

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Digitalisasi merupakan sebuah proses perubahan yang terjadi dengan adanya perpindahan informasi analog ke digital atau bisa dikatakan juga sebagai perubahan dimana mulai digunakannya sistem digital dalam berbagai sektor kehidupan termasuk dunia pendidikan. Dengan adanya digitalisasi dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Dalam hal ini pendidikan memiliki peran penting dalam proses digitalisasi. Dunia pendidikan akan memberikan kontribusi ilmu pengetahuan dalam menciptakan sistem digital dan memberikan pedoman bagi manusia dalam menghadapi dan mengikuti proses digitalisasi.

Berdasarkan pernyataan tersebut pendidikan harus dilaksanakan secara efektif dan efisien serta mampu mengikuti perkembangan zaman agar selalu relevan dengan kebutuhan di lapangan. Untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa sebagai generasi yang akan terus menciptakan dan mengikuti proses digitalisasi, pendidikan harus dimulai sejak lahirnya seseorang. Dalam pelaksanaan pendidikan pasti memiliki tujuan yang harus dicapai. Salah satu tujuan pelaksanaan pendidikan yaitu untuk mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotor seseorang melalui pemahaman konsep yang diajarkan.

Menurut Fahrudin, dkk. (2018:15), pemahaman konsep merupakan kemampuan yang berkenaan dengan memahami ide-ide yang menyeluruh dan fungsional. Kemampuan pemahaman konsep pada siswa merupakan dasar bagi mereka dalam mengembangkan dan menerapkan konsep atau pengetahuannya dalam kehidupan mereka. Pemahaman konsep juga harus dikuasai secara utuh oleh siswa dengan tujuan konsep tersebut bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga konsep tersebut bermanfaat.

Salah satu konsep yang penting dikuasai oleh siswa yaitu pemahaman konsep sains yang berkaitan dengan mata pelajaran IPAS. Menurut Suhelayanti, dkk. (2023:15) menyatakan bahwa muatan pembelajaran IPAS yang dipelajari di sekolah dasar merupakan muatan pembelajaran yang harus

diajarkan dengan tujuan membangun literasi sains dasar pada siswa dan sebagai dasar dalam mempelajari ilmu sosial dan ilmu pengetahuan alam yang lebih kompleks. Muatan pembelajaran IPAS ini memuat pembelajaran mengenai ilmu pengetahuan alam atau sains dan ilmu sosial. Muatan ini dinilai penting karena dengan menguasai konsep muatan pembelajaran IPAS seseorang dapat memiliki peranan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekaligus berperan dalam pengendalian kehidupan sosial.

Dijelaskan lebih lanjut menurut Suhelayanti (2023:38) bahwa pembelajaran IPAS memiliki manfaat untuk menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya dan sebagai sarana mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil pelajar Indonesia. Sedangkan tujuan dari pembelajaran IPAS sendiri yaitu untuk memberikan sarana agar peserta didik dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan profil pelajar pancasila.

Berdasarkan hasil observasi dan kajian literatur ditemukan bahwa terdapat permasalahan di lapangan mengenai kemampuan pemahaman konsep IPAS pada siswa sehingga perlu solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Menurut data *Trend in International Mathematical and Scientific Studies* 2015 dalam Novanto (2023:44) bahwa pada aspek sains Indonesia menempati urutan ke 44 dari 49 negara dengan nilai rata-rata 397 dan masih jauh dari nilai rata-rata internasional yaitu 500. Selain itu berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Widiawati tahun 2015 dalam Novanto (2023:44) menjelaskan kemampuan pemahaman IPAS di sekolah dasar dinilai masih lemah. Berdasarkan data 10,81% siswa mendapatkan nilai rata-rata, 45,95% dibawah rata-rata, dan 43,24% mendapatkan nilai di atas rata-rata. Dengan demikian terlihat masih banyak siswa yang memiliki kemampuan pemahaman konsep IPAS kurang baik. Fakta lain juga ditemukan pada observasi awal di SDN 1 Winduhaji dan disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep IPAS. Dari data hasil ulangan harian di kelas 5 A dan 5B dengan nilai minimum yang harus dicapai yaitu 75, 50% siswa memperoleh nilai dibawah nilai minimum, 30% siswa memperoleh

nilai pas dengan batas nilai minimum, dan 20% siswa memperoleh nilai diatas nilai minimum. Berdasarkan informasi yang didapatkan diketahui bahwa hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti materi pada muatan IPAS yang banyak membutuhkan penalaran, pemahaman, dan hafalan, metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif, proses pembelajaran yang dinilai monoton, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, dan faktor lainnya yang berasal dari guru, peserta didik, ataupun sarana prasarana yang digunakan.

Salah satu solusi dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa adalah peningkatan kualitas, efektivitas, dan efisiensi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang efektif dan efisien memiliki indikator salah satunya adalah pemahaman konsep siswa yang baik. Dalam menciptakan hal tersebut pendidik harus bisa merencanakan pembelajaran yang baik dengan memilih metode, media, serta aktivitas pembelajaran yang menarik minat belajar siswa. Dalam merencanakan pembelajaran pemilihan media pembelajaran memperhatikan beberapa aspek seperti kesesuaian dengan karakter siswa, kesesuaian dengan materi, cara penggunaan, dan lain sebagainya.

