

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku atau kemampuan siswa melalui pelatihan atau pengalaman (Acuña et al., 1995). Belajar secara umum adalah proses perubahan, khususnya perubahan perilaku yang disebabkan oleh interaksi antara diri sendiri dan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan kelangsungan hidup manusia (Dalimunthe & Siregar, 2022). Menurut Burton, yang dikutip oleh Aunurrahman dalam bukunya *The Guidance of Learning Activity*, belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku individu yang disebabkan oleh interaksi dengan orang lain atau lingkungannya, yang memungkinkan individu tersebut melakukan aktivitasnya dan beradaptasi dengan keadaannya. (Anggraeni et al., n.d.) H.C Witherington dalam buku *Psikologi Pendidikan* menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan perubahan dalam kepribadian, yang termasuk peningkatan keterampilan, sikap, kebiasaan, karakter, dan pemahaman.

Menurut Habsyi dalam Winkel (Habsyi, 2020) belajar merupakan serangkaian perilaku yang bertujuan untuk membantu anak belajar dengan berfokus pada pengalaman penting yang berkontribusi pada rangkaian peristiwa yang mereka alami. Ia menjelaskan bahwa pembelajaran melibatkan pengelolaan dan peningkatan kondisi yang memfasilitasi, bukan menghambat proses pembelajaran siswa. (Ruddamayanti, 2019) Pendidikan meliputi berbagai upaya yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pertemuan yang terencana, dengan tujuan membantu siswa mencapai peningkatan kemampuan belajar yang diharapkan. Belajar sendiri merupakan proses yang ditujukan untuk memperbaiki jalannya pendidikan dengan menyusun pengalaman belajar yang terstruktur, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka sesuai kebutuhan. (Yuberti, 2018), pembelajaran merupakan suatu upaya pendidikan yang dilakukan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaannya, dan dilakukan secara teratur.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan berbagai disiplin ilmu humaniora dan ilmu-ilmu sosial, termasuk sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Yulia, 2023). Ilmu sosial dikembangkan dengan menggunakan berbagai pendekatan dan mencakup berbagai bidang ilmiah, dengan berdasarkan realitas dan fenomena sosial. Tujuan pendidikan ilmu sosial di tingkat sekolah dasar adalah untuk memberikan siswa konsep-konsep dasar ilmu sosial yang akan memungkinkan mereka untuk berkembang menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Sejak tahun 1975, akronim IPS secara resmi digunakan di Indonesia sebagai pengganti istilah "*Social Studies*" di Amerika Serikat. Disiplin ilmu ini bercirikan kajian kehidupan sosial, sebagaimana dibuktikan dengan penggunaan berbagai istilah dari ilmu-ilmu sosial. Ilmu-ilmu sosial secara khusus diteliti dan dikembangkan di jenjang pendidikan tinggi dan diajarkan di berbagai fakultas. Secara umum, ilmu sosial merupakan disiplin ilmu yang mengkaji manusia dalam suatu lingkungan masyarakat.

Kata media berasal dari bahasa latin yang memiliki makna harfiah sebagai perantara atau pengantar (Izzuddin, 2021). Dalam bidang pendidikan, media berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih efisien (Naz, n.d.). Media dalam kegiatan belajar mengajar mengacu pada alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan merekonstruksi informasi dalam bentuk visual dan verbal (Izza, 2018). Media pembelajaran memiliki lima komponen utama. Pertama, media berperan sebagai alat penyampai pesan atau informasi pembelajaran. Kedua, media menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa. Ketiga, media berperan dalam meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Keempat, media digunakan sebagai alat bantu untuk meraih hasil belajar yang lebih bermakna dan menyeluruh. Kelima, media berfungsi dalam mengembangkan dan memperkuat keterampilan. Dengan mengintegrasikan kelima fungsi ini secara efektif, tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan sasaran yang telah ditentukan.

