

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan sebuah rencana atau panduan pembelajaran yang menggambarkan tujuan, isi, metode, model dan evaluasi pembelajaran yang sudah disusun oleh pemerintah maupun Lembaga Pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan Pendidikan yang diinginkan. Sejalan dengan pengertian tersebut Setiawati (2022) menjelaskan bahwa kurikulum merupakan program pendidikan dan bukan program pengajaran, sehingga program tersebut dirancang dalam bentuk bahan ajar dan juga pengalaman belajar. Pada saat ini, kurikulum yang diterapkan di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum baru sebagai pembaharuan dari kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka sendiri bersifat memberikan kebebasan belajar dan mengajar kepada guru dan peserta didik, yang dapat diartikan sebagai kebebasan dalam mengeksplorasi kemampuan diri untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas diri secara mandiri (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Penerapan Kurikulum Merdeka ini bersifat dinamis sehingga dalam penggunaannya dapat disikapi dengan fleksibel dan futuristic (Khoirurrijal et al., 2022:8). Salah satu perkembangan yang ada pada kurikulum merdeka tersebut yaitu pada mata pelajaran IPA dan IPS yang diasosiasikan menjadi satu kesatuan mata pelajaran baru menjadi IPAS (Ilmu Pensgetahuan Alam dan Sosial), sehingga pada pelaksanaannya mata pelajaran IPAS ini memerlukan berbagai penyesuaian. Pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran dilakukan karena sering kali terjadi permasalahan yang tidak dapat diselesaikan dengan melihat satu sudut pandang baik keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial,

adanya kasus tersebut dibutuhkan pendekatan yang lebih proporsional yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu (Yanitsky dalam Kemendikbud, 2022). Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang memiliki karakteristik yang berkaitan dengan ketrampilan proses dalam penemuan dan pemahaman akan lingkungan alam dan sosial (Rosarina *et al.*, 2016). Pendidikan bertujuan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang mandiri, tanggung jawab dan mampu berkompetisi sesuai dengan tuntutan zaman yang semakin kompetitif serta teknologi yang semakin maju. Oleh karena itu, salah satu upaya yang dilakukan dalam menghadapi dunia global adalah meningkatkan kualitas Pendidikan tersebut. Perkembangan tersebut tentu saja sangat berpengaruh terhadap perkembangan pembelajaran, khususnya pada penerapan kurikulum merdeka yang saat ini menginginkan peserta didik untuk mempelajari materi melalui contoh, penerapan, dan pengalaman di dunia nyata di dalam maupun di luar sekolah. Dalam mencapai keinginan tersebut, maka diperlukan penggabungan antara proses pembelajaran dengan teknologi

Pada saat ini, teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat bertukar kabar atau sekedar mencari informasi baru, namun lain dari itu teknologi juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia dalam dunia pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan serta ketrampilan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat digunakan oleh guru sebagai media dengan siswa, sebagai alat fisik dan non fisik untuk memahami materi dengan lebih efektif dan efisien. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah pada bahan ajar. Dimana sebelum menge nal teknologi bahan

ajar hanya berbentuk buku cetak pada buku paket atau LKS namun, setelah mengenal pemanfaatan teknologi guru bisa memanfaatkan teknologi sebagai salah satu alat bantu dalam pengembangan bahan ajar. Bahan ajar merupakan sesuatu yang digunakan guru dan peserta didik untuk memudahkan pembelajaran (Kosasih, 2021).

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Sidodadi 1 Surabaya di kelas 5-A pada hari Rabu, 2 Oktober 2024, menunjukkan bahwa kesiapan guru mengajar sudah cukup baik seperti halnya telah menggunakan modul ajar sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran, terdapat *ice breaking*, penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi serta evaluasi akhir. Akan tetapi, pada pelaksanaan pembelajaran guru masih terpaku pada metode ceramah dan penugasan. Selain itu, sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku paket dari penerbit Erlangga, yaitu buku paket cetak. Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran dikelas, masih berpusat pada guru atau *teacher center*. Disamping itu, guru juga belum mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran padahal terdapat fasilitas yang cukup memadai di SDN Sidodadi 1 Surabaya yang dapat digunakan seperti LCD, Layar Proyektor, WIFI, *ChroomEbook*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 5-A SDN Sidodadi 1 Surabaya mengatakan bahwa di sekolah sudah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak tahun 2022, guru mengatakan bahwa kesulitan dalam memberikan gambaran dan penekanan pada salah satu materi IPAS di kelas V yaitu Sistem Pencernaan Manusia. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan sekolah dalam menyediakan buku paket. Buku paket sebagai salah satu sumber belajar namun buku paket tersebut tidak diperbolehkan untuk dibawa pulang, selain itu, satu buku paket dipakai untuk

dua siswa. Guru juga memaparkan bahwa materi yang ada pada buku paket juga sangat terbatas dan singkat, latihan soal yang sedikit serta kurangnya ilustrasi gambar sehingga terkadang siswa kesulitan mencerna apa yang disampaikan guru. Guru juga mengatakan bahwa sekolah telah menyediakan teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran siswa yaitu *ChroomEbook*. Sekolah juga memperbolehkan peserta didik untuk membawa *smartphone* apabila diperlukan untuk pembelajaran, selain itu sekolah telah memfasilitasi WIFI atau jaringan internet yang cukup lancar untuk dilaksanakannya pembelajaran yang menggunakan teknologi. Namun guru juga kesulitan apabila membuat bantuan sumber belajar berbasis teknologi dikarenakan tugas luaran guru yang tidak sedikit dan keterbatasan waktu serta pengetahuan.

