

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Masa digital terkini, kemajuan teknologi mempengaruhi banyak aspek kehidupan, salah satunya lingkungan pendidikan. Keberadaan teknologi dibidang pendidikan sekarang lebih dari sekedar alat pendukung, tetapi juga telah menjadi bagian penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, meningkatkan kualitas pembelajaran interaktif serta mendukung kebutuhan belajar peserta didik.

Peningkatan kualitas pendidikan melalui teknologi, mengharuskan para guru untuk beradaptasi pada perkembangan teknologi yang secara langsung mempengaruhi bidang pendidikan (Marisa, 2021). Secara tidak langsung, perubahan ini membuat para guru harus lebih mahir menggunakan teknologi sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran. Menurut Baikuna et al., (2024) penggunaan teknologi efektif dalam kegiatan pembelajaran adalah bagian terpenting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selaras Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang standar proses dalam pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Berdasarkan isi peraturan tersebut bahwa pelaksanaan pembelajaran inovatif guna meningkatkan kemandirian, kreativitas serta kecerdasan melalui strategi yang tepat.

Teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan kolaborasi antara guru dengan peserta didik. Meskipun kemajuan teknologi semakin cepat, para guru masih menghadapi sejumlah permasalahan. Salah satu permasalahannya adalah keterampilan guru dalam menggunakan teknologi masih terbatas dan lebih nyaman menggunakan buku cetak. Sebenarnya, kurikulum merdeka menekankan pentingnya kecerdasan berpikir kritis, kreatif serta mandiri sesuai dengan era digital saat ini tanpa bergantung pada buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Pentingnya pemanfaatan digital dalam pembelajaran membuat peserta didik bersemangat belajar lebih tekun.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang membahas tentang kehidupan sosial dan peristiwa yang dialami peserta didik dalam kesehariannya. Pembelajaran IPAS bertujuan membentuk individu yang mampu memahami fenomena alam serta memiliki kesadaran sosial yang bisa beradaptasi dengan perkembangan sosial, ekonomi dan lingkungan sekitar (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Berdasarkan observasi selama Program Kampus Mengajar 6, observasi lanjutan serta wawancara guru kelas V Ibu Ratumas Nur Asiah, S.Pd pada 18 Oktober 2024 di SDN 70/IV Kota Jambi, didapatkan bahwa sekolah ini telah menggunakan kurikulum merdeka sebagai acuan pembelajaran. Kurikulum merdeka mengharuskan guru untuk menggabungkan teknologi kedalam kegiatan pembelajaran, namun faktanya dalam kegiatan pembelajaran guru belum menerapkan bahan ajar yang dirancang sendiri, lebih memilih menulis

di papan tulis, masih mengandalkan buku cetak yang tersedia oleh sekolah sebagai alat bantu mengajar. Pada kegiatan pembelajaran IPAS terutama topik yang membahas tentang kebudayaan, guru belum melakukan inovasi dalam pembelajaran, seperti mengaitkan materi dengan kebudayaan disekitar mereka serta memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Guru memiliki keterbatasan membuat bahan ajar, karena minimnya pengetahuan serta keterampilan menggunakan teknologi, sehingga guru hanya menggunakan buku cetak saja. Pembelajaran IPAS sering kali dianggap pembelajaran yang kurang menarik, membosankan dan sulit untuk dipahami karena sarana sekolah seperti *chromebook* dan *proyektor* belum dimanfaatkan secara optimal. Padahal penggunaan *chromebook* dan *proyektor* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 70/IV Kota Jambi.

Perangkat pembelajaran sebuah alat bantu guru untuk melaksanakan proses pembelajaran seperti, modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran serta LKPD. Ciptaningtyas et al., (2022) memaparkan bahwa bahan ajar adalah alat bantu guru guna memperkuat pembelajaran dikelas serta sebagai sumber materi pembelajaran. Bahan ajar di desain dalam berbagai variasi untuk memenuhi kebutuhan yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Untuk memastikan proses belajar berlangsung secara optimal, guru harus mencoba menggunakan teknologi pada bahan ajar. Salah satu perangkat teknologi yang bisa meningkatkan semangat belajar dan sesuai dengan karakteristik peserta didik adalah berbentuk *e-book*.

*E-book* adalah media pembelajaran interaktif dengan menyajikan informasi atau pengetahuan yang memanfaatkan *multimedia*, termasuk gambar, audio, dan video (Maryam et al., 2025). Sejalan dengan hal itu, Prajawinanti & Khoirunnisa, (2023) menjelaskan bahwa *e-book* merupakan suatu media *elektronik* yang memuat berbagai konten, audio, gambar dan video. *E-book* menawarkan kemudahan akses tanpa batas waktu dan lokasi melalui perangkat digital seperti *laptop*, *handphone*, atau *chromebook*. Salah satu *website* atau aplikasi pembuatan bahan ajar *e-book* yang menarik yaitu dengan bantuan *book creator*.

*Book creator* adalah sebuah *website* yang menghasilkan bahan ajar dalam format elektronik, umumnya bahan ajar hanya berupa teks dan gambar, namun dengan menggunakan *book creator*, guru bisa menghasilkan bahan ajar digital yang lebih menarik dengan mencantumkan tautan link video pembelajaran dan audio (Hasanah & Rodi'ah, 2021). Aplikasi ini tersedia dalam format *website* yang bisa diakses langsung melalui *handphone* dan *chromebook* tanpa perlu *mendownload* aplikasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Qomara et al., (2024) penggunaan bahan ajar digital berbantuan *book creator* berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Melalui *book creator* diharapkan guru bisa menciptakan bahan ajar yang efektif serta menarik guna bisa menciptakan bahan ajar yang efektif serta menarik guna meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis memiliki ketertarikan pada penelitian berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Pada Topik**

## **Seperti Apa Budaya Daerahku Berbantuan *Book Creator* Kelas V Sekolah Dasar”.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berikut beberapa rumusan masalah yang dikembangkan dari latar belakang diatas:

1. Bagaimana prosedur dari pengembangan bahan ajar *e-book* pada topik seperti apa budaya daerahku berbantuan *book creator* kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas dari pengembangan bahan ajar *e-book* pada topik seperti apa budaya daerahku berbantuan *book creator* kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari pengembangan bahan ajar *e-book* pada topik seperti apa budaya daerahku berbantuan *book creator* kelas V sekolah dasar?

### **1.3 Tujuan Perumusan**

Tujuan utama penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur dari pengembangan bahan ajar *e-book* pada topik seperti apa budaya daerahku berbantuan *book creator* kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat validitas dari pengembangan bahan ajar *e-book* pada topik seperti apa budaya daerahku berbantuan *book creator* kelas V sekolah dasar.

3. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan dari pengembangan bahan ajar *e-book* pada topik seperti apa budaya daerahku berbantuan *book creator* kelas V sekolah dasar.

#### 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berikut spesifikasi pengembangan produk yaitu:

1. Merancang sebuah produk bahan ajar *e-book* yang dibuat dengan *book creator* kelas V SDN 70/IV Kota Jambi. Produk ini dirancang agar dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
2. Bahan ajar ini akan membahas mengenai topik “Seperti Apa Budaya Daerahku” yang akan *mengeksplorasi* berbagai elemen warisan budaya Jambi.
3. Bahan ajar disusun secara menyeluruh, termasuk dengan rancangan sampul depannya. Bahan ajar akan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik seperti gambar, judul, CP, TP, ATP, materi, video pembelajaran, LKPD, rangkuman dan refleksi.
4. Bahan ajar akan disampaikan dengan bahasa mudah dimengerti dengan ilustrasi menarik, dengan begitu peserta didik dapat leluasa memahami pelajaran yang diberikan.
5. Produk ini akan tersedia dalam format cetak dan juga dalam bentuk Link tautan. Di samping itu, bahan ajar ini akan menjadi *e-book* berbantuan *book creator*, yang dapat diakses melalui teknologi yaitu komputer, laptop, serta *chromebook* yang tersedia di SDN 70/IV Kota Jambi.

## 1.5 Pentingnya Pengembangan

Peranan penting pengembangan bahan ajar adalah untuk mendapatkan produk berguna bagi guru serta peserta didik memahami topik “Seperti Apa Budaya Daerahku”. Dengan menggunakan *book creator*, pengembangan bahan ajar dalam bentuk *e-book* topik “Seperti Apa Budaya Daerahku” bisa disampaikan dengan cara yang lebih bermakna dan relevan.

## 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.6.1 Asumsi Pengembangan

Bahan ajar *e-book* yang berbantuan *book creator* topik “Seperti Apa Budaya Daerahku” bisa memudahkan guru menyampaikan materi sekaligus bisa mendorong kreativitas guru membuat bahan ajar yang selaras dengan teknologi terkini.

### 1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Berikut batasan yang ditemukan:

1. Pengembangan bahan ajar cuma difokuskan pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.
2. Pengujian bahan ajar *e-book* berbantuan *book creator* pada topik “Seperti Apa Budaya Daerahku” akan dilaksanakan di SDN 70/IV Kota Jambi.
3. Pembuatan bahan ajar *e-book* dengan bantuan *book creator* bisa digunakan melalui perangkat yang tersedia seperti komputer, laptop, *chromebook* dan *handphone* yang memerlukan koneksi internet untuk mengakses dan melakukan pengeditan pada aplikasi tersebut.

4. Penilaian kelayakan produk dilakukan dengan melakukan pengujian terhadap validitas dan kepraktisannya.

### 1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah sebuah tahapan ditunjukkan guna menciptakan produk terbaru maupun memperbaharui produk sebelumnya, dengan menambahkan aspek-aspek baru sehingga kualitas produk bisa ditingkatkan.
2. Bahan ajar adalah topik yang di siapkan dalam aktivitas pembelajaran guna meningkatkan kemampuan untuk memahami ide, keterampilan, serta informasi yang dibutuhkan.
3. *E-book* adalah buku elektronik yang mengandung tulisan, gambar, atau media lainnya yang dapat dibuka melalui perangkat teknologi seperti laptop, *chromebook* atau *handphone*.
4. *Book creator* adalah aplikasi yang membantu pengguna merancang, mengedit, dan menerbitkan buku digital. Aplikasi ini mempunyai fitur-fitur menarik, meliputi tulisan, *audio*, gambar, serta video.
5. Materi seperti apa budaya daerahku adalah materi pembelajaran yang berisikan materi mengenai berbagai budaya seperti pakaian adat, makanan tradisional, seni dan tradisi.