang kegiatan pembelajaran dan membantu menyampaikan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan belajar. Penggunaan media belajar yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa, dapat menumbuhkan keingintahuan dalam menemukan pengetahuan baru, untuk itu guru perlu berfikir kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Berdasarkan pendapat (Wati, 2021) manfaat media pembelajaran adalah mewujudkan pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga siswa termotivasi dalam belajar.

Media pembelajaran dapat terwujud melalui media cetak seperti *pocket book*, modul, dan teks book. Media pembelajaran yang tidak dapat dicetak seperti audio, video, modul elektronik, dan buku saku elektronik. Media pembelajaran adalah bagian esensial dalam mengimplementasikan pembelajaran di sekolah. Melalui media pembelajaran, pendidik akan dimudahkan dalam melaksanakan pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi ajar. Paradigma dan respon umum yang melekat pada kelompok pendidik terkait pembuatan media ajar yang menurutnya sulit dan membuat stres guru. Menurut Irwansyah & Perkasa (2022) kenyataan pendidikan yang ada di sekolah, mayoritas pendidik masih memanfaatkan media konvensional, yaitu media siap saji, cepat, dan tidak ada niat mempersiapkan, merancang, serta membuat secara mandiri.

Berlandaskan temuan melalui observasi dengan guru kelas IV SDN Gedangalas 3 dan SDN Sari 1 Rabu 3 April 2024, serta SDN Gedangalas 1 Kamis 4 April 2024. Menunjukkan bahwa guru mengajar terpaku pada buku paket dan buku siswa yang disediakan oleh pemerintah. Hasil analisis media pembelajaran yang digunakan di kelas IV SDN Gedangalas 3 dan SDN Sari 1 mempunyai beberapa kelemahan, diantaranya: 1) materi yang terdapat pada *teks book* terbatas pada pengetahuan esensial sehingga kemampuan siswa kurang menguasai materi karena tidak mendapatkan pengembangan materi yang dibuat oleh guru, 2) Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang proaktif dalam pembelajaran, 3) Tidak memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, 4) buku memiliki ukuran besar sehingga tidak praktis jika bawa, serta 5) buku dikumpulkan setelah jam pelajaran berakhir untuk menghindari kerusakan, 6) Buku kurang menarik dan sulit untuk dipahami karena tidak terdapat gambar pada materi IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV tanggal 4 April 2024 di SDN 1, 3 Gedangalas dan SDN Sari 1 diketahui pada nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS ketuntasan hasil belajar siswa masih dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, dari 17 siswa SDN Gedangalas 3 diketahui 13 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan di SDN Sari 1 dari 17 siswa diketahui 12 siswa belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan karakteristik capaian pembelajaran diatas maka dibutuhkan media pembelajaran yang praktis, seperti penggunaan kalimat yang sederhana disertai dengan contoh gambar materi yang singkat jelas yang dapat memudahkan pemahaman siswa (Ayu, 2023) oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan media ajar buku saku berbasis aplikasi atau dikenal dengan *E-Pocket Book* sebagai bahan ajar pendukung agar siswa dapat memahami materi transformasi energi pada capaian pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran *E- Pocket Book* memiliki rancangan materi yang simpel, jelas, dan mudah dipahami yang disertai gambar menarik untuk menjelaskan materi sehingga siswa termotivasi untuk belajar dimanapun dan kapanpun. *E- Pocket Book* adalah materi berbentuk elektronik yang dapat di instal pada *Smartphone* yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara yang dipublikasikan

dalam bentuk digital (Fauzie et al., 2023). Selain itu *E- Pocket Book* juga diartikan sebagai buku digital karena terdapat informasi yang disimpan di perangkat elektronik sehingga mempermudah siswa dalam mendalami materi pada situasi apapun, karena *pocket book* tersebut dapat dibawa kemana-mana (Mulyaningtyas et al., 2023) dengan menggunakan *pcket book* berbasis aplikasi belajar dapat dilakukan dimana saja tanpa membuang waktu untuk mendapatkan informasi yang diharapkan.

E- Pocket Book dalam pengembangan penelitian ini dilengkapi dengan quiz latihan menarik sehingga siswa lebih senang dan rajindalam mempelajari materi pada capaian pembelajaran tersebut. Quiz adalah salah satu kegiatan yang sangat digemari siswa pada saat proses pembelajaran, sehingga dapat dipergunakan sebagai salah satu metode belajar di sekolah (Arda et al., 2023). Bermain adalah aktivitas penyemangat yang diperlukan oleh siswa sehingga membawa perubahan yang positif pada seluruh dimensi kehidupan. Berdasarkan pendapat Maarang et al., (2023) Permainan merupakan wadah yang menyenangkan bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi dan keterampilan yang mereka butuhkan.

Penggunaan *E- Pocket Book* dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Labkoly, (2023) bahwa *E- Pocket Book* berbasis model *problem solving* muatan PPKn kelas III sekolah dasar sangat layak untuk digunakan sebagai media sumber belajar siswa. Berdasarkan penelitian Noerdiansyah & Sudiana (2023) buku *E- Pocket Book* sangat efektif digunakan, materi dalam *E- Pocket Book* mampu dipahami, *E- Pocket Book* yang dikembangkan valid, praktis, sehingga dapat digunakan pada pembelajaran PPKn kelas lima. Menurut R. Wulandari et al., (2022) bahwa *E- Pocket Book* yang dikembangkan berbantuan aplikasi android dinyatakan valid dan layak digunakan. Berdasarkan hasil penelitian Simanjuntak, (2022) media pembelajaran *E- Pocket Book* berbasis android dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan asumsi nilai pembelajaran IPS siswa lebih tinggi saat menggunakan media pembelajaran *E- Pocket Book* berbasis android. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nabila (2022) media interaktif buku saku IPS

elektronik yang dikembangkan layak dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil prestasi belajar kognitif siswa kelas IV SDN Tugu dua.

Berdasarkan analisis masalah di lapangan dan perbedaan topik penelitian dalam lima penelitian sebelumnya, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan “Pengembangan *E-Pocket Book* Berbasis Aplikasi *Smartapp Creator* Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Respons guru tentang membuat media pembelajaran adalah suatu kegiatan yang sulit dan membutuhkan waktu lama
2. Kurangnya media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang tidak berpusat pada siswa, menyebabkan kurangnya antusiasme dan semangat belajar siswa.
4. Pengembangan media pembelajaran tidak dilakukan oleh guru sehingga kurang merangsang rasa ingin tahu siswa.

1.3 Cakupan Masalah

Penelitian ini fokus pada cakupan masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran inovatif bertujuan meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Pengembangan media merupakan *E- Pocket Book* berbasis *Aplikasi Smart App Creator* pada Capaian Pembelajaran Sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari hari.
3. Media difokuskan mata pelajaran IPAS kelas IV materi transformasi energi di sekitar kita kelas IV Sekolah Dasar.
4. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV dari dua sekolah, yaitu SD Negeri Gedangalas 3 sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Sari 1 sebagai kelas kontrol.