Berdasarkan penemuan yang telah dipaparkan, dapat dikatakan bahwa beberapa hal tersebut menjadi penyebab hasil belajar peserta didik rendah terutama pada Bab 5 khususnya di materi sistem pencernaan manusia, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik pada penilaian harian yang diikuti oleh siswa kelas 5-A dengan jumlah peserta didik 30 orang memiliki rata-rata 70. Adapun KKTP di SDN Sidodadi 1 Surabaya adalah 75 dan siswa dengan nilai 75 tidak mengikuti remidi. Dari data tersebut menunjukkan hanya 37% (11 orang) peserta didik yang memiliki ketuntasan sehingga tidak perlu mengikuti remedial, sedangkan 63% (19 orang) peserta didik lainnya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah tersebut sehingga perlu dilakukan remedial pada materi sistem pencernaan manusia. Sehingga menurut peneliti, apabila dilakukan sebuah inovasi sumber belajar berupa *E-book* interaktif sangat memungkinkan membantu proses pembelajaran di kelas 5 SDN Sidodadi 1 Surabaya.

Berdasarkan angket kebutuhan minat siswa kelas 5-A SDN Sidodadi 1 Surabaya terhadap pembelajaran IPAS menyatakan bahwa, persentase siswa yang menyukai pembelajaran IPAS sangat tinggi yaitu 89,3% Siswa menganggap bahwa pembelajaran IPAS itu menyenangkan dan berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Sekitar 82,1% siswa menyukai pembelajaran yang mencantumkan gambar, video animasi, latihan soal. Terdapat 57,1% siswa yang kurang suka mencari informasi pembelajaran IPAS pada buku bacaan cetak. 92,1% siswa lebih menyukai aktivitas fisik yang dapat mempermudah dalam belajar. Aktivitas fisik ini dapat berupa sebuah praktikum, presentasi, kerja kelompok.

E-book interaktif merupakan sebuah bahan ajar pembelajaran yang terinovasi dan terindikasi menggunakan teknologi yang dapat membuat pembaca lebih bisa berinteraksi seperti mengerjakan latihan soal. *E-book* interaktif dapat membantu meningkatkan daya tarik pembelajaran, keterlibatan pembaca, pemahaman konsep, dan memudahkan dalam menyampaikan informasi. *E-book* interaktif memiliki kelebihan efisien dan efektif untuk dibawa kemana saja apabila terdapat teknologi berupa smartphone, laptop, computer serta jaringan internet yang memadai, ramah lingkungan, pembaca lebih bisa berinteraksi langsung.

Dari pemaparan permasalahan yang ditemukan peneliti, dapat disimpulkan apabila dilakukan inovasi baru pengembangan bahan ajar terkait materi sistem pencernaan manusia, maka permasalahan terkait keterbatasan sumber belajar, kesulitan dalam memahami materi kemungkinan akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Ciptaningtyas, *et al.*, (2022), Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *E-book* interaktif telah terbukti memberikan dampak dan hasil yang lebih baik sebagai sumber

maupun media pembelajaran untuk meningkatkan hasil dan kualitas. Selain itu, hasil efektivitas produk terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan 88,46%, sehingga dapat dikatakan *E-book* interaktif berbasis *Canva* sangat layak dan efektif digunakan sebagai sumber belajar.

Penelitian yang akan dilaksanakan juga didasarkan pada kajian penelitian oleh Maula, Febriyanto, Yuliati, Aini. (2024) yang mengemukakan bahwa *E-book* Interaktif dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep pembelajaran. Hal berdasarkan hasil penelitian pada nilai *pre-test* memperoleh rata-rata sebesar 45,2 sedangkan pada nilai *post-test* memperoleh rata-rata 75,85. Dari hasil penelitian menunjukkan kenaikan sebesar 30,65 sebelum dan sesudah menggunakan *E-book* Interaktif.

Kajian penelitian relevan selanjutnya oleh Putri & Wiarta (2024) yang mengemukakan bahwa *E-book* Interaktif berbasis *Problem Based Learning* efektif digunakan pada muatan pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD. Pernyataan tersebut didasarkan pada hasil validasi ahli rancang bangun 90%, validasi ahli materi 93,33%, validasi ahli desain instruksional 95%, validasi ahli media pembelajaran 97,50%. Selain itu, juga dilakukan uji coba kelompok kecil yang memperoleh skor 93,05%. Pengujian efektivitas produk memperoleh hasil t_{hitung} besar daripada t_{tabel} , sehingga produk efektif digunakan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dan dukungan dari penelitian yang relevan, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar sebagai sarana penunjang pembelajaran. Peneliti menemukan sebuah solusi yang ditawarkan dalam penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *E-book*

Interaktif Pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Sidodadi 1 Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan Pengembangan *E-book* Interaktif Pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Sidodadi 1 Surabaya ditinjau dari validasi ahli bahan ajar, validasi ahli desain pembelajaran, dan validasi ahli materi?
2. Bagaimana keefektifan Pengembangan *E-book* Interaktif berbasis Pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Sidodadi 1 Surabaya ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi peserta didik, dan hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana kemenarikan Pengembangan *E-book* Interaktif Pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Sidodadi 1 Surabaya ditinjau dari hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Dapat mengetahui kevalidan Pengembangan *E-book* Interaktif Pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia V di SDN Sidodadi 1 Surabaya yang valid dari hasil validasi ahli bahan ajar, desain pembelajaran dan materi.
2. Dapat mengetahui keefektifan Pengembangan *E-book* Interaktif Pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia V di SDN Sidodadi 1

Surabaya ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru , lembar observasi aktivitas siswa dan lembar hasil belajar peserta didik.

3. Dapat mengetahui kemenarikan Pengembangan *E-book* Interaktif Pada Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia V di SDN Sidodadi 1 Surabaya ditinjau dari hasil angket respon guru dan peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. *E-book* dirancang dan digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran IPAS yang fleksibel.
2. *E-book* yang dikembangkan sesuai dengan materi “Sistem Pencernaan Manusia” mata pelajaran IPAS SD kelas V.
3. *E-book* yang dikembangkan mudah diakses dimanapun dan kapan pun dengan syarat sinyal serta kondisi internet memadai.
4. Tampilan *E-book* menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan berbagai menu yang dapat membuat peserta didik bebas mengakses berbagai menu yang ada pada *E-book*.
5. Sasaran produk ini yaitu peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut .

1. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga materi dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi sistem pencernaan manusia.
2. *E-book* Interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan apabila terhubung dengan jaringan internet yang baik.
3. Uji coba hanya terbatas pada siswa kelas 5 di SDN Sidodadi I Surabaya.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penerapan pengetahuan terstruktur yang berguna untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat termasuk dalam bidang Pendidikan. Penelitian merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip umum. Sedangkan pengembangan dapat didefinisikan sebagai proses yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik. Pengertian penelitian dan pengembangan dikaitkan menjadi satu kesatuan yaitu sebuah kegiatan pengumpulan, pengelolaan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif disertai dengan kegiatan mengembangkan sebuah produk untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi.

Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dihasilkan tidak harus berbentuk benda nyata (kongkret), benda *hardware* (perangkat keras) tetapi, dapat berupa benda yang kasat mata, benda *software* (perangkat lunak). Dalam dunia Pendidikan produk pengembangan dapat

berupa model pembelajaran, multimedia, perangkat pembelajaran seperti modul ajar, buku, LKPD dan soal-soal latihan. Selain itu, juga dapat menerapkan teori pembelajaran dengan menggabungkan pengembangan perangkat pembelajaran. Produk yang dihasilkan adalah objek penelitian pada proses penelitian awal hingga akhir. Apabila dilakukan uji coba dalam kelas peserta didik maka peserta didik adalah subjek penelitian (pelaku). Dengan demikian, fokus pada penelitian pengembangan ini ada pada objek penelitian (produk). Sehingga dalam mengambil keputusan mempunyai batasan yang tetap ada pada produk yang dikembangkan (objek penelitian).

1.7 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk spesifik dan menguji tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari produk tersebut. Metode ini dapat diartikan sebagai pendekatan ilmiah yang melibatkan analisis, perancangan, pengembangan, dan penyebaran menggunakan model 4D.
2. Bahan ajar merupakan segala bahan yang memuat materi, informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis dan berdasarkan kompetensi yang digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Sistem pencernaan manusia adalah serangkaian sistem organ yang memiliki hingga dikeluarkan melalui anus.

4. *E-book* Interaktif merupakan bahan ajar yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi jelas. *E-book* interaktif merupakan sebuah buku elektronik yang menggunakan teknologi interaktif untuk meningkatkan pengalaman pembacaan. Dalam *E-book* interaktif, terdapat konten yang berisi materi, gambar, audio, dan video yang dapat menunjang pembelajaran-*book* interaktif juga dapat berisi konten multimedia yang bergerak dan bersuara , menyesuaikan dengan lingkungan saat ini. Hal tersebut memungkinkan *E-book* interaktif dapat digunakan sebagai buku elektronik, bahan ajar, dan media pembelajaran. Tergantung dari kegunaan dan fungsinya pada pembelajaran.