

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan antara guru dan peserta didik yang memiliki tujuan untuk memandirikan peserta didik. Semua kegiatan itu mencerminkan bahwa proses selama pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan yang kompleks tidak hanya kecerdasan tetapi juga sikap spiritual. Dalam dunia pendidikan diperlukan guru yang profesional dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik serta bisa membuat suasana belajar lebih menarik sehingga peserta didik aktif dan tidak cepat merasa bosan. Menurut Bulan (2020:18-19), profesionalitas guru terlihat melalui upayanya untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki, kemampuan dalam pengelolaan proses pembelajaran, memahami keadaan dan kondisi peserta didiknya, kemampuan menerapkan berbagai metode mengajar serta terjalinnya kerjasama yang baik dengan pihak terkait, selain itu guru harus mampu merancang serta menerapkan bahan ajar dikelas.

Menurut Kosasih (2021:1) bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar di dalamnya dapat berupa materi tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai peserta didik terkait kompetensi dasar tertentu. Menurut Kosasih (2021:2) mengungkapkan bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya dapat berupa buku bacaan, buku kerja (LKS) maupun tayangan. Mungkin juga berupa

surat kabar, bahan digital, intruksi-intruksi yang diberikan oleh guru, tugas tertulis atau juga bahan diskusi antar peserta didik. Dengan demikian, banyak hal yang dinilai dalam upaya peningkatan pengetahuan.

Sementara, bahan ajar yang berkembang saat ini yaitu bahan ajar digital atau online. Menurut Kosasih (2021:251) bahan ajar digital adalah bahan ajar yang menggunakan perangkat digital, seperti komputer, *smartphone* (HP, laptop dan sejenisnya). Bahan ajar digital adalah bahan ajar yang berbasis komputer dan dilengkapi perangkat multimedia lainnya. Adapun dari segi konten utamanya, bahan ajar digital tidak jauh berbeda dengan bahan ajar cetak (konvensional), yang komponen utamanya mencakup tujuan, materi kegiatan atau latihan, perangkat evaluasi dan umpan balik atau refleksi disamping pelengkap lainnya seperti kata pengantar, daftar isi dan daftar pustaka.

Peneliti menggunakan aplikasi berupa *book creator*. aplikasi *book creator* adalah salah satu aplikasi digital yang sesuai dengan komponen-komponen yang telah diuraikan dan dapat dijadikan sumber belajar bagi peserta didik. Aplikasi ini terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca *smartphone* atau komputer (Makdis, 2020:23). *Book creator* dipandang sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuannya, baik dalam kemampuan berbicara, menulis, menyimak dan membaca (Puspitasari, 2020:23).

Kelebihan dari aplikasi *book creator* yaitu pembuatannya sangatlah sederhana (Nurhasanah, 2017:25). Hal ini memudahkan guru dalam pembuatannya untuk

dijadikan sebagai bahan ajar berupa e-modul untuk peserta didik yang bersifat mobile.

Aplikasi *book creator* mudah diterapkan oleh guru kepada peserta didik melalui *smarthphone*, guru dapat mengirimkan langsung link e-modul tersebut kepada peserta didik sehingga mereka dapat belajar sendiri atau kelompok dengan teman sebaya dimanapun mereka berada, e-modul menjadi salah satu bahan ajar yang bisa digunakan oleh guru dengan mengombinasikan dua atau lebih media, yang berupa teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (*tools*), dan koneksi (*link*) (Santosa dkk, 2017:62).

Untuk membuat e-modul lebih menarik di aplikasi *book creator*, peneliti membuat isi materinya berupa lingkungan sekitar daerah sekolah tersebut yaitu Sumatera Barat atau dikenal dengan alam minangkabau. Alam minang kabau terkenal dengan kekayaan dan berbagai potensi hutannya dan telah memiliki kawasan konservasi yang ditetapkan secara resmi oleh pemerintah seperti cagar alam, suaka marga satwa, taman nasional, taman wisata alam (Afrianti 2022:75).

