

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan di era perkembangan teknologi yang semakin maju. Prosedur Pendidikan seringkali berlangsung di satu tempat, yaitu sekolah biasanya ada pembelajaran. Sebagai bekal bagi manusia dalam menjalani kehidupan yang juga berpengaruh terhadap kemajuan generasi suatu bangsa tentunya pendidikan menjadi suatu proses yang amat penting yang tidak dapat dijelaskan dalam kehidupan. Di dalam setiap proses pembelajaran tentunya setiap guru ingin siswanya dapat memahami setiap proses yang dilakukan. Karena sejatinya keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran di kelas dapat terlihat dari seberapa besar kemampuan yang diperoleh seorang siswa pada proses pembelajaran.

Pada era informasi dan komunikasi, Indonesia memerlukan sumber daya manusia yang kreatif dan terampil untuk menghasilkan karya inovatif, oleh karena itu, kurikulum Pendidikan Sekolah Dasar menekankan untuk berpikir kreatif untuk menghasilkan hal yang baru dan berbeda. Akan tetapi kemampuan berpikir kreatif di sekolah dasar cukup rendah khususnya kemampuan berpikir kreatif IPA disebabkan karena pendekatan, metode ataupun strategis tertentu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan kemampuan berpikir kreatif siswa rendah.

Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran bermakna dan berkualitas tinggi yang diharapkan dalam kurikulum merdeka adalah melalui pembelajaran yang berorientasi kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik setiap siswa. Beragam model pembelajaran variatif dapat dilakukan guru untuk membuat pembelajaran bermakna, serta melibatkan siswa secara aktif sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa.

Teknologi dapat dijadikan alat oleh pendidik untuk mempermudah proses pendidikan. Selain itu, siswa juga dapat menggali lebih banyak pengetahuan dan melakukan proses pembelajaran yang berbeda. Pembelajaran di kelas dapat dibuat lebih menyenangkan dengan menerapkan inovasi pembelajaran yang didorong oleh kehadiran teknologi. Pada era digitalisasi saat ini, hampir semua akses informasi dan materi dapat ditemukan di dunia maya baik mengakses sebuah laman maupun aplikasi. Kemendikbud sangat menyadari kebutuhan saat ini, karena dengan memanfaatkan teknologi dapat menjangkau serta distribusi kebijakan lebih luas, serta optimalisasi implementasi kurikulum Merdeka melalui proses pembelajaran berdiferensiasi.

Selama pembelajaran berdiferensiasi, harus ada lingkungan kelas yang mendukung di mana semua orang di kelas akan menyambut dan merasa diterima, semua orang saling menghormati, siswa merasa seaman mungkin di kelasnya. Mengajar untuk mencapai keberhasilan siswa. Ada kesetaraan yang dirasakan dalam bentuk nyata oleh siswa, guru dan siswa bekerja sama untuk berhasil (Jamoliddinova 2019). Pemanfaatan teknologi dapat menjadi pilihan guru untuk melaksanakan pembelajaran diferensiasi di dalam kelas. Maka dari itu salah

satu sesuatu yang dapat dilakukan yaitu dengan memupukkan media digitalisasi serta cara dipergunakn media *book creator*.

Untuk keunggulan *book creator* ini ialah penciptaannya sangat gampang bagi guru dan bisa seumpama media ajar online maupun tatap luring, media *book creator* ini sangat mudah di salurkan dari guru kepada siswa (Hasanah, 2021). Kemudian, keunggulan *book creator* ini dapat di jadikan pengembangan media ajar sehingga memudahkan guru dalam pembuatan media untuk siswa dalam pemahaman materi pembelajaran. Dan siswa pun bisa belajar sendiri tanpa harus ketergantungan oleh guru kelas (Hasanah, 2021).

*Book Creator* adalah perangkat lunak *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media belajar digital. Materi yang dibuat kreatif dan mengasikan, dan guru dapat menambahkan audio, gambar, video, dan tautan. Tantangan dalam menghadapi kelas yang memiliki kemampuan yang berbeda beda di setiap siswa inilah yang menjadi dasar penelitian yang peneliti lakukan untuk melakukan pengembangan media *book creator* ini. Guru kelas di tuntut untuk mencapai tingkat kemampuan yang telah di tentukan sebelumnya bahkan siswa yang lamban pun di tuntut harus mengalami kemajuan yang signifikan dan guru tidak boleh mengabaikan siswa tersebut. Oleh karena itu, peneliti melakukan diferensiasi dalam pembelajaran (Shihab, 2017). Diferensiasi ialah salah satu kegiatan memodifikasi atau mengembangkan proses, mendesain ulang agar membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Diferensiasi di percaya menjadi salah satu cara guru untuk mewujudkan keberhasilan dari permasalahan yang tengah terjadi.

Berdasarkan data hasil yang akan peneliti lakukan, bahwa di era digitalisasi itu sangat diperlukan multimedia yang dapat membantu pembelajaran IPA di SD Negeri Tegalsari I. Media pembelajaran interaktif *book creator* bisa menjadi solusi, dalam hal media pencipta buku pembelajaran interaktif ini dianggap cocok untuk digunakan ketika pembelajaran dalam jaringan (online) maupun offline, siswa tidak terbatas pada waktu kelas tetapi lebih banyak akses ke pembelajaran di luar jam kelas, karena sifat interaktif dari pembuat buku yang dapat diakses kapan saja ini hanya sesuai dengan kebutuhan siswa. Dapat dilihat dari masalah yang ada tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yaitu “**Analisis Penggunaan Media *Book Creator* pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media digitalisasi *book creator* dalam proses pembelajaran.
2. Terjadi kurangnya aktivitas siswa sehingga sulit memahami materi tanpa penggunaan media.
3. Dengan kurangnya penggunaan media *book creator* maka akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah analisis penggunaan *book creator* pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan media *book creator* pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Tegalsari I?
2. Bagaimana dampak dari penggunaan media *book creator* pada kelas V SD Negeri Tegalsari I?

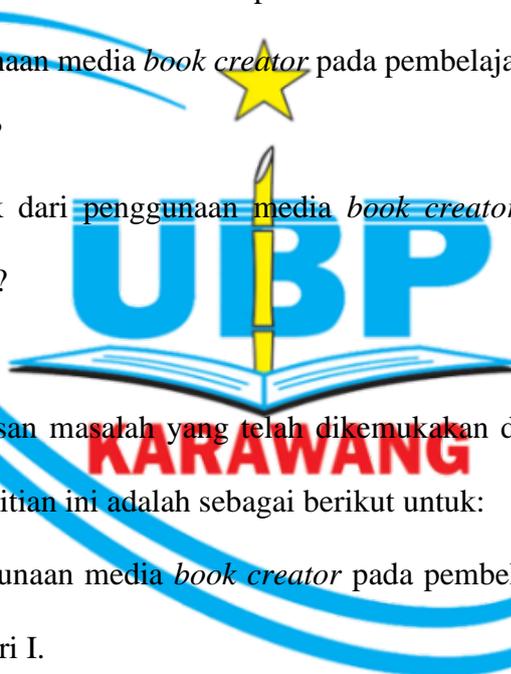
### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut untuk:

1. Mengetahui penggunaan media *book creator* pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Tegalsari I.
2. Mengetahui dampak dari penggunaan media *book creator* pada kelas V SD Negeri Tegalsari I.

### F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil pemaparan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:



## 1. Manfaat Teoritis

Secara teori manfaat penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai media untuk mengetahui penggunaan *book creator* pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri Tegalsari I.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, membantu mempermudah siswa memahami pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.
- b. Bagi guru, memotivasi guru untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- c. Bagi sekolah, melalui peningkatan keaktifan peserta didik maka pembelajaran sekaligus akan menyentuh ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik anak, sehingga akan berpengaruh terhadap meningkatnya kualitas lulusan.
- d. Bagi peneliti, sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang penulis peroleh serta untuk menambah pengalaman dan wawasan dalam bidang penerapan Pendidikan.