E-book adalah teks digital yang dirancang untuk menyajikan konten secara lebih efektif menggunakan tampilan visual dan animasi. Hal ini dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, sehingga berkontribusi pada keberhasilan akademis (Hanikah et al., 2022). *E-book* interaktif memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih beragam dan mudah dipahami oleh siswa dengan menggabungkan berbagai elemen, termasuk visual, audio, audiovisual, dan aktivitas edukatif. Kendala waktu dalam melakukan praktik atau eksperimen dapat diatasi melalui penyajian tutorial berbentuk video yang terintegrasi dalam *e-book* atau melalui simulasi yang disediakan dalam konten pembelajaran. Dengan cara ini, hambatan terkait waktu dapat berkurang, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak maupun yang memerlukan kegiatan eksperimental (Tsabit et al., 2020). Berdasarkan informasi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan pemahaman siswa dengan penggunaan *e-book*. Pemanfaatan media pembelajaran ini dirancang agar siswa dapat memahami konsep secara lebih mendalam serta mentesuaikan materi dengan baik, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan pokok bahasan secara lebih efektif.

Pemahaman merupakan sebuah bentuk tindakan yang merujuk pada proses memahami secara mendalam. Menurut Izzuddin (2021), kata pemahaman berasal dari kata dasar paham, yang mengandung arti memiliki pengetahuan yang luas dan mampu mengerti sesuatu secara tepat. Dengan tambahan imbuhan pe-an, makna tersebut berkembang menjadi suatu proses dalam memahami sesuatu melalui pembelajaran yang mendalam guna mencapai penguasaan yang utuh terhadap materi tersebut.

Di kelas V SDN Arenjaya VIII, siswa mulai mempelajari materi yang lebih kompleks, seperti dinamika sosial, interaksi antar warga, dan perkembangan ekonomi. Namun, penyampaian materi yang cenderung teoritis sering membuat siswa sulit memahaminya. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran agar konsep-konsep tersebut lebih mudah dipahami oleh siswa. *E-book* sebagai media pembelajaran interaktif dapat

menjadi solusi efektif untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS.

E-book dapat membantu siswa belajar secara mandiri dengan memungkinkan mereka mengakses konten kapan saja dan dari mana saja. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar berdasarkan kemampuan mereka, sehingga mereka dapat mengulang mata pelajaran yang belum sepenuhnya mereka pahami. Peneliti memilih menggunakan media *e-book* berbasis interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas V SDN Arenjaya VIII. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa kemampuan pemahaman siswa terhadap materi IPS masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan minimnya minat belajar serta kesulitan siswa dalam menangkap inti materi yang disampaikan secara konvensional. Melalui tampilan yang menarik dan fitur-fitur interaktif dalam *e-book*, diharapkan siswa dapat lebih fokus dan terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran, sehingga mampu memahami materi sesuai dengan tema yang disajikan dalam *e-book* tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN *E-BOOK* BERBASIS INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI DAERAH KEBANGGAANKU UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V SDN ARENJAYA VIII.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah di latar belakang maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pemahaman siswa kelas V SDN Arenjaya VIII sebelum menerapkan *E-book* berbasis Interaktif pada mata Pelajaran IPS Materi daerah kebanggaanku?
2. Bagaimana penerapan *E-book* berbasis interaktif pada mata Pelajaran IPS materi daerah kebanggaanku untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN Arenjaya VIII pada setiap siklus?

3. Bagaimana pemahaman siswa kelas V SDN Arenjaya VIII setelah menerapkan *E-book* berbasis interaktif pada mata Pelajaran IPS materi daerah kebanggaanku di akhir siklus?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pemahaman siswa kelas V SDN Arenjaya VIII sebelum penerapan *E-Book* berbasis Interaktif pada mata pelajaran IPS Materi daerah kebanggaanku.
2. Mengetahui penerapan *E-Book* berbasis Interaktif pada mata pelajaran IPS Materi daerah kebanggaanku untuk Meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN Arenjaya VIII pada setiap siklus.
3. Mengetahui pemahaman siswa kelas V SDN Arenjaya VIII setelah menerapkan *E-Book* berbasis Interaktif pada mata pelajaran IPS Materi daerah kebanggaanku di akhir siklus.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan keterampilan pendidik, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu, penelitian diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan metode baru dalam penyajian materi yang digunakan oleh guru dikelas. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi serta upaya dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