1.4 Rumusan Masalah

Masalah yang menjadi fokus penelitian dan pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menganalisis kebutuhan untuk pengembangan media *E- Pocket Book* berbasis aplikasi *Smart App Creator* mata pelajaran IPAS materi transformasi energi di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengembangan media *E- Pocket Book* berbasis aplikasi *Smart App Creator* mata pelajaran IPAS materi transformasi energi di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan *E- Pocket Book* berbasis aplikasi *Smart App Creator* mata pelajaran IPAS materi tranformasi energi kelas IV di Sekolah Dasar.
4. Bagaimana keefektifan media *E- Pocket Book* berbasis aplikasi *Smart App Creator* mata pelajaran IPAS materi transformasi energi di kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menggali kebutuhan untuk mengembangkan *E- Pocket Book* berbasis aplikasi *Smart App Creator* mata pelajaran IPAS materi transformasi energi kelas IV di Sekolah Dasar.
2. Mendesain pengembangan *E- Pocket Book* berbasis aplikasi *Smart App Creator* mata pelajaran IPAS materi tranformasi energi kelas IV di Sekolah Dasar.
3. Menguji kelayakan *E- Pocket Book* berbasis aplikasi *Smart App Creator* mata pelajaran IPAS materi tranformasi energi kelas IV di Sekolah Dasar.
4. Menguji keefektifan media *E- Pocket Book* berbasis aplikasi *Smart App Creator* mata pelajaran materi transformasi energi kelas IV di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan *E- Pocket Book* yaitu untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, dan prestasi belajar mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

1. Media *E- Pocket Book* dapat menarik minat belajar, siswa terlampau mendapatkan lebih banyak waktu giat belajar mandiri, kemudahan akan didapatkan siswa dalam mempelajari capaian pembelajaran yang penting untuk dipahaminya.
2. Mengembangkan rasa ingin tahu siswa.
3. Menciptakan kondisi belajar yang menarik, kreatif dan interaktif sehingga pemahaman siswa mata pelajaran IPAS dapat meningkat.

1.6.2.2 Bagi Guru

1. *E-Pocket Book* berbasis aplikasi yang dikembangkan menjadi pilihan sebagai media pendamping dalam proses kegiatan belajar IPAS agar siswa senang mengikuti pembelajaran, memfasilitasi pengembangan sosialisasi, merangsang kreativitas dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Meningkatkan kualitas penyampaian materi IPAS dengan menyediakan sumber referensi yang lebih lengkap bagi guru.

1.6.2.4 Bagi Sekolah

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat dalam memilih buku ajar yang efektif untuk digunakan.
2. Menyumbangkan partisipasi positif dalam peningkatan mutu belajar IPAS di sekolah dasar terutama di Kecamatan Gajah Kabupaten Demak.

1.7 Spesifikasi Produk

Output pengembangan sehubungan dengan penelitian ini adalah *E- Pocket Book* mata pelajaran IPAS materi transformasi energi pada kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Gajah Kabupaten Demak. Berikut adalah spesifikasi produk yang dikembangkan:

1.7.1 Desain *E-Pocket Book* IPAS berbasis Aplikasi:

1. Desain isi pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran pada kurikulum Merdeka.
2. *E-Pocket Book* dibuat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*.

3. Penyampaian dan penggunaan *E-Pocket Book* disajikan menjadi sembilan bagian menu, yaitu: Kata pengantar, Petunjuk penggunaan, Capaian Pembelajaran, Materi 1 Sumber energi, Materi 2, Bentuk Energi, Materi 3 Transformasi energi, Quizz, Video pembelajaran, Biografi Penulis, Daftar pustaka.

1.7.2 Materi *E-Pocket Book* IPAS berbasis Aplikasi

1. Materi *E-Pocket Book* sebatas pada pembelajaran IPAS materi transformasi energi di sekitar kita.
2. Materi *E-Pocket Book* disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran.

1.7.3 Deskripsi tampilan bentuk fisik e-pocket book IPAS berbasis Aplikasi

1. Media *E-Pocket Book* berukuran 16:9, sampul dan perancangan isi menggunakan desain *Canva* dan *Smart App Creator*.
2. Menggunakan font *Arial* berukuran 14 untuk penulisan sub judul materi, font *Arial Rounded MT Bold* berukuran 12 untuk isi dan penjelasan materi.
3. Desain pada tampilan cover dirancang secara menarik dengan memilih huruf dan memperhatikan kecerahan warna serta dilengkapi dengan gambar untuk mendukung penjelasan materi dari masing-masing bagian materi.