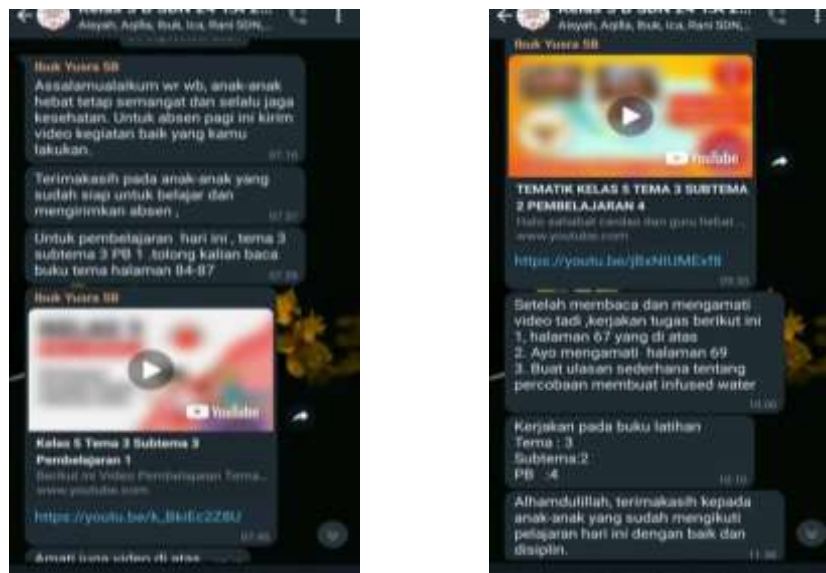
Pepatah petiti Minangkabau mengatakan “*Alam Takambang Jadikan Guru*”, merupakan bukti bahwa masyarakat telah mempunyai konsep yang telah diuji dan diterapkan secara turun temurun di dalam menjaga keharmonian hubungan antara kepentingan pemanfaatan dan pemapanan alam sekitar. Sesuai dengan pemaparan diatas peneliti mencoba menampilkan dalam bentuk gambar dan video. Dengan menggunakan alam sebagai sumber belajar maka suasana didalam pembelajaran akan berubah menjadi lebih menyenangkan bagi guru dan peserta didik, terutama alam minang kabau yang kaya dengan wisata alamnya yang indah

yang bisa dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan, karena pengetahuan dan pengalaman langsung yang diperoleh peserta didik dari daerah tempat mereka tinggal yaitu alam minangkabau.

Kenyataan yang terjadi saat ini adalah mulai hilangnya kesadaran peserta didik tentang pengetahuan yang disediakan oleh alam. Banyak peserta didik yang kurang mengenal daerah lingkungannya, melalui e-modul dalam aplikasi *book creator* ini, peserta didik dikenalkan dengan alam yang ada ditempat tinggalnya, hal ini perlu dilakukan agar alam minangkabau yang indah nan asri yang sudah ada dari zaman nenek moyang dulu bisa terjaga dengan baik. Jika hal ini tidak dilakukan maka bisa jadi pengetahuan yang disediakan alam tidak terlihat atau bahkan hilang.

Berdasarkan pelaksanaan PLP yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 24 Ujung Gurun selama 3 bulan, mulai dari tanggal 3 Agustus 2021 sampai 3 November 2021, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V. Maka diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013, pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 24 Ujung Gurun masih bersifat konvensional dengan menggunakan bahan ajar berupa buku tematik, pembelajaran dilaksanakan dengan sistem online (daring) yang dibagi menjadi dua *shif*, satu hari online dan satu hari tatap muka dikelas. Dalam melaksanakan pembelajaran online (daring) guru hanya mengirimkan *link* video pembelajaran yang ada di *youtube*, serta nomor halaman buku tematik materi yang akan diajarkan hari itu di grup *whatsapp*, kemudian tidak beberapa lama guru langsung mengirimkan nomor halaman beserta foto-foto soal yang harus

dikerjakan oleh peserta didik sebagai tugas harian. Guru hanya memberikan penjelasan terkait materi yang diajarkan melalui video pembelajaran *youtube*, sehingga pemahaman konsep pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Guru belum menggunakan bahan ajar berupa e-modul, hal itu dikarenakan keterbatasan kemampuan yang dimiliki guru dalam pembuatan e-modul yang cukup memakan waktu dan biaya. Contoh pemberian materi pembelajaran yang dilakukan guru di grup *whatsApp* pada sekolah tersebut terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Contoh penyampaian materi serta tugas yang dilakukan oleh guru di *whatsapp* group.