E-book dapat meningkatkan minat belajar melalui fitur visual dan interaktif, seperti gambar, animasi, dan video, yang menjadikan pembelajaran lebih menarik serta mudah dipahami. Selain itu, *e-book* memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terikat oleh Batasan waktu atau tempat. Fitur interaktif, seperti kuis dan Latihan soal, dapat membantu siswa menilai pemahaman mereka terhadap materi serta memperkuat konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Penggunaan *e-book* juga mendorong pengembangan literasi digital dengan mengajarkan siswa

cara memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, *e-book* memungkinkan siswa belajar secara mandiri, mengulang materi yang kurang dipahami, serta mengakses sumber tambahan untuk memperluas wawasan siswa. Dengan berbagai keunggulan tersebut, *e-book* menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Penggunaan *e-book* berbasis interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran secara lebih efektif di kelas. Selain itu, media ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman baru, khususnya dalam penerapan teknologi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penerapan media pembelajaran *e-book* berbasis interaktif bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, yang pada akhirnya dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

E. Kerangka Berpikir

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau penghubung. Dalam bahasa Arab, media digambarkan sebagai perantara atau media penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Media berfungsi sebagai metode penyampaian atau penyaluran pesan pembelajaran. Media pembelajaran mengacu pada media apa pun yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi untuk tujuan pendidikan.

Menurut Agusta et al (2021), Media didefinisikan sebagai perantara buatan manusia yang digunakan untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, konsep, atau opini sehingga dapat diterima oleh pihak yang dituju. Media memegang peranan penting dalam komunikasi karena dapat memperjelas dan mempercepat penyampaian informasi antara pengirim dan penerima.

Media pembelajaran merupakan teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran lebih aktif dan efisien. Pembelajaran tidak hanya melalui buku dan papan tulis. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru, seperti media audio, visual, dan audio-visual.

E-book merupakan teks pendidikan yang disebarluaskan secara daring dan dapat diakses melalui perangkat elektronik, seperti telepon seluler, yang telah menjadi bagian penting dari berbagai aktivitas manusia di era digital (W. S. Lestari et al., 2023). Biasanya, *e-book* tersedia dalam format PDF atau sebagai tautan yang dapat dibagikan di berbagai platform media sosial.

E-book interaktif berperan sebagai media pembelajaran yang efektif. Materi yang disajikan di dalamnya dirancang sesuai dengan kurikulum dan diperkaya dengan elemen interaktif seperti video, animasi, dan kuis. Media ini mendukung pembelajaran mandiri, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara lebih menarik dan menyenangkan. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam memahami dan menggunakan media tersebut secara optimal.

Pemanfaatan *e-book* dalam pembelajaran IPS merupakan langkah maju dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Pemerintah sendiri telah menyediakan *e-book* dalam bentuk Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang dapat diakses secara gratis. Perkembangan media ini didorong oleh kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. *E-book* berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Guru juga dapat berinovasi dengan menciptakan *e-book* berbasis multimedia interaktif, yang diperkirakan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif, menurut jurnal *Community Engagement & Emergence*, meliputi:

1. Menyiapkan media pembelajaran dan materi ajar dalam format Word.
2. Mendesain latar belakang media pembelajaran menggunakan Canva agar lebih menarik.

3. Mengonversi bahan ajar ke dalam format PDF.
4. Mengubah format PDF menjadi *e-book* secara online menggunakan *heyzine.com*.

Proses ini tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga memungkinkan tingkat interaktivitas yang lebih tinggi, sehingga siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan materi ajar dapat disampaikan dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Pemahaman merupakan salah satu aspek penting dalam kemampuan siswa yang dapat memengaruhi hasil belajar mereka. Namun, hasil belajar yang baik tidak selalu menunjukkan bahwa siswa benar-benar memahami konsep yang diajarkan. Menurut (Tsabit et al., 2020), jika siswa mampu memahami dan menguasai konsep yang dipelajari, maka hasil belajarnya akan mencerminkan tingkat pemahaman konsep tersebut. Oleh karena itu, pemahaman konsep sangat penting bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Guru memiliki peran penting dalam merancang sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami konsep secara mendalam dalam mata pelajaran IPS.

