

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses belajar yang dilaksanakan secara formal dan non formal, pendidikan secara formal dilaksanakan di sekolah, dan pendidikan non formal terjadi kapanpun dan dimanapun Suharyanto, (2015:163). Dengan adanya pendidikan dapat membangun etika dan moral agar nantinya para generasi muda tetap memiliki karakter yang berkepribadian luhur. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki peran penting untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Rahayu, (2017:2) teknologi memiliki peranan untuk meningkatkan aspek pengajaran praktis, teknologi memiliki kemampuan menyediakan konten interaktif, menyediakan cara efektif meremidiasi kesulitan siswa. Jamun juga menjelaskan bahwa dampak positif penggunaan teknologi dapat membuka dan menyebarkan informasi dan pengetahuan dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran Jamun, (2018:51).

Penggunaan teknologi pada sekolah dasar di wilayah KORWILCAM Kembaran khususnya untuk kurikulum merdeka masih sangat minim. Berdasarkan wawancara dengan KORWILCAM Kembaran, saat ini kelas 4 di seluruh sekolah dasar wilayah KORWILCAM Kembaran sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kemudian dari wawancara dengan guru kelas 4 SD N 3 Lingasari, dijelaskan pada penggunaan kurikulum merdeka belum begitu maksimal, belum tersedianya perangkat

pembelajaran sejenis bahan ajar digital untuk menunjang pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru kelas tersebut menggunakan modul hasil dari rapat kelompok kerja guru, bahan ajar yang tersedia untuk siswa hanya ada buku cetak, bahan ajar *e-book* juga belum pernah digunakan dikelas tersebut. Akibat dari hanya tersedianya buku cetak dan modul hasil rapat kerja guru tersebut, penerapan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Kemudian dalam penggunaan model pembelajaran di kelas IV SD Negeri 3 Linggasari, dalam pelaksanaannya, metode ceramah masih menjadi model utama dalam pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran di kelas ini juga belum inovatif, seharusnya dalam pembelajaran kurikulum merdeka juga model pembelajaran yang digunakan harus inovatif untuk memaksimalkan penerapan kurikulum merdeka. Dari hasil wawancara, dihasilkan analisis penggunaan bahan ajar pada kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Hasil Analisis Bahan ajar

Modul Guru Hasil KKG	Buku Guru Mata Pelajaran IPAS	Buku Siswa Mata Pelajaran IPAS	LKS Siswa
Materi belum interaktif	Materi masih belum interaktif	Materi masih belum interkatif	Materi belum interaktif
Soal cukup bervariasi	Soal belum bervariasi	Soal belum bervariasi	Soal cukup bervariasi
Belum melibatkan teknologi	Belum melibatkan teknologi	Belum melibatkan teknologi	Belum melibatkan teknologi

Berangkat dari hasil analisis di atas, dibutuhkan sebuah bahan ajar dan model pembelajaran yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka, dengan bahan ajar dan pemanfaatan model pembelajaran di kelas yang bervariasi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Bahan ajar adalah salah satu komponen yang digunakan pada proses pembelajaran, dengan adanya penggunaan bahan ajar yang baik dapat membantu siswa mencapai kompetensi Uswatun dkk., (2016:193). Bahan ajar penting pada pelaksanaan pembelajaran karena dengan bahan ajar yang baik membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan bahan ajar guru dapat mengarahkan siswa bagaimana siswa belajar, bagaimana meningkatkan kemampuan siswa, dan memperoleh pengalaman belajar Mudhofir, (2016:4). Dalam meningkatkan efektivitas, penggunaan bahan ajar menjadi sangat penting karena sebagai sumber informasi dan media komunikasi. Bahan ajar menduduki posisi penting dalam proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa Hamid dkk., (2019:101)

E-book menjadi solusi bahan ajar yang interaktif untuk membantu pembelajaran kurikulum merdeka. Menurut Hanikah dkk., (2022: 7353) *E-book* adalah bahan ajar yang dapat menggambarkan materi yang masih abstrak kedalam bentuk visual yang lebih menarik. Pembelajaran menggunakan bahan ajar *e-book* interaktif dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan, dibandingkan hanya menggunakan buku konvensional saja. Sedangkan menurut Wardani dkk., (2021:231)

penggunaan bahan ajar *e-book* interaktif juga dapat memudahkan guru serta siswa dalam memahami pembelajaran. Menurut Monoarfa & Haling, (2021:1087), pada proses penyusunan bahan ajar khususnya *e-book* interaktif memerlukan aplikasi desain yang mudah digunakan, salah satunya adalah *canva*. *Canva* adalah program online yang digunakan untuk mendesain dan memberikan berbagai macam fitur yang dibutuhkan untuk membuat desain *e-book* interaktif.