Pada gambar diatas, terlihat penyampaian materi hanya terpaku pada sumber belajar dari buku tematik dan *link* video dari *youtube*. Maka penting dibuat sebuah pengembangan bahan ajar berupa e-modul pada kelas V SD Negeri 24 Ujung Gurun Kota Padang untuk memudahkan guru dalam membuat peserta didik lebih

memahami materi dengan mudah dan materi yang diajarkan tersampaikan dengan baik, sehingga berdampak kepada hasil belajar.

Penggunaan aplikasi *book creator* merupakan pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk *slide* presentasi, sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif. *Book creator* dapat membantu guru memaparkan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan lebih baik dan lancar. *book creator* juga memudahkan peserta didik untuk fokus dengan materi yang dijelaskan oleh guru serta membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan oleh peneliti, maka peneliti telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *book creator* bernuansa alam minangkabau pada tema 5 ekosistem kelas V SDN 24 Ujung Gurun Kota Padang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Belum adanya *book creator*, menyebabkan siswa menjadi dominan mendengarkan dan mencatat materi yang sekaligus menjadi salah satu faktor pembelajaran yang kurang efektif.
2. Buku paket yang digunakan kurang menarik karena tidak memiliki gambar dan warna yang bervariasi.
3. Kemampuan guru masih kurang dalam menyiapkan bahan ajar.

4. Belum tersedianya bahan ajar elektronik *book creator* bernuansa alam minangkabau.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan, maka peneliti memberikan batasan masalah pada pengembangan *book creator* bernuansa alam minangkabau pada tema 5 ekosistem kelas V SDN 24 Ujung Gurun Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan *book creator* bernuansa alam minangkabau pada tema 5 ekosistem kelas V SDN 24 Ujung Gurun Kota Padang kriteria valid?
2. Bagaimana mengembangkan *book creator* bernuansa alam minangkabau pada tema 5 ekosistem kelas V SDN 24 Ujung Gurun Kota Padang kriteria praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan *book creator* bernuansa alam minangkabau pada tema 5 ekosistem kelas V SDN 24 Ujung Gurun Kota Padang kriteria valid.
2. Menghasilkan *book creator* bernuansa alam minangkabau pada tema 5 ekosistem kelas V SDN 24 Ujung Gurun Kota Padang kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi guru dan calon guru, sebagai alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bersifat *mobile*.
2. Bagi peserta didik, dengan adanya *book creator* bernuansa alam minangkabau dapat membantu peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan hanya dengan menggunakan *smartphone*.
3. Bagi sekolah, dengan adanya *book creator* ini dapat menambah ketersediaan sumber belajar pada pembelajaran tematik terutama pada tema 5 ekosistem kelas V SD.
4. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

G. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik yaitu, *book creator* bernuansa alam minangkabau pada tema 5 ekosistem kelas V SDN 24 Ujung Gurun Kota Padang. Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut :

1. *Book creator* yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum 2013 dengan materi IPA kelas V, tema 5 (ekosistem), subtema I (komponen ekosistem) yang dilengkapi petunjuk penggunaan *book creator*, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

2. *Book creator* pembelajaran IPA untuk kelas V, tema 5 (ekosistem), subtema I (komponen ekosistem) pada pembelajaran 1,2 dan 5 pada aplikasi *book creator* dengan desain berupa teks, gambar audio dan video pembelajaran serta contoh soal untuk mendukung proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik bisa memahami materi dengan baik.
3. Struktur penulisan bahasa dalam *book creator* menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan karakteristik usia siswa SD yang mudah dipahami.
4. *Book creator* pembelajaran bersifat *mobile*.
5. Tampilan *book creator* seperti buku yang terdiri dari banyak halaman.
6. *Book creator* dapat diakses dengan *smartphone* menggunakan internet.
7. Pada *book creator* terdapat bacaan, audio dan video pendukung dalam pembelajaran.
8. *Book creator* bernuansa alam Minangkabau
9. Warna *background* pada *book creator* didominasi warna kuning yang merupakan salah satu warna bendera Minangkabau yang melambangkan keagungan pada adat Minangkabau.