Menurut Anderson & Krathwohl (2010), terdapat beberapa indikator pemahaman konsep, yaitu:

1. Menafsirkan
2. Mencontohkan
3. Mengklasifikasikan
4. Merangkum
5. Menyimpulkan
6. Membandingkan
7. Menjelaskan

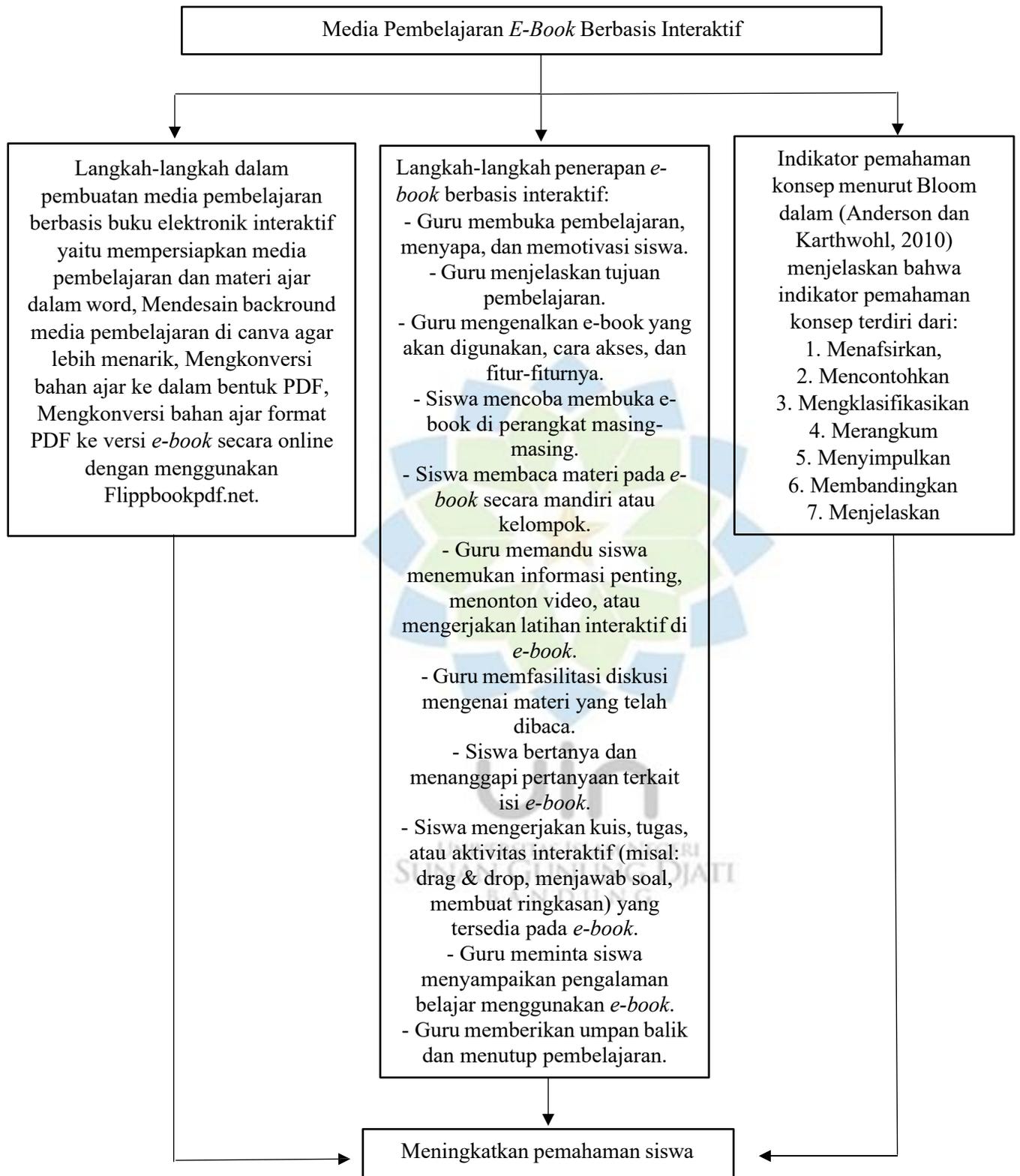
Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan membuka peluang besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. IPS sering kali dianggap abstrak oleh siswa, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat menyederhanakan konsep

sekaligus meningkatkan minat belajar mereka. Namun, metode pembelajaran konvensional yang masih dominan sering kali kurang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang beragam, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal.