Selain bahan ajar, penggunaan model pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh pada pelaksanaan kurikulum merdeka, model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga hasil belajar juga akan lebih maksimal. Rosmanah, (2019:706) Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa model pembelajaran tepat dapat menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan pembelajaran, dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat, dapat membuat siswa untuk aktif pada pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran juga dapat membantu siswa agar lebih mudah menangkap dan menerima materi yang diberikan. Dalam penelitiannya, Pratama, (2020:200) menjelaskan bahwa Model Pembelajaran RADEC dapat menjadi solusi yang tepat terhadap model pembelajaran yang berinovasi. Kemudian penggunaan Model Pembelajaran RADEC juga menunjukkan hasil yang positif untuk meningkatkan keterampilan siswa. Hal ini dikarenakan model ini berpusat kepada siswa, sehingga siswa dapat bebas bereksplorasi dan aktif dalam pembelajaran. Lalu sintaks dari model

pembelajaran RADEC juga sesuai jika dilaksanakan dengan kondisi siswa di Indonesia.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *e-book* interaktif dengan model RADEC. Berdasarkan uraian sebelumnya, maka peneliti bermaksud menindaklanjuti dengan penelitian berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbasis Canva dengan Model RADEC Pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 3 Linggasari*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penerapan kurikulum merdeka belum maksimal karena kurangnya ketersediaan perangkat pembelajaran seperti bahan ajar.
2. Modul guru belum bisa memaksimalkan pembelajaran kurikulum merdeka.
3. Bahan ajar yang diterapkan pada kurikulum merdeka masih berupa buku cetak dan belum interaktif.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi oleh guru untuk menunjang pelaksanaan kurikulum merdeka.
5. Model pembelajaran yang digunakan belum menggunakan model inovatif sehingga pembelajaran belum maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah akan disesifisasikan atas pertimbangan diantaranya tenaga, waktu dan kebutuhan penelitian. Hal ini diharapkan agar penelitian berjalan dengan lancar.

Pembatasan masalah yang ditekankan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif kurikulum merdeka.
2. Bahan ajar *e-book* interaktif yang dikembangkan berbasis model pembelajaran RADEC.
3. Bahan ajar *e-book* interaktif yang dikembangkan berfokus pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dengan model RADEC pada materi IPAS kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dengan model RADEC pada materi IPAS kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari?
3. Bagaimana respon guru terkait pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dengan model RADEC pada materi IPAS kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari?

4. Bagaimana respon dari siswa terkait pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dengan model RADEC pada materi IPAS kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dengan model RADEC pada materi IPAS kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari.
2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dengan model RADEC pada materi IPAS kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari.
3. Untuk mengetahui respon guru terkait pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dengan model RADEC pada materi IPAS kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari.
4. Untuk mengetahui respon siswa pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dengan model RADEC pada materi IPAS kelas 4 SD Negeri 3 Linggasari.

F. Spesifikasi Produk

Produk bahan ajar yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dengan model RADEC pada materi IPAS kelas 4 SD. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan;

1. *E-book* interaktif akan dikemas melalui aplikasi *canva* yang diintegrasikan dengan fitur *heyzine flipbook* berisi muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada bab 2 materi wujud zat dan perubahannya.
2. *E-book* interaktif akan diberi judul Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Wujud zat dan perubahannya.
3. *E-book* ini akan ditulis dengan jenis font *Poppins*.
4. *E-book* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan.
5. Bagian awal *E-book* akan diisi kata pengantar yang bertujuan untuk pengantar dan gambaran umum *e-book* interaktif.
6. *E-book* dilengkapi sintaks model pembelajaran RADEC.
7. *E-book* berisi pemaparan muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi wujud zat benda dan perubahannya.
8. *E-book* ini terdapat fitur gambar, link, video dan audio pendukung.
9. Secara garis besar *e-book* interaktif ini berisi:
 - a. Cover

Halaman pertama cover dilengkapi dengan desain *e-book* yang berwarna, logo UMP, logo PGSD, judul dan gambar sesuai dengan materi yang diambil. Cover menggunakan jenis huruf *Poppins* dengan ukuran 38, 82 dan 46.

b. Kata pengantar

Halaman kedua berisi kata pengantar, bagian ini dilengkapi nomor halaman, kalimat menggunakan warna hitam dan judul diberi warna hitam tebal. Bagian ini dikemas dengan huruf *Poppins* serta dibingkai untuk menambah nilai estetik.

c. Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan berisi langkah-langkah penggunaan *e-book* serta dibingkai untuk menambah nilai estetik. Pada petunjuk penggunaan ini setiap kalimat menggunakan warna hitam dengan huruf *Poppins*.

d. Profil pelajar pancasila

Profil Pelajar Pancasila adalah beberapa ciri karakter dan kompetensi yang diharapkan dicapai oleh peserta didik, yang berdasarkan pada nilai luhur Pancasila. Bagian ini setiap kalimat menggunakan warna hitam dengan huruf *Poppins* serta dibingkai untuk menambah nilai estetik

e. Capaian pembelajaran

Capaian pembelajaran ini ialah kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Bagian ini setiap kalimat menggunakan warna hitam dengan huruf *Poppins* serta dibingkai untuk menambah kemenarikan.

f. Alur tujuan pembelajaran

Alur tujuan pembelajaran berisi rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun dengan sistematis. Serta dibingkai untuk menambah nilai estetik, Bagian ini setiap kalimat menggunakan warna hitam dengan huruf *Poppins* serta dibingkai untuk menambah nilai estetik.

g. Tujuan pembelajaran

Halaman selanjutnya yaitu tujuan pembelajaran, bagian ini setiap kalimat menggunakan warna hitam dengan huruf *Poppins*. Setiap kalimat diberi warna hitam dengan judul ditulis tebal dan ukuran huruf 38.

h. Peta konsep

Halaman kedelapan berisi peta konsep. Bagian ini terkait dengan susunan isi kerangka *e-book* secara sistematis menggunakan fitur *shape*. Fitur tersebut diberi warna yang menarik agar tidak monoton dengan warna *background*. Bagian ini ditulis menggunakan huruf *Poppins* dan ukuran huruf 20 dan dilengkapi nomor halaman. Setiap kalimat diberi warna hitam sedangkan judul diberikan warna hitam tebal.

i. Uraian materi

Pada halaman ini berisi mata pelajaran IPAS kelas 4 dengan materi wujud zat dan perubahannya. Disusun dengan sintaks model RADEC, di dalamnya juga ditambahkan gambar, audio dan video

pendukung. Dikemas dengan beberapa warna dengan huruf *Poppins* setiap kalimat diberi warna hitam.

j. Kuis (latihan soal)

Kuis digital ini dikemas dengan aplikasi kuis, link pendukung dilampirkan di bagian ini.

k. Daftar pustaka

Bagian ini berisi catatan sumber *e-book* , ditulis dengan huruf *Poppins*.

l. Profil pengembang

Profil pengembang berisi biodata dari pengembang yang terdiri dari nama, tempat tanggal lahir, program studi, fakultas dan universitas. Ditulis menggunakan huruf *Poppins*.

G. Manfaat Pengembangan

1. Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman dan suasana yang berbeda, melalui *e-book* interkatif diharapkan meningkatkan pengetahuan teknologi.

2. Bagi guru

Dapat membantu proses pembelajaran dan dapat memunculkan ide baru dalam pelaksanaan pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Dapat menjadi masukan untuk sekolah agar lebih inovatif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

4. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dalam pemanfaatan teknologi khususnya pengembangan bahan ajar *e-book* yang tepat untuk proses pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif dengan model pembelajaran RADEC, antara lain:

1. Pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran RADEC diharapkan dapat menjadi contoh pembelajaran yang melibatkan teknologi digital.
2. Pengembangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran RADEC hanya pada bab 2 materi wujud zat dan perubahannya.