

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman revolusi digital seperti saat ini, segala macam informasi dapat diperoleh dengan cepat. Munculnya teknologi pengakses informasi mempermudah seseorang mencari referensi yang diinginkan dengan biaya yang murah dan cepat. Hal tersebut terjadi karena aktivitas manusia telah terjamah oleh berkembangnya teknologi. Berkembangnya informasi dan teknologi sejalan dengan adanya tekanan dan perilaku pemakaian internet Indonesia yang tumbuh dengan pesat tiap tahunnya.²Dampak kemajuan teknologi juga terjadi di dunia pendidikan, pada zaman sekarang guru dapat dengan mudah dalam penyusunan bahan ajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi pembelajaran berbasis digital yang menarik antusias peserta didik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menambah variasi dalam mengajar.

Revolusi industri kelima merupakan masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0 seperti *Internet on Things* (internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), *Big Data* (data dalam jumlah besar), dan robot untuk

² Setyaningsih, Dkk. *Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E- Learning* Jurnal Aspikom, 3 (6). (2019)

meningkatkan kualitas hidup manusia.³ Jadi pendidikan era 5.0 adalah sebuah proses pendidikan yang menitik beratkan pada pembangunan manusia sebagai makhluk yang mempunyai akal, pengetahuan dan etika dengan ditopang perkembangan teknologi modern saat ini, yang diharapkan mampu menyelesaikan berbagai tantangan dengan memanfaatkan berbagai inovasi teknologi yang lahir di era revolusi industri 4.0 seperti *Internet on Things* (internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intellegence* (kecerdasan buatan), *Big Data* (data dalam jumlah besar) dan Robot.

Sektor yang mengalami perubahan karena revolusi industri adalah sektor pendidikan. Dimana dalam sektor pendidikan, revolusi industri juga membawa perubahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Seperti proses pembelajaran, interaksi guru dan peserta didik, yang awalnya hanya berbasis tatap muka, kini bisa bervariasi dengan pemanfaatan jaringan internet (*online learning*).

Keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuannya dapat dilihat setelah kegiatan evaluasi. Evaluasi pembelajaran dilakukan guna untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik. Dalam bidang pendidikan evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan wajib dalam bidang pendidikan. Sebagai seorang pendidik, proses evaluasi pembelajaran berguna dalam hal pengambilan keputusan kedepan demi kemajuan anak didik pada khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya.⁴

³ Yenny Puspita, "Selamat Tinggal Revolusi Industri 4.0, Selamat Datang Revolusi Industri 5.0" (2020): 122–130.

⁴ A. Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Kurikulum 2013* (Bandung: Pustaka Setia).

Pembelajaran dan evaluasi pembelajaran masih menjadi hal yang biasa jika menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu menggunakan media buku, papan tulis, dan soal-soal pada kertas. Pada era revolusi industri 5.0 ini kita dapat memanfaatkan teknologi sehingga dapat memberikan alternatif dalam dunia pendidikan untuk menuju ke arah yang lebih modern. Pada hal ini guru diharapkan untuk mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang bisa digunakan pada proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran agar lebih praktis dan efektif.

Evaluasi pembelajaran berbasis digital belum banyak diterapkan di beberapa sekolah. Salah satunya yaitu pada MI Fattakhul Irsyad Tanjunganom Nganjuk. Berdasarkan hasil observasi, proses kegiatan evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas IV MI Fattakhul Irsyad Tanjunganom Nganjuk, guru masih menggunakan alat evaluasi pembelajaran konvensional berupa kertas sehingga pada saat pelaksanaan evaluasi peserta didik kurang antusias dan peserta didik merasa bosan ketika melaksanakan evaluasi pendidikan karena media yang digunakan masih menggunakan kertas. Selain itu hasil wawancara bersama guru Kelas IV MI Fattakhul Irsyad Tanjunganom Nganjuk, beliau mengkonfirmasi bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran di MI Fattakhul Irsyad masih menggunakan kertas, dan beliau mengatakan bahwa memang sedikit kesulitan untuk mencari alternatif alat evaluasi yang cocok digunakan dan efektif. Sedangkan potensi yang dimiliki sekolah yaitu ketersediaan sarana prasarana yang memadai yaitu tersedianya komputer dan jaringan *Wi-Fi*.

Penjabaran permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa meskipun perkembangan teknologi semakin pesat, namun MI Fattakhul Irsyad Tanjunganom Nganjuk masih belum menggunakan alat evaluasi yang lebih layak, praktis, dan efektif, oleh karena itu perlu dikembangkannya alat evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan mengikuti perkembangan zaman. Sehingga, peneliti melakukan penelitian pengembangan alat evaluasi berbasis *Educaplay* dalam proses evaluasi pembelajaran di Kelas IV MI Fattakhul Irsyad. Diharapkan bahwa ini akan meningkatkan kemudahan dalam melakukan evaluasi pembelajaran serta hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana analisis kebutuhan dan desain produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Educaplay* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV MI Fattakhul Irsyad?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Educaplay* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV MI Fattakhul Irsyad?
3. Bagaimana implementasi dan efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Educaplay* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV MI Fattakhul Irsyad?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menjelaskan analisis kebutuhan dan desain produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan *Educaplay* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV MI Fattakhul Irsyad.
2. Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan *Educaplay* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV MI Fattakhul Irsyad.
3. Menjelaskan implementasi dan evaluasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan *Educaplay* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV MI Fattakhul Irsyad.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan *Educaplay* secara online sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan *Bookcreator* dan *Educaplay*.
2. Media pembelajaran ini membutuhkan bantuan jaringan internet yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun komputer.
3. Media pembelajaran ini mencakup materi dan pertanyaan yang berkaitan dengan materi Bahasa Inggris kelas IV SD/MI.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh serta manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dari Segi Teoritis