Menurut Hasan, dkk.. (2021:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran memiliki 5 kedudukan yaitu sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran, sebagai sumber belajar, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

Pada masa seperti sekarang ini media pembelajaran sudah mulai bervariasi seiring dengan perkembangan teknologi yang turut meningkatkan dan mengembangkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian guru dapat dengan leluasa memilih dan menentukan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran tersebut tentunya disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan dan diharuskan dapat menarik minat dan semangat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan konsep adalah media pembelajaran *Digital Interactive Book*. Media tersebut memiliki konsep media yang dapat membuat pembelajaran lebih interaktif. Hal tersebut dikarenakan dalam media pembelajaran tersebut akan memuat berbagai media interaktif seperti gambar dan video. Dengan adanya unsur interaktif dalam media tersebut maka akan meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran akan lebih menarik bila dikemas dengan lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung yang salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran *Digital Interactive Book*. Dengan adanya penggunaan media tersebut dan dapat menarik minat dan semangat siswa dalam belajar maka konsep yang diajarkan akan lebih mudah tersampaikan dan lebih mudah dipahami. Maka dari hal tersebut akan menghasilkan pemahaman konsep pada siswa yang baik pula.

Penjelasan di atas sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanakan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Mudiana, dkk. (2022) yang melaksanakan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap efikasi diri dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar terdapat hasil bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA siswa kelas V Gugus I Airlangga Kecamatan Mendoyo. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Selain itu penelitian juga dilaksanakan oleh Indriana, dkk. (2023) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil

Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang” dan hasilnya dijelaskan bahwa multimedia interaktif efektif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Dengan kenaikan ketuntasan pretest dan posttest sebesar 27,41%. Penggunaan multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif dan inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dari kedua penelitian di atas dapat memberikan gambaran bahwa media pembelajaran interaktif termasuk di dalamnya media *interactive book digital* dapat memberikan dampak yang baik pada proses pembelajaran termasuk hasil belajar yang diperoleh siswa. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran tersebut dapat menunjang peningkatan efektifitas pembelajaran dan menjadikan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Digital Interactive Book merupakan sebuah buku elektronik yang memiliki elemen interaktivitas tambahan seperti gambar, video, diagram 3d, dan sebagainya sehingga memungkinkan pembaca lebih tertarik dalam belajar. Menurut Winatha, dkk.. (2018:15) menjelaskan bahwa penggunaan modul interaktif berbasis digital ini pada proses pembelajaran akan menumbuhkan kreativitas, kebiasaan berpikir produktif, menciptakan kondisi aktif, efektif, inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut maka dapat diketahui masih terdapat banyak permasalahan berkaitan dengan pemahaman konsep siswa pada muatan pelajaran IPAS khususnya di sekolah dasar. Dengan demikian peneliti tertarik melaksanakan penelitian studi quasi eksperimen untuk mengatasi permasalahan pemahaman konsep siswa pada muatan IPAS di kelas 5 SDN 1 Winduhaji dengan menggunakan media pembelajaran *Digital Interactive Book* dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Maka dari itu peneliti hendak melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Digital*

Interactive Book Terhadap Pemahaman Konsep Pada Muatan IPAS (Studi Quasi Eskperimen pada Siswa Kelas V SDN 1 Winduhaji)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka terdapat indentifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Masih terdapat siswa yang mengalami permasalahan dalam pemahaman konsep yang tercermin dari hasil belajar siswa yang kurang dari seharusnya.
2. Proses pembelajaran yang dinilai monoton dan kurang inovatif.
3. Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini adapun batasan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VA dan VB SDN 1 Winduhaji Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan.
2. Penelitian ini dilaksanakan pada muatan IPAS kelas V pada materi pertumbuhan dan perkembangan pada manusia.
3. Permasalahan pada penelitian ini difokuskan pada pemahaman konsep pada siswa.
4. Media pembelajaran yang digunakan yaitu *Digital Interactive Book*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa antara siswa di kelas yang menerapkan media pembelajaran *Digital Interactive Book* (kelas eksperimen) dengan siswa di kelas yang menerapkan media pembelajaran buku cetak (kelas kontrol) siswa kelas V SDN 1 Winduhaji?
2. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa antara siswa di kelas yang menerapkan media pembelajaran *Digital Interactive Book*

(kelas eksperimen) dengan siswa di kelas yang menerapkan media pembelajaran buku cetak (kelas kontrol) siswa kelas V SDN 1 Winduhaji?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan perbedaan pemahaman konsep siswa antara siswa di kelas yang menerapkan media pembelajaran *Digital Interactive Book* (kelas eksperimen) dengan siswa di kelas yang menerapkan media pembelajaran buku cetak (kelas kontrol) siswa kelas V SDN 1 Winduhaji?
2. Mendeskripsikan perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa antara siswa di kelas yang menerapkan media pembelajaran *Digital Interactive Book* (kelas eksperimen) dengan siswa di kelas yang menerapkan media pembelajaran buku cetak (kelas kontrol) siswa kelas V SDN 1 Winduhaji?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kualitas pembelajaran khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian diharapkan dapat menjadi sarana untuk pembelajaran lebih baik lagi sehingga kualitas hasil belajar khususnya pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik pula.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi guru dalam menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital khususnya *Interactive Book*. Selain itu dapat memberikan kontribusi sebagai referensi dalam penyelesaian permasalahan pembelajaran khususnya berkaitan dengan pemahaman konsep siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada siswa mengenai media pembelajaran *Interactive Book* yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar agar pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih inovatif dan tidak monoton. Selain itu hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perbaikan pelaksanaan pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada peneliti lain sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk menjadikan penelitian berikutnya menjadi lebih baik.