

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dinyatakan bahwa salah satu tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan fondasi yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Tujuan pendidikan adalah untuk menghasilkan individu yang berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia, dan tentu saja mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan harus mampu memberikan perubahan yang signifikan untuk menciptakan pendidikan yang merata, adil, dan berkualitas tinggi bagi masyarakat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu perkembangan teknologi yang semakin populer adalah *e-book* interaktif. *E-book* interaktif memiliki potensi besar meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Proses pengembangan potensi, kemampuan, dan kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, kemudian disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, didukung dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa sehingga pendidikan dapat digunakan untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan merupakan pengertian pendidikan menurut John S. Brubacher dalam (Helmawati, 2014). Sedangkan kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang digunakan untuk menggambarkan proses belajar siswa yang terlibat dalam interaksi antara guru dan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak komponen yang saling berkaitan, seperti tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Begitu pula dalam dunia pendidikan teknologi digunakan untuk mempermudah dalam proses kegiatan pembelajaran. Dimulai

dari kegiatan penelitian rencana pembelajaran sampai dengan kegiatan evaluasi dan laporan pembelajaran (Al Fajri,2023). Guru seharusnya menguasai teknologi yang digunakan untuk membuat sesuatu yang lebih kreatif dan inovatif dalam dunia pendidikan sehingga bisa memberikan hal yang baru dan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu diantaranya penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan *e-book* interaktif. *E-book* interaktif memberikan fleksibilitas dan interaktivitas yang tinggi, sehingga dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa..

Piaget menyatakan bahwa perkembangan siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit yang membutuhkan pengalaman dan benda atau objek secara langsung. Pengalaman langsung memegang peranan penting sebagai pendorong laju perkembangan kognitif siswa pada tahapan operasional tersebut. Di Sekolah Dasar menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah pada Pembelajaran IPA. Oleh karena itu dalam mengajarkan IPA, kegiatan yang dilakukan harus mampu melibatkan siswa baik secara mental maupun fisik sehingga mampu mendapatkan pengalaman belajarnya secara nyata. Agar pembelajaran IPA ini dapat maksimal dan disukai oleh peserta didik, maka pelaksanaan pembelajaran haruslah menyenangkan dan menantang (Wulandari, 2017). Hal ini penting untuk dilakukan agar materi IPA yang ada bukan hanya membantu siswa menghafal konsep, tetapi juga membantu memahami konsep yang dipelajari.

Pembelajaran yang menarik dan interaktif akan mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi yang sangat penting bagi siswa di era globalisasi. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang inovatif, dan beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Namun, dalam praktiknya, kemampuan berpikir kreatif siswa seringkali kurang terlatih. Hal ini

disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya media pembelajaran yang dirancang khusus untuk merangsang kreativitas siswa.

Namun, implementasi teknologi ini, khususnya dalam pembelajaran sains seperti sistem peredaran darah manusia, seringkali tidak sejalan dengan potensi yang dimiliki. Media pembelajaran yang ada saat ini, seperti buku teks atau modul pembelajaran konvensional, cenderung lebih fokus pada penyampaian informasi secara pasif. Akibatnya, siswa lebih terbiasa dengan pembelajaran yang menghafal dan kurang terlibat dalam proses berpikir yang lebih tinggi. Selain itu, banyak media pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Pembelajaran sistem peredaran darah manusia di tingkat sekolah dasar seringkali dianggap sebagai materi yang abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Metode pembelajaran konvensional yang masih dominan, seperti ceramah dan buku teks, seringkali kurang efektif dalam menarik minat siswa dan membantu mereka membangun pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti *e-book* interaktif, untuk mengatasi tantangan ini. *E-book* interaktif memiliki potensi besar untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut. Dengan fitur-fitur interaktif seperti animasi, video, simulasi, dan kuis, *e-book* interaktif dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran, media mempunyai fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber yaitu guru menuju penerima yaitu peserta didik (Rosyana et al, 2021). Media diartikan sebagai saluran karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, melihat dan mendengar dalam batas-batas, jarak, ruang dan waktu tertentu (Emsoda, 2017). Media digunakan sebagai alat bantu atau peraga penjelas materi pelajaran pada suatu mata pelajaran. Berdasarkan jenisnya media terdiri dari berbagai macam diantaranya, media visual, media audio, media audio visual, dan multi media.

Hasil observasi awal di beberapa sekolah di gugus Yasapraja, Kecamatan Wanayasa, menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran

dengan capaian siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan buku siswa dan buku pendamping materi selama kegiatan pembelajaran. Hasil tes awal pada siswa sekolah dasar di empat sekolah di gugus Yasapraja, Kecamatan Wanayasa menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Indikator kelancaran, keluasan, orisinalitas, dan kemampuan memperinci ide serta kemampuan berfikir evaluasi masih berada di bawah KKM, dengan rata-rata nilai kurang dari 65. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, pengembangan *e-book* interaktif dianggap sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Salah satu inovasi dari media yang sesuai untuk dikembangkan dalam membelajarkan siswa sekolah dasar adalah media *e-book* interaktif. Dengan perangkat pembelajaran *e-book* yang memungkinkan untuk siswa dapat belajar lebih fleksibel dimanapun. *E-book* merupakan media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat ditampilkan ilustrasi multimedia. *E-book* dibuat dengan gaya interaktif yang memungkinkan siswa untuk memilih bagian dari subjek yang ingin mereka pelajari. Multimedia didalam proses pembelajaran diartikan sebagai penggunaan berbagai macam media seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan Zainiyati (2017). Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian mahasiswa untuk belajar dalam Rahmawati (2021).

*E-book* merupakan bahan ajar dengan format digital yang mampu menampilkan teks, gambar, video dan dapat diakses kapanpun melalui perangkat elektronik (Alwan, 2018). *Ebook* interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih bervariasi dan mudah dipahami oleh siswa melalui berbagai komponen yang dapat diintegrasikan ke dalam *ebook* interaktif, seperti gambar, tayangan suara, video pembelajaran, hingga laboratorium virtual. *Ebook* memiliki format yang beragam sehingga lebih mudah dalam pengembangannya. Selain itu *E-book* dengan fitur-fitur

yang terdapat didalamnya juga mudah dipahami karena mampu menggambarkan materi abstrak (Lestari, et al., 2019).

Ebied dan Rahman (2015) menyatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan *e-book* interaktif, dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan prestasi akademiknya dibandingkan siswa yang belajar menggunakan buku teks. *E-book* sangat membantu dalam proses pembelajaran sains, yang banyak mengandung materi kompleks dan abstrak. Oleh karena itu, *E-book* sesuai untuk digunakan sebagai alat media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *e-book* interaktif yang menarik bagi siswa dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif. *E-book* interaktif ini tidak hanya menyajikan materi dalam berbagai format seperti teks, gambar, dan video, tetapi juga dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Hal ini dapat merangsang pemikiran kreatif siswa, karena mereka dapat mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan menantang. Selain itu, dengan *e-book* interaktif, siswa dapat belajar sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal. Dengan demikian, penggunaan *e-book* interaktif dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Meningkatnya hasil belajar peserta didik, dapat dipengaruhi oleh penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan media maka pembelajaran dapat dirancang menjadi lebih menarik, sehingga peserta didik juga akan lebih termotivasi dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Hanikah, et al (2022) tentang Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Ebook* di Sekolah Dasar menunjukkan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media. Guru bisa lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran apabila mampu merancang media dengan baik. (Faiz et al., 2022)

Selanjutnya penelitian yang telah dilakukan oleh Khofifah (2023) tentang *Development of interactive e-book for science learning in fifth grade*

*elementary school students* menunjukkan Hasil validasi media oleh ahli materi sebesar 87,5%, dan oleh ahli media sebesar 86,5%, keduanya dikategorikan “Sangat Layak”. Kepraktisan media dinilai sebesar 92,2% dengan dengan kriteria “Praktis” berdasarkan hasil belajar siswa. Uji efektivitas menunjukkan bahwa 87% siswa mencapai nilai yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kesimpulannya, produk yang dikembangkan memperoleh kriteria berkualitas tinggi dari segi dari segi kesesuaian, kepraktisan, dan keefektifan.(Khofifah et al., 2023)

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hotimah, et al 2023 tentang Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk *E-book* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Di Sekolah Luar Biasa menunjukkan hasil analisis berdasarkan ketiga ahli bahasa, ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar berbentuk *e-book* pada pembelajaran IPA materi peduli lingkungan memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 86.6%. Sedangkan hasil analisis lembar kepraktisan guru dan siswa memperoleh 88% dengan kategori sangat praktis. Sehingga bahan ajar berbentuk *ebook* memenuhi kriteria valid dan praktis serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *E-book* Interaktif SIPREMAN (Sistem Peredaran Darah Manusia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan berpikir kreatif belum optimal, siswa menjawab pertanyaan masih bersifat hafalan.
2. Sumber belajar yang terbatas pada buku buku siswa dan buku pendamping materi pada proses pembelajaran.
3. Hasil observasi dan tes awal di beberapa sekolah di gugus Yasapraja, Kecamatan Wanayasa, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif

siswa masih tergolong rendah. Indikator kelancaran, keluesan, orisinalitas, dan kemampuan memperinci ide serta kemampuan berfikir evaluasi masih berada di bawah KKM .

4. Belum dikembangkannya *E-book Interaktif SIPREMAN* (Sistem Peredaran Darah Manusia) dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam pelajaran IPA.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tahapan pengembangan membuat *E-book Interaktif SIPREMAN* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan *E-book Interaktif SIPREMAN* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan *E-book Interaktif SIPREMAN* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai atau diharapkan adalah:

1. Menghasilkan Pengembangan Produk *E-book Interaktif SIPREMAN* sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.
2. Menguji kelayakan penggunaan *E-book Interaktif SIPREMAN* sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.
3. Menguji keefektifan pengembangan *E-book Interaktif SIPREMAN* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar .

## **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat, baik secara teoretis maupun praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Mampu memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang pendidikan dasar, termasuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan *E-book* Interaktif SIPREMAN (Sistem Peredaran Darah Manusia) dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, dengan penelitian ini peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang inovatif dengan menggunakan bahan ajar digital *E-book* Interaktif SIPREMAN (Sistem Peredaran Darah Manusia), meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk variasi pembelajaran dan memotivasi guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- c. Bagi penulis, penelitian ini dapat melatih penulis untuk memecahkan masalah dalam dunia pendidikan.