Pemahaman siswa kelas V terhadap materi pembelajaran sering kali menjadi tantangan, terutama karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang interaktif. Media konvensional, seperti buku cetak atau metode ceramah, cenderung kurang efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mengintegrasikan elemen interaktif guna meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Salah satu solusi yang potensial adalah penggunaan *e-book* berbasis interaktif. Media ini menggabungkan teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya yang dirancang untuk menarik minat belajar siswa serta mendukung berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik.

Berdasarkan teori konstruktivisme, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. *E-book* berbasis interaktif diyakini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam, serta mendorong mereka untuk belajar secara mandiri. Dalam penelitian ini, efektivitas *e-book* interaktif dianalisis melalui penerapannya dalam pembelajaran di kelas V dengan mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaannya.

Diharapkan hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa, yang dapat dilihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, *e-book* berbasis interaktif dapat menjadi solusi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar.



Gambar 1.1 Kerangka berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Penerapan *E-Book* berbasis interaktif pada mata pelajaran IPS materi daerah kebanggaanku diduga dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN Arenjaya VIII”.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Epa Yuningsih pada tahun 2023 dengan judul **"Pengembangan Media *E-Book* untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar IPS dan Aktivitas Siswa di Sekolah Dasar"** menggunakan metode Research & Development (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-book* untuk meningkatkan pemahaman belajar IPS dan aktivitas siswa di sekolah dasar. Pada penelitian ini menggunakan metode research & development (R & D) dengan model ADDIE (analyze, design, develop, implement, and evaluate). Data dikumpulkan melalui teknik wawancara awal, lembar validasi produk, kuesioner, dan observasi. Pengembangan desain media *e-book* dilakukan peneliti berdasarkan kompetensi dasar serta ranah kognitif siswa yang dilengkapi dengan cover, panduan penggunaan, teks, video, dan quis. Hasil penilaian validasi ahli berupa angket menunjukkan bahwa media *e-book* dikategorikan sangat layak. Media *e-book* juga diuji cobakan kepada siswa kelas V sekolah dasar melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, peneliti melakukan uji Ngain dari *pretest* dan *posttest* yang sudah dikerjakan oleh siswa, hasil perhitungan rata-rata menunjukkan bahwa media *e-book* berada dikategori sedang. Sedangkan persentase aktivitas siswa termasuk kriteria “Sangat Baik”. Dengan demikian implikasi pada penelitian media *e-book* yang dikembangkan layak dan dapat digunakan oleh pendidik dan siswa sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman belajar IPS dan aktivitas siswa di Sekolah Dasar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Afna Alida pada tahun 2024 dengan judul **"Pengembangan *E-Book* Interaktif untuk meningkatkan pemahaman**

konsep peserta didik SD pada materi siklus air” menggunakan metode R&D dengan desain 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *e-book* interaktif yang layak dan efektif sebagai media pembelajaran pada materi siklus air untuk siswa SD, mengetahui kelayakan *e-book* interaktif berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, mengukur efektivitas penggunaan *e-book* interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep siklus air pada siswa SD melalui hasil *pretest* dan *posttest*, mendapatkan respons pengguna (siswa dan guru) terhadap penggunaan *e-book* interaktif dalam proses pembelajaran. Peneliti mengembangkan *e-book* interaktif yang diuji pada 26 siswa kelas V di Indramayu. Hasil penilaian ahli materi dan media menunjukkan bahwa *e-book* interaktif sangat layak dan efektif digunakan. Hasil *pretest* dan *posttest* membuktikan adanya peningkatan signifikan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan *e-book* interaktif. Selain itu, *e-book* ini mendapatkan respons sangat baik dari siswa. *E-book* interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa SD secara signifikan dan mendapat penilaian sangat baik dari siswa.

