

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tanggal 19-24 September 2024 dilaksanakan kegiatan observasi dan wawancara di SDN 186/I Sridadi. Kegiatan ini melibatkan kepala sekolah, wali kelas dan peserta didik. Sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh data bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai dalam mendukung proses pembelajaran, dimana sekolah tersebut telah tersedia *chromebook*, laptop dan jaringan internet. Di sekolah tersebut dalam proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar yang bersumber dari buku paket guru dan buku paket siswa. Dari hasil wawancara dengan wali kelas diperoleh data bahwa terdapat peserta didik yang masih belum mengenal kekayaan budaya yang ada di sekitarnya. Hal ini terjadi karena kurang tersedia bahan ajar yang mendukung dalam proses pembelajaran terutama pada materi kekayaan budaya Indonesia. Jika dilihat dari fasilitas yang telah ada, seharusnya pendidik dapat memanfaatkan dengan baik fasilitas tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran saat ini membutuhkan ketersediaan bahan ajar yang sesuai untuk mendorong tercapainya proses pembelajaran. Berdasarkan sumber daya yang saat ini ada di sekolah, bahan ajar elektronik mungkin dapat membantu pelaksanaan proses pendidikan. Permasalahan yang sama juga terjadi di SDN 2 Siluman Kota Tasikmalaya yang mana kurangnya antusiasme peserta didik dalam mempelajari IPAS, khususnya IPS, menjadi perhatian pada Capaian Pembelajaran “Peserta didik mengenal keragaman budaya, kreativitas lokal, sejarah (baik tokoh maupun

periodisasinya).” Hal ini terjadi sebagai akibat dari kurangnya pemanfaatan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Akibatnya, banyak peserta didik yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan kurang aktif dan dengan tingkat keterlibatan yang rendah (Nurazizah dkk., 2024).

Pendidikan merupakan salah satu bentuk kebudayaan manusia yang bersifat dinamis serta menjadi syarat utama dalam perkembangan peradaban. Seiring dengan perubahan zaman, pendidikan juga harus mengalami perubahan agar tetap relevan dan mampu memenuhi kebutuhan serta tantangan yang ada. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus terus dikembangkan untuk menyesuaikan dengan tuntutan masyarakat modern.

Keluarnya Permendikbud No. 16 tahun 2022, yang menggantikan Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses, merupakan salah satu contoh reformasi di dunia pendidikan Indonesia. Peraturan ini menyoroti perlunya pembelajaran yang menarik, menstimulasi, menyenangkan, menuntut, dan mampu mendorong peserta didik untuk berperan aktif di kelas. Untuk membantu peserta didik belajar lebih efektif, pengajar harus menyediakan sumber belajar yang menarik, interaktif, dan efektif.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu hal baru yang termasuk dalam Kurikulum Merdeka sebagai bagian dari reformasi kebijakan pendidikan. Tujuan dari IPAS, yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial, adalah untuk membantu peserta didik dalam memahami bagaimana makhluk hidup, benda mati, dan kehidupan sosial berinteraksi. Selain memberikan informasi ilmiah, pembelajaran ini juga menanamkan toleransi dan apresiasi terhadap keragaman budaya pada peserta didik. Oleh karena itu,

pengajaran IPAS harus lebih kontekstual dan disesuaikan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik (Kemendikbud, 2022).

Bahan ajar merupakan salah satu elemen kunci yang harus dipersiapkan dengan baik untuk memfasilitasi pembelajaran yang berkualitas tinggi. Lingkungan belajar yang lebih produktif dan menyenangkan dapat diciptakan dengan menggunakan sumber daya pengajaran baru yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Barlian & Solekah, 2022). Guru harus mahir dalam menciptakan sumber daya pembelajaran yang menginspirasi kreativitas, pemecahan masalah, dan partisipasi aktif peserta didik selain memberikan pengetahuan. Dengan demikian, bahan yang efektif dapat memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik (Fadlilah dkk., 2024).

Menurut Bujuri & Baiti (2019) dalam mendukung pembelajaran yang berkualitas, pendidik membutuhkan bahan ajar yang dirancang dengan baik. Bahan ajar memiliki peran krusial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam membuat rencana pembelajaran yang memenuhi kebutuhan peserta didik mereka dan menginspirasi mereka untuk belajar dengan cara yang bermakna, kreatif, dan aktif.

Pembelajaran berbasis kontekstual adalah teknik yang berguna untuk membuat materi pembelajaran. Metode ini berusaha membuat materi pembelajaran lebih berhubungan dengan pengalaman dunia nyata peserta didik sehingga mereka dapat memahami dan menggunakan ide-ide dengan lebih mudah dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan teknologi dalam pembuatan materi pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keefektifan strategi ini. Dengan penggunaan teknologi, guru dapat membuat rencana pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan interaktif, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih memuaskan bagi peserta didik. Teknologi dapat digunakan untuk menyediakan konten dengan berbagai cara, termasuk tes interaktif, film, simulasi, dan media visual lainnya yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Sofwan & Wibowo, 2019).

Pembuatan bahan ajar elektronik dapat dibantu oleh berbagai platform dan aplikasi. *Heyzine Flipbook*, sebuah platform yang dapat mengubah dokumen PDF menjadi buku digital dengan efek animasi yang mirip dengan yang terlihat pada buku asli, adalah salah satu alat yang dapat digunakan. Kemampuan *Heyzine Flipbook* yang memungkinkan penambahan film, gambar, grafik, musik, dan koneksi dapat meningkatkan daya tarik dan interaktivitas materi pembelajaran. Selain itu, pembuatan bahan ajar elektronik ini dibantu dengan menggunakan program desain seperti *Canva*.

Adapun penggunaan media sosial dan platform digital juga semakin penting dalam dunia pendidikan. Salah satu media yang sering dimanfaatkan adalah *YouTube* yang memungkinkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran melalui video interaktif (Wulandari, 2023). Selain *YouTube*, *Wordwall* juga dapat digunakan untuk membuat kuis dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan platform ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Agusti & Aslam, 2020).

Dalam proses pembelajaran, evaluasi merupakan elemen penting untuk menilai keberhasilan peserta didik dalam memahami materi. Penilaian ini dilakukan menggunakan seperangkat instrumen yang merujuk kepada tujuan yang telah ditentukan (Hariono dkk, 2021). Menurut Utami (2021) *Google* Formulir dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi yang praktis dan efektif dalam membantu pendidik melakukan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi lapangan dan kajian teori, peneliti akan mengembangkan Bahan Ajar Elektronik IPAS yang interaktif dan berbasis kontekstual. Diharapkan bahan ajar ini dapat meningkatkan kecakapan pendidik dalam penggunaan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS, mendorong minat dan ketertarikan

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas 4 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat kevalidan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas 4 Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas 4 Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas 4 Sekolah Dasar.
2. Mengetahui tingkat kevalidan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas 4 Sekolah Dasar.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas 4 Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi produk pengembangan bahan ajar elektronik adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar dibuat dengan konsep flip book yang terdiri atas teks, gambar, video pembelajaran, soal dan kuis interaktif yang menarik. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami dan mengingat materi tentang kekayaan budaya di Indonesia dengan lebih baik.
2. Bahan ajar dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik kelas IV SD. Bahan ajar ini dilengkapi dengan kegiatan, rangkuman dan soal latihan untuk membantu peserta didik memahami konsep materi yang telah dipelajari secara lebih mendalam.

3. Produk Bahan Ajar Elektronik dapat digunakan melalui smartphone, laptop dan chromebook.
4. Aplikasi utama untuk pembuatan Bahan Ajar Elektronik adalah *Heyzine Flipbook*.
5. Aplikasi tambahan yang digunakan dalam Bahan Ajar Elektronik adalah *Canva*, *Microsoft word* serta PDF, *YouTube*, *Heyzine Flipbook*, *Wordwall* dan *Google Formulir*.

1.5 Manfaat Pengembangan

Diharapkan bahwa keuntungan dari pengembangan bahan ajar elektronik akan bermanfaat bagi setiap elemen, yakni sebagai berikut:

1. Sekolah

Penggunaan Bahan Ajar Elektronik yang berorientasi kontekstual diharapkan dapat meningkatkan pengajaran di kelas. Hal ini dapat digunakan untuk memotivasi guru untuk mempraktikkan dan menciptakan sumber daya pengajaran elektronik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2. Pendidik

Salah satu aturan yang dapat membantu dalam proses pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar elektronik yang berorientasi kontekstual. Proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, efisien, dan kreatif dengan bantuan rekomendasi ini.

3. Peserta didik

Dapat meningkatkan pengetahuan, kreativitas dan pemahaman mereka melalui kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

4. Peneliti

Memberikan pengalaman dalam merencanakan pembelajaran yang efektif dan inovatif serta berfungsi sebagai sumber daya bagi calon guru profesional.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kontekstual sebagai berikut:

1. Asumsi

- 1) Bahan ajar elektronik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan peserta didik.
- 2) Bahan ajar elektronik menyediakan kemudahan dalam penggunaannya bagi pendidik dan peserta didik serta dianggap sebagai bahan ajar yang inovatif.
- 3) Bahan ajar elektronik dirancang dengan menggunakan bahasa yang sederhana serta didesain secara kreatif dan menarik.

2. Keterbatasan

Dalam penelitian ini, pengembangan Bahan Ajar Elektronik berbasis kontekstual memiliki beberapa keterbatasan diantaranya:

- 1) Bahan ajar elektronik dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik kelas 4 SD Negeri 186/I Sridadi.
- 2) Materi dalam bahan ajar elektronik terbatas hanya pada kekayaan budaya Indonesia
- 3) Bahan ajar elektronik dibuat hanya sebatas uji validitas serta kepraktisan saja.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menafsirkan kesalahan terhadap istilah pengembangan ini, perlu diberikan penjelasan mengenai hal tersebut yakni:

1. Bahan Ajar Elektronik ialah kumpulan materi yang dirancang dengan sistematis serta terstruktur yang bertujuan dalam membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diperlukan selama proses pembelajaran serta dilengkapi dengan media interaktif.
2. Kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman dan lingkungan sekitar peserta didik. Dengan cara ini, peserta didik diharapkan dapat merasakan relevansi materi yang diajarkan dalam aktivitas sehari-hari, sehingga mendapatkan wawasan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna.
3. Berdasarkan konteks Bahan Ajar Elektronik yang dikembangkan dalam format digital dan berdasarkan pendekatan kontekstual dikenal sebagai bahan ajar elektronik.
4. Bidang ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) menyelidiki keberadaan manusia sebagai pribadi dan sebagai anggota masyarakat, serta makhluk hidup dan benda mati di alam semesta. Untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara alam, manusia dan masyarakat dengan cara yang lebih komprehensif, IPAS melihat bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya.