

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam lingkungan masyarakat dan lingkungan.¹ Berdasarkan beberapa pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan agar mencetak generasi yang memiliki akhlak yang baik, memiliki kecerdasan dan mengembangkan potensi yang ada dalam tiap diri manusia.

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”²

Pada dunia pendidikan tentu tak akan terpisahkan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu usaha dalam mengarahkan peserta didik untuk memperoleh tujuan belajar yang akan dicapai.³ Peserta didik merupakan individu yang berbeda-beda satu sama lain, oleh karena itu dalam proses pembelajaranpun akan ada banyak hal yang harus disesuaikan

¹ Mohammad Syarif Sufantri, dkk, *Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Sekolah Dasar* (Deepublish, 2022), hal. 136

² Undang-undang dasar No. 20 Tahun 2003

³ Yohana Febriana, Kadek Ayu Ariningsih, Novita Maulidiya Jalal, dkk. *Teori Pembelajaran*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), hal. 118.

dengan peserta didik yang ada. Mulai dari metode, strategi maupun media pembelajaran yang disajikan harus sesuai dengan peserta didik yang ada.⁴ Pada proses pembelajaran guru berperan penting untuk menjadi fasilitator, guru harus bisa menyesuaikan metode, strategi, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁵

Keberhasilan proses pembelajaran juga didukung dengan adanya media pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan karakter peserta didik yang berbeda-beda. Keberhasilan seorang pendidik dalam proses pembelajaran bergantung pada wawasan, pengetahuan, pemahaman dan bagaimana tingkat kreativitasnya dalam mengelola media pembelajaran yang disajikan. Media pembelajaran sangat penting digunakan untuk keefektifan pada saat proses pembelajaran.

Sumianti menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bagian *integral* dalam *system* pendidikan. Media dapat dimanfaatkan untuk beberapa hal pendukung proses pembelajaran.⁶ Penggunaan yang tepat juga memicu keberhasilan media pembelajaran, media pembelajaran tidak digunakan dengan abstrak. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan dibawakan oleh pendidik.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik, menciptakan suasana baru, mengurangi kesalah

⁴ Cucu Sutianah, *Perkembangan Peserta didik*, (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2021), hal. 16

⁵ Chasiah, *Guru Baik dan Profesional*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan dan Penelitian Indonesia, 2023), hal. 15

⁶ Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal. 115

pahaman peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan oleh pendidik dan membuat kerumitan materi yang disampaikan menjadi lebih sederhana. Pada proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang mendukung dan sesuai dalam penyampaian materi. Jika dalam penyampaian materi, kemudian media pembelajaran tidak mendukung ataupun tidak menarik, maka akan berpengaruh dalam efektifitas pembelajaran pada peserta didik.

Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran perlu terus dilakukan agar lebih menarik dan dapat lebih membantu peserta didik dalam memecahkan persoalan belajar peserta didik. Pengembangan media pembelajaran dapat diimplementasikan dalam pembuatan produk berupa teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis computer. Di era teknologi yang sekarang ini, tentunya banyak aplikasi, web yang dapat dimanfaatkannya untuk pendukung pendidik dalam pengaksesan maupun membuat media pembelajaran.

Kreativitas tambahan juga sangat mudah untuk dijelajahi lewat google, youtube ataupun web/aplikasi edukasi lainnya. Tidak hanya itu, teknologi yang ada juga dapat mengubah tampilan-tampilan media pembelajaran menjadi tidak monoton dan lebih menyenangkan. Salah satu contohnya adalah *E-Book Interaktif*. Dalam media pembelajaran bentuk *E-book Interaktif* ini terdapat beberapa variasi yang disajikan sehingga media pembelajaran dalam bentuk *E-Book Interaktif* ini dapat membuat peserta didik semakin ingin mengetahui dan semakin antusias ketika pembelajaran matematika berlangsung. Isi dari *E-book Interaktif* terdiri dari teks bacaan, gambar-gambar yang berkaitan dengan

materi yang ada, *Qris* materi, *link* video youtube, serta *link* yang bisa langsung terhubung dalam *quiz*, hal ini dapat membantu peserta didik dalam mengevaluasi pembelajaran.

E-Book Interaktif adalah buku yang berbentuk elektronik atau digital yang berisi informasi atau panduan, tutorial, novel, layaknya buku pada umumnya. *E-Book (electronic book)* ini hanya bisa dibuka dan dibaca dengan menggunakan perangkat gadget seperti komputer, tablet, dan handphone pintar.⁷ Didalam *E-Book interaktif* ini terdapat konten yang berisi materi, gambar, *ice breaking*, evaluasi pada game edukasi berupa *link* dan *link* video youtube yang dapat menunjang mahasiswa dalam pembelajaran 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*. Berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan peserta didik di MI Bustanul Ulum dapat disimpulkan bahwa dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap salah satu guru yang ada adalah pemanfaatan teknologi sangat kurang untuk diterapkan dalam pembelajaran, terutama pada proses pembelajaran.

Pengembangan *e-book interaktif* adalah proses menghasilkan suatu produk berupa buku digital yang dapat membantu dalam proses pembelajaran agar menjadi *interaktif*. Produk ini diakses melalui alat elektronik yang mendukung, contohnya handphone, computer, laptop. Dalam produk ini terdapat beberapa fitur pendukung yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik

⁷ Toni Al-Munawwar, *Cara Monetize Ebook: Step By Step Membuat E-Book yang menghasilkan Cuan*, (Depok: Toni Al-Munawwar Publishing, 2024), hal. 6

maupun pendidik dalam proses pembelajaran, contohnya yaitu game edukasi dalam web *wordwall*.

Berkenaan dengan penelitian yang peneliti ambil, ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan yaitu penelitian yang diteliti oleh Wiwik Andriani, dkk dengan judul "Pengembangan *E-Book* Bangun Datar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE. Analisis data yang digunakan adalah uji-t dan N-gain. Diperoleh persentase 90% dari orang yang kompeten di bidang materi, 91% dari orang yang kompeten di bidang bahasa, serta 92% dari orang yang kompeten di bidang media. Hasil uji kepraktisan dilihat dari hasil angket siswa diperoleh 92% artinya sangat praktis digunakan. Tingkat efektivitas berdasarkan posttest siswa secara individu dan klasikal mendapat nilai > 71 termasuk dalam kategori tuntas, hal tersebut membuktikan media *e-book* bangun datar efektif digunakan.

Selain itu penelitian yang relevan dilakukan oleh Ankankinem Bebye Paskah Rumbewas dan Tarzan Purnomo dengan judul "Pengembangan *E-Book Interaktif* Materi Ekosistem untuk Melatih Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas X". Dalam penelitian tersebut menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari *define*, *design*, *develop*, dan *desseminat*. *E-book interaktif* pada materi ekosistem diuji cobakan secara terbatas kepada 40 siswa kelas X SMA Labschool Universitas Negeri Surabaya. Validitas *ebook interaktif* pada materi ekosistem ini diperoleh berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Teknik pengambilan data dilakukan menggunakan metode validasi, tes, dan angket.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan validasi *e-book* oleh pakar diperoleh skor rata-rata 3,91 dinyatakan “sangat valid”. Keterlaksanaan *e-book interaktif* pada materi ekosistem untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa kelas X terlaksana 100%, kategori praktis, dan 99,6% siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan *e-book interaktif*.

Berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan peserta didik di MI Bustanul Ulum yang dilakukan peneliti lewat wawancara yang dilakukan kepada salah satu pendidik di MI Bustanul Ulum adalah pendidik disana kurang dalam memanfaatkan teknologi untuk diterapkan dalam pembelajaran, terutama pada proses pembelajaran.⁸ Pada kegiatan pembelajaran rata-rata guru di MI Bustanul Ulum menggunakan media berupa benda konkret yang ada di ruang kelas, jadi kurang pemanfaatan dalam memanfaatkan media yang menggunakan teknologi. Berdasarkan dari hasil wawancara mengenai analisis masalah dan kebutuhan peserta didik, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa *E-Book Interaktif* berbasis *wordwall* pada operasi hitung bilangan bulat yang diharapkan dapat memberikan manfaat guna membantu pendidik dalam proses pembelajaran agar tidak monoton dan terkesan menyenangkan. Tidak hanya itu, peneliti juga mengharapkan dengan adanya *e-book interaktif* ini dapat memberikan manfaat peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik terutama dalam pembelajaran matematika.

⁸ Wawancara, Guru Matematika MI Bustanul Ulum Sumobito, 10 Februari 2025 pukul 10.00

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian yang berjudul "**Pengembangan *E-Book Interaktif Berbasis Wordwall* Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas IV MI Bustanul Ulum Sumobito**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah ditentukan, maka rumusan masalah yang digunakan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan *e-book interaktif* berbasis *wordwall* operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Sumobito?
2. Bagaimana desain dari pengembangan *e-book interaktif* berbasis *wordwall* operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Sumobito?
3. Bagaimana penerapan *e-book interaktif* berbasis *wordwall* operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Sumobito?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan *e-book interaktif* berbasis *wordwall* operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Sumobito

2. Untuk mengetahui desain dari pengembangan *e-book interaktif* berbasis *wordwall* operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Sumobito
3. Untuk mengetahui penerapan *e-book interaktif* berbasis *wordwall* operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Sumobito

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan *e-book interaktif* berbasis *wordwall* dalam operasi hitung bilangan bulat ini diharapkan agar dapat membantu peserta didik mempermudah menyelesaikan materi matematika yang berhubungan dengan operasi hitung dan agar peserta didik menghapus opini bahwa pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang tidak menyenangkan. Adapun manfaat dari penelitian digunakan untuk:

1. Manfaat Secara Teoritis

Adanya *e-book interaktif* berbasis *wordwall* ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada peserta didik dan menjadi referensi peneliti lain yang akan mengembangkan penelitian tentang *e-book interaktif* berbasis *wordwall*.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi guru

Bagi guru diharapkan untuk menjadikan referensi pengembangan kreativitas penyajian media terkini dalam pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang tidak monoton, menjadikan

pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat digunakan secara efektif serta efisien yang dapat diakses kapanpun dan dimana saja untuk menambah pengetahuan peserta didik

b. Bagi siswa

Bagi siswa diharapkan untuk alat bantu peserta didik agar lebih memahami materi lewat media yang menyenangkan, tidak membosankan dan agar peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi untuk belajar matematika

c. Bagi sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan oleh sekolah dan dapat membantu dalam mengembangkan teknologi sarana dan prasarana yang ada di sekolah

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti diharapkan penelitian ini memberikan informasi tentang keefektifan media pembelajaran elektronik berupa *e-book interaktif* berbasis *wordwall* dalam meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar pada siswa terutama pada pembelajaran matematika.

E. Asumsi Pengembangan

Hasil yang disajikan akan optimal jika dalam sebuah penelitian ada titik ukur pengembangan dan batasan yang akan diteliti. Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah:

1. Peneliti akan memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berupa *e-book interaktif* berbasis *wordwall* yang hanya dapat dibuka lewat perangkat telekomunikasi elektronik yang dapat mengakses jenis *soft file* pdf, tautan dan beberapa fitur yang disajikan hanya dapat diakses jika memiliki koneksi internet
2. *Software* yang akan digunakan dalam memproduksi media pembelajaran *e-book interaktif* ini adalah aplikasi *canva*, *youtube*, *wordwall*, *google drive* yang berisi tentang materi, game edukasi evaluasi pembelajaran
3. Pengujian produk dilakukan di kelas IV MI Bustanul Ulum Sumobito
4. Pembahasan materi pembelajaran matematika pada operasi hitung bilangan bulat yang terdiri dari dasar hitungan penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan merupakan produk yang bersifat *soft file*, bisa digunakan dihandphone, computer, laptop, serta alat komunikasi yang mendukung *soft file* tersebut. *Soft file e-book interaktif* berbasis *wordwall* ini dapat diakses secara online, dalam *e-book interaktif* ini kita bisa mempelajari materi yang ada diposter-poster yang tertera. Variasi teknologi pendukung yang disajikan dalam *e-book interaktif* tersebut berupa *link* yang ada dalam web *wordwall*, *link youtube* maupun *link google drive* berisi tentang video variasi dari produk tersebut yaitu *ice breaking*. Tidak hanya berupa materi dalam *e-book interaktif* tersebut menyajikan evaluasi melalui *link* yang langsung terhubung dalam laman game edukasi.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan *e-book interaktif* ini. Adapun definisi operasional penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran berupa *e-book interaktif* berbasis *wordwall* ini adalah media pembelajaran yang berwujud buku digital yang dapat digunakan untuk menambahkan informasi tentang materi tentang operasi hitung bilangan bulat berupa materi dalam bentuk teks, *link* youtube, *link* evaluasi pembelajaran dan *ice breaking*
2. Media pembelajaran *e-book interaktif* berbasis *wordwall* ini disusun guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang disajikan agar bersifat menyenangkan dan tidak monoton
3. Media pembelajaran *e-book interaktif* berbasis *wordwall* ini dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada peserta didik

H. Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan, pada bab I ini peneliti menyantumkan alasan pembuatan produk media pembelajaran berupa *e-book interaktif* berbasis *wordwall*. Hasil dari analisis masalah dan melihat kebutuhan peserta didik yang ada di MI Bustanul Ulum peneliti menyimpulkan bahwa adanya kesulitan pemahaman peserta didik dalam memahami operasi hitung bilangan bulat menjadi alasan utama peneliti. Salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi yang ada adalah media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak

menyenangkan akan menjadikan peserta didik tidak faham akan materi yang dijelaskan. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *e-book interaktif* agar lebih memudahkan peserta didik untuk belajar, terutama dalam pembelajaran matematika. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *e-book interaktif* ini peneliti berharap supaya peserta didik lebih menyukai pembelajaran matematika, lebih giat dalam meningkatkan motivasi belajar matematika dan menjadikan referensi seorang guru untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada.

Bab II kajian teori menguraikan tentang dekskripsi teori. Supaya kajian lebih terurai, pada kajian teori terdapat beberapa poin. Dalam bab II ini dijelaskan juga tentang kerangka berfikir, serta penelitian terdahulu. Bab III metode penelitian membahas mengenai jenis penelitian yang menggunakan penelitian *Research and Development* (R & D), model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian yang berisikan pemaparan dari temuan yang didukung dengan data sesuai dengan model yang digunakan. Dalam bab ini menjelaskan tentang prosedur yang dilakukan dalam penelitian serta hasil yang di dapat dalam penelitian yang dilakukan. Prosedur yang dipaparkan mencakup langkah-langkah yang sistematis sesuai dengan model pengembangan ADDIE.

Bab V berisikan penjelasan dan analisis terkait temuan- temuan dari observasi dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Dibagian ini menjabarkan tentang hasil analisis mengenai masalah tersebut, setelah membandingkan temuan di lapangan dengan teori serta hasil penelitian sebelumnya. Pada bab ini berisi uraian tentang pembahasan tentang pengembangan produk, kelayakan produk serta kelebihan dan kekurangan yang ada dalam produk penelitian.

Sedangkan Bab VI berisi tentang penutup, pada bab ini akan menguraikan tentang kesimpulan penelitian dan saran yang disampaikan oleh peneliti kepada pembaca maupun peneliti berikutnya yang akan mengembangkan produk maupun menyempurnakan sebuah produk.