- a. Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pengetahuan untuk kemajuan proses pembelajaran terutama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan *Educaplay* khususnya dalam meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran.
- b. Hasil pengembangan alat evaluasi ini diharapkan dapat menjadi sebuah landasan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga diharapkan bisa memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

2. Dari Segi Praktis

a. Bagi Guru

Pengembangan alat evaluasi ini dapat memberikan suatu inovasi serta variasi dalam proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

b. Bagi Peserta didik

Penggunaan alat evaluasi berbasis *Educaplay* ini diharapkan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran dengan rasa

tenang dan senang, layaknya seperti belajar sambil bermain.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk memperluas pengetahuan mengenai *Bookcreator* dan *Educaplay* bagi peneliti berikutnya.

F. Asumsi Pengembangan

Adapun beberapa asumsi yang menjadi dasar dari penelitian pengembangan alat evaluasi ini adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan *Educaplay* akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan evaluasi pembelajaran dengan rasa tenang dan senang, tanpa merasa tertekan, serta mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh akan tetapi layaknya sedang bermain.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan *Educaplay* oleh guru akan mempermudah guru karena akan menghasilkan pendekatan yang lebih praktis dan mengikuti perkembangan digital dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.
3. Peserta didik yang memanfaatkan media dan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan *Educaplay* akan merasa lebih senang dan termotivasi dalam proses pembelajaran serta evaluasi pembelajaran, dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan *Educaplay* secara online sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan *Bookcreator* dan *Educaplay*.
2. Media pembelajaran ini membutuhkan bantuan jaringan internet yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun komputer.
3. Media pembelajaran ini mencakup materi dan pertanyaan yang berkaitan dengan materi Bahasa Inggris kelas IV SD/MI.

H. Orisinalitas Penelitian

Penyajian orisinalitas dalam penelitian ini, peneliti melakukan kajian terhadap beberapa penelitian sebelumnya yang bertujuan untuk memahami letak persamaan dan perbedaan, serta berguna sebagai sumber referensi yang dapat membantu jalannya penelitian ini. Diantara hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti terdapat kemiripan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, dan Ratna Sutanti dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas IV B Dukuh Kupang III Surabaya”.⁵ Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui media pembelajaran *Educaplay*.

⁵ Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, and Ratna Susanti, “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya,” *Journal of Science and Education Research* 3, no. 2 (2024): 58–63.

Hasil dari penelitian tersebut yaitu pada tahap pra-siklus hingga siklus II dengan menggunakan media *Educaplay* terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Penggunaan *Educaplay* berhasil meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV B SDN Dukuh Kupang III Surabaya, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus.

Persamaan penelitian Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, dan Ratna sutanti dengan penelitian ini yaitu berfokus pada *platform Educaplay*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah (1) Penelitian Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, dan Ratna sutanti tidak mengembangkan suatu produk akan tetapi meneliti mengenai keberhasilan penggunaan media *Educaplay* dan peneliti mengembangkan alat evaluasi pembelajaran. (2) Materi yang dikembangkan, Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, dan Ratna sutanti mengembangkan materi Pendidikan Pancasila dan peneliti mengembangkan materi Bahasa Inggris kelas IV SD/MI.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Devi Merliana Situngkir, *dkk* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Sistem Ekskresi di Kelas VIII”.⁶ Pada penelitian ini presentase hasil validitas kelayakan media pembelajaran *Educaplay* memperoleh presentase 89,52%, presentase kelayakan materi sebesar 91,33%, presentase kelayakan tampilan desain

⁶ Devi Merliana Situngkir, *dkk*. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk SMP Kelas VIII,” *Jurnal Rectum* (2024): 355–369.

layar 92,50%, presentase kelayakan kemudahan penggunaan 87,50%, presentase kelayakan kesesuaian bahasa 85%. Hasil belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran *Educaplay* meningkat menjadi 65,75% yang sebelumnya 49,20%. Hasil penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *Educaplay* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi di kelas VIII.

Persamaan pada penelitian Devi Merliana Situngkir, *dkk* dengan peneliti yaitu mengembangkan sebuah media dapat diakses secara *online* dengan berbantuan teknologi dengan memanfaatkan *platform Educaplay*. Perbedaan skripsi Cahya Kurnia Dewi dengan peneliti adalah (1) Subjek penelitian Devi Merliana Situngkir, *dkk* pada peserta didik kelas VIII SMP, sedangkan peneliti pada kelas IV SD/MI, (2) Materi yang dikembangkan pada penelitian Devi Merliana Situngkir, *dkk* yaitu materi sistem ekskresi, sedangkan peneliti mengembangkan materi Bahasa Inggris.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tiodora Br Tarigan, Muhammad Arifin dan Nurashiah dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Educaplay* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II di SD Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025”.⁷ Pada penelitian ini terdapat perbandingan hasil tindakan antar siklus dan hasil tindakan tersebut mengalami perubahan peningkatan pada tiap siklus, yang artinya terdapat dampak dari adanya implementasi dari media pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Tiodora Br Tarigan,

⁷ Tiodora Br Tarigan dan Muhammad Arifin, “Penerapan Media Pembelajaran *Educaplay* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ii Di Sd Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025,” *Review Pendidikan dan Pengajaran* 7 (2024).

Muhammad Arifin dan Nurasiah dengan peneliti yaitu berfokus pada *platform Educaplay*. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Tiodora Br Tarigan, Muhammad Arifin dan Nurasiah dengan peneliti yaitu (1) Subjek penelitian Devi Merliana Situngkir, *dkk* pada peserta didik kelas II SD, sedangkan peneliti pada kelas IV SD/MI, (2) Materi pembelajaran pada penelitian Tiodora Br Tarigan, Muhammad Arifin dan Nurasiah yaitu matematika, sedangkan peneliti berfokus pada materi Bahasa Inggris kelas IV.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ristina Dwi Utami, *dkk* dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah”.⁸ Pada penelitian ini pemanfaatan aplikasi *Educaplay* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan sekolah membawa dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, dan keterampilan berpikir peserta didik.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ristina Dwi Utami, *dkk* dengan peneliti yaitu fokus terhadap aplikasi atau *platform Educaplay*. Sedangkan perbedaan penelitian Ristina Dwi Utami, *dkk* dengan peneliti adalah penelitian Ristina Dwi Utami, *dkk* meneliti mengenai pemanfaatan *Educaplay* pada pembelajaran, sedangkan peneliti mengembangkan alat evaluasi yang memanfaatkan *platform Educaplay*.

⁸ Ristiana Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, dan Marzuki, “Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): 5808–5818, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>.

I. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini digunakan untuk memudahkan pemahaman pembaca dan memberikan batasan terhadap fokus penelitian, maka didefinisikan pada masing-masing istilah terkait judul peneliti secara spesifik sebagai berikut :

1. Definisi Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang ingin mengembangkan produk tertentu yang dianggap baru atau pembenahan dari produk sebelumnya yang telah ada untuk memperbaiki sistem yang ada.⁹ Dengan demikian dapat diartikan bahwa pengembangan merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya atau memperbaiki produk yang sudah ada sebelumnya dalam bentuk yang tidak sama dan lebih baik dari produk sebelumnya.

b. *Bookcreator*

Bookcreator merupakan *platform online* yang dapat digunakan untuk membuat buku digital interaktif, e-book, atau modul pembelajaran. *Bookcreator* ini mendukung berbagai format seperti audio, gambar, dan video. *Bookcreator* dapat diakses melalui laptop, tablet, atau smartphone atau perangkat yang dapat mengakses *browser (Chrome, Safari, Edge)*.

⁹Achmad Noor Fatirul dan Djoko Adi Walujo, *Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran* (Tangerang: Pascal Books, 2021) hlm. 8

c. *Educaplay*

Educaplay merupakan sebuah *platform online* yang menyediakan berbagai permainan interaktif untuk membantu belajar peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

d. Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti peserta didik karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional.

2. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran berbasis *bookcreator* dan *educaplay* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di MI Fattakhul Irsyad Tanjunganom Nganjuk adalah suatu kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menyusun, mendesain, menciptakan, dan mengevaluasi keefektifan media pembelajaran yang menggunakan platform *Bookcreator* dan *Educaplay* yang didalamnya berisi materi pembelajaran dan soal-soal evaluasi mengenai mata pelajaran Bahasa Inggris. Media pembelajaran ini berisi materi pembelajaran dan soal-soal yang dikemas secara menarik dengan mengkombinasikan materi pembelajaran, soal-soal, gambar, video, audio dan game yang ada pada *Bookcreator* dan *Educaplay* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dengan pokok

pembahasan, maka peneliti memberikan batasan masalah yang tertera pada ruang lingkup pengembangan. Dalam penelitian ini ruang lingkup pengembangannya adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal skripsi mencakup halaman sampul depan, lembar judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian tulisan, lembar persembahan, lembar motto, lembar kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisikan mengenai gambaran rencana dan isi dari penelitian, bab ini diawali dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini mencakup deskripsi teori, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini mencakup jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil

Bab ini mencakup penyajian data, analisis data, dan revisi produk.

Bab V Pembahasan

Bab ini mencakup kajian produk yang sudah direvisi dan diimplementasikan

Bab VI Penutup

Bab ini mencakup kesimpulan dan saran pengembangan produk.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi mencakup daftar rujukan, lampiran-lampiran,
dan daftar riwayat hidup.