

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bermakna sebagai upaya transfer ilmu pengetahuan dengan berusaha merealisasikan dan mewujudkan secara nyata dengan beberapa program pembelajaran dalam bentuk proses belajar mengajar baik di kelas maupun di luar kelas. Proses pembelajaran dapat mencerminkan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang memiliki tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam kurikulum (Islam & Sunan, 2021). Penerapan beberapa jenis pembelajaran merupakan wujud usaha yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan ilmu, pengetahuan, dan menciptakan beberapa metode belajar yang menarik hingga peserta didik mendapatkan pembelajaran yang inovatif, menarik dan kreatif.

Pendidikan dapat meningkatkan daya saing sebagai sumber daya manusia. Seiring perkembangan teknologi pada era digital saat ini maka dibutuhkan sumber daya manusia yang siap menghadapi perkembangan teknologi. Hal ini tentunya diiringi dengan kemampuan dalam teknologi, literasi dan menyerap informasi. Tugas pendidik menyajikan proses belajar mengajar berdasarkan kebutuhan yang sesuai dengan peserta didik.

Perubahan yang terjadi secara dinamis dalam dunia pendidikan yang disebabkan oleh berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berbasis internet menuntut inovasi dalam dunia pendidikan. Perubahan yang semakin berkembang adalah adanya digitalisasi ilmu pengetahuan. Pembelajaran tidak lagi

terbatas ruang dan waktu. Karena proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan dan di mana saja dengan kemajuan teknologi (Suhada et al., 2020). Pada era digital saat ini terdapat peluang yang terus berkembang, salah satunya dengan adanya E-learning. Adanya pengembangan metode pendidikan menjadikan proses belajar mengajar menjadi bervariasi hingga dapat terjadinya proses belajar mengajar secara *blended learning* (Setyowati, 2020).

Definisi di atas dijelaskan bahwa untuk dapat bertahan dalam menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan pada era digital ini maka pendidik harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Salah satu metode belajar mengajar yang dikenal dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi adalah *blended learning*. *Blended learning* berkembang di Indonesia di kala terjadinya wabah covid. Kini *blended learning* dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan ilmu pengetahuan dalam proses belajar mengajar.

Kurikulum yang terus berinovasi kurikulum menuntut peserta didik mampu berpikir secara kreatif, dan menggunakan teknologi secara bijak. Saat ini diperlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat diakses di mana saja dan kapan saja daripada mengandalkan media cetak dan penyampaian secara metode ceramah. Pembaharuan kurikulum menuntut pendidik dan peserta didik siap dan mampu memasuki era teknologi. Inovasi media pembelajaran memiliki banyak keuntungan ketika pendidik menyajikan kepada peserta didik.

Penggunaan gawai dan komputer dalam dunia pendidikan sangat berperan yaitu dapat membantu pendidik untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan

kreatif. Sehingga membuat peserta didik menjadi tertarik akan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar dibutuhkan adanya buku sebagai penunjang. Di era digital, pengadaan buku sebagai sumber belajar tidak hanya sebatas buku yang berbentuk cetak namun juga dapat disajikan dalam bentuk digital yang dikenal dengan buku elektronik atau electronic book (*e-book*). *E-book* atau disebut dengan *e-book* merupakan buku yang dikemas dalam versi elektronik dan dapat diberi tampilan yang lebih menarik secara digital. Terdapat teks, gambar, audio dan video pada *e-book* yang dapat diakses melalui komputer, tablet, gawai dan lain sebagainya. *E-book* pun dapat disajikan sebagai media pembelajaran interaktif (Lestari et al., 2016).

E-book adalah bagian penting untuk membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran pada era digital. Penyajian *e-book* bagi peserta didik dibutuhkan keahlian dalam merancang, menyusun materi agar peserta didik mampu memahami. Di sinilah pendidik harus kreatif dalam membuat tampilan *e-book*, khususnya menyajikan bahan ajar yang dapat menarik bagi peserta didik. Aplikasi yang dapat digunakan dalam menyusun *e-book* salah satunya adalah Canva.

Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat digunakan secara gratis dan juga berbayar. Aplikasi ini menyediakan bermacam peralatan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran kini bukan hanya berpusat pada pendidik saja, pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah pembelajaran yang kolaboratif serta berpusat pada peserta didik (Putra, 2021). Untuk itu, media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran

yang menarik dan memotivasi bagi peserta didik sesuai dengan kurikulum yang ada.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Giriharjo 2 Ngrambe Ngawi, peserta didik belum mendapatkan sumber belajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan teknologi yang berkembang saat ini. Sehingga berdampak pada peserta didik yang merasa bosan dan turunnya minat dalam proses belajar.

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini dikaji melalui penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan *E-book* Berbasis Aplikasi Canva Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup.

B. Rumusan Masalah

Pemaparan latar belakang yang telah disajikan sebelumnya, berikut ini merupakan rumusan masalah dalam pengembangan ini:

1. Bagaimana mengembangkan *E-book* Berbasis Aplikasi Canva Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup dikelas yang valid ?
2. Bagaimana kelayakan *E-book* Berbasis Aplikasi Canva Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu Pada Latar Belakang dan Rumusan yang dikemukakan di atas, pengembangan ini bertujuan Tujuan dari studi pengembangan ini adalah untuk:

1. Untuk mengembangkan *E-book* Berbasis Aplikasi Canva Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup dikelas yang valid.

2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan *E-book* Berbasis Aplikasi Canva Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup.

D. Manfaat Penelitian

E-book diharapkan bermanfaat bagi pendidik, peserta didik, dan kepala sekolah:

1. Pendidik

Bagi pendidik, *E-book* Berbasis Aplikasi Canva Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup sebagai media yang inovatif dan dapat digunakan dan diperbarui sesuai kebutuhan peserta didik sesuai materi kelas III.

2. Peserta Didik

Bagi peserta didik dapat lebih termotivasi dan memahami isi dari materi yang disajikan di *e-book*. Tentunya sajian *e-book* harus menarik dan menyenangkan.

3. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan pada sekolah tersebut. Dengan menyajikan tampilan yang lebih baik dalam proses belajar mengajar tentu saja akan berdampak pada minat belajar peserta didik dan dapat meningkatkan prestasi peserta didik yang memberikan referensi baru dalam pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

E-book yang dikembangkan oleh peneliti meliputi:

1. *E-book* dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva.

2. *E-book* berisi uraian materi Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup yang dilengkapi dengan gambar-gambar, link video, serta link tugas untuk memperjelas konsep materi.
3. *E-book* berisi soal latihan meliputi soal obyektif dan subyektif.
4. *E-book* berisi prosedur penguatan konsep materi.
5. *E-book* berisi prosedur praktikum aplikatif yang memberikan inspirasi peserta didik untuk membuat karya sesuai materi kelas III tema 1.
6. *E-book* terkoneksi dengan jaringan internet sehingga diakses oleh peserta didik melalui gawai maupun komputer.
7. *E-book* disajikan dengan tampilan menyerupai bentuk fisik buku paket tetapi lebih praktis.

F. Pentingnya Pengembangan

Mengingat tidak tersedianya sumber belajar lain selain media pembelajaran cetak bagi peserta didik di SDN Giriharjo 2 Ngrambe Ngawi, maka melalui penelitian mengenai Pengembangan *E-book* Berbasis Aplikasi Canva Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup sebagai sumber informasi penunjang yang akan menolong peserta didik kelas III belajar serta meningkatkan hasil belajar dalam proses kegiatan belajar mengajar.

G. Definisi Istilah

Untuk mendapatkan kejelasan tentang kesamaan makna dalam penelitian ini maka diperlukan pendefinisian istilah sebagai berikut:

1. ***E-book*** merupakan buku saku yang berupa digital yang dapat diakses melalui gawai maupun komputer yang berisi materi pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar tanpa batas ruang dan waktu.
2. **Aplikasi Canva adalah** sebuah merupakan alat pembuat media yang menjembatani penggunaanya supaya dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, buku digital, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android. Penggunaan aplikasi Canva diakses dengan menggunakan koneksