

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Aspek terpenting Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, terutama untuk remaja dan anak-anak, individu dapat berkembang dan siap menghadapi masa depan. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan bertujuan meningkatkan kemampuan religius dan membentuk kepribadian cerdas bagi individu, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, pendidikan sangat diperlukan. Untuk menciptakan generasi penerus yang berkualitas, diperlukan tenaga profesional seperti guru yang mendukung siswa menjadi berpengetahuan, kreatif, dan mandiri.¹ Seorang guru yang kreatif harus menciptakan lingkungan belajar yang menarik, nyaman, dan terorganisir. Guru juga perlu melibatkan interaksi aktif dengan siswa dan memanfaatkan sumber belajar di sekolah.² Menciptakan situasi belajar yang aktif dimulai dari diri siswa sendiri, sehingga mereka akan memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sikap.

¹ Hidayat, Rahmat, S Ag, and M Pd. *Buku Ilmu Pendidikan* Rahmat Hidayat & Abdillah.

² Telaumbanua, Aslina, Noveri Amal, and Jaya Harefa. 2023. “*Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Pada Materi Menelaah Struktur Dan Kebahasaan Fabel.*” 0000(1): 142–52.

Guru perlu membuat materi pembelajaran baru atau memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin maju. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pembelajaran juga berkembang. Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi telah diciptakan untuk membantu mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Contoh media ini meliputi buku elektronik (*E-book*), video, animasi pembelajaran, dan slide PowerPoin

Pernyataan tersebut tidak sesuai dengan fakta yang terjadi di SDN Sumursana. Di sekolah ini, belum ada media pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru. Agar pembelajaran menjadi lebih aktif, diperlukan media yang mendukung. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas sarana, prasarana, dan media pembelajaran yang memadai

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Guru memanfaatkan media yang dibuat untuk mengajar dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar, tetapi juga memiliki dampak positif secara

psikologis terhadap proses pembelajaran. Kunci keberhasilan adalah menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengimplementasikannya secara efektif dalam pembelajaran.

Akan tetapi dari hasil wawancara peneliti di SDN Sumursana penggunaan media dalam pembelajaran masih sangat kurang. Apalagi media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya, belum adanya media pembelajaran yang menarik terutama untuk memudahkan dalam kegiatan membaca.

Kemampuan dalam membaca harus dikuasai untuk memudahkan pada jenjang yang lebih tinggi. Sesuai dengan karakteristik mata pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada kemampuan literasi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, seperti menyimak dan membaca.³

Namun dari pemaparan di atas tidak sesuai dengan kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat di SDN Sumursana. Berdasarkan dari data hasil wawancara mengatakan bahwa siswa di kelas tiga berjumlah 28 siswa dari 28 siswa tersebut terdapat 8 orang

³Andriani Safitri and others, 'Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.2 (2022), 9333–39

siswa yang belum bisa dalam membaca. Selain belum adanya media pembelajaran siswa di kelas 3 belum bisa membaca bahkan belum mampu memahami dari teks yang dibaca. Ketertarikan siswa dalam membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia sangat kurang pembelajaran yang terpaku pada guru membuat hasil belajar siswa jadi menurun.

Permasalahan didukung oleh data hasil wawancara dengan guru di kelas 3 SDN Sumursana menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia masih rendah, di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, solusinya adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti *E-Book* interaktif. *E-book* ini bisa menjadi salah alternatif untuk memudahkan pembelajaran Bahasa Indonesia. *E-book* interaktif ini adalah sebuah aplikasi *offline* yang dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Oleh karna itu peneliti mengkaji untuk memfokuskan masalah dengan melakukan penelitian dengan judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA *E- BOOK* INTERKATIF UNTUK MENINGKATKAN**

HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SD/MI“

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran sebagian besar berpusat pada perhatian guru
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia belum mencapai KKM
3. Belum adanya media yang menunjang siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
4. Ketertarikan siswa terhadap membaca belum muncul

C. BATASAN MASALAH

Batasan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan Media *E-book* interaktif dalam meningkatkan Hasil belajar siswa?
2. Bagaimana kelayakan Media *E- book* interaktif dalam Meningkatkan Hasil belajar siswa ?

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan *E-book* Interktif dalam meningkatkan Hasil belajar siswa?

2. Bagaimana kelayakan Media *E- book* Interaktif dalam Meningkatkan Hasil belajar siswa ?

E. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *E-book* interaktif dengan tujuan penelitian :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan Media *E-book* interaktif dalam meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3 SDN Sumursana
2. Untuk menguji kelayakan Media *E-book* interaktif dalam meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3 SDN Sumursana.

F. MANFAAT MENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan memberikan kontribusi teori berupa media pembelajaran *E-book* interaktif untuk meningkatkan hasil pembelajaran terkhusus pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, lembaga pendidik, dan peneliti

a. Bagi siswa

- 1) Siswa diharapkan mampu belajar dengan aktif dan tidak merasa bosan
- 2) Dapat meningkatkan Hasil belajar

b. Bagi sekolah

Pembelajaran dengan menggunakan media ini guru bisa lebih bersemangat, lebih Inovatif, dalam mengajar dan memberikan dampak yang positif terhadap siswa serta memberikan kemajuan pembelajaran di sekolah.

c. Peneliti

Mendapatkan pengalaman yang baru terkait pengembangan media, dapat memperkaya wawasan, sehingga dapat dengan mudah menemukan cara untuk mengembangkan media *E-book* interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan materi, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3.

G. SPESIFIKASI PRODUK YANG DI KEMBANGKAN

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang berbentuk buku digital yang disebut *E-book* interaktif yang dikembangkan dalam bentuk buku pembelajaran dan materi

yang disampaikan sesuai dengan materi mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. *E-book* interaktif dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran *E-book* interaktif yang dikembangkan sangat mudah digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Tampilan *E-book* interaktif yang lebih menarik. Memberikan gambar - gambar warna serta suara yang akan memudahkan anak untuk melakukan pembelajarn sesuai dengan materi dan kurikulum
4. *E-book* interaktif dirancang dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar, pertanyaan dalam bentuk games interaktif.

Sasaran produk ini yaitu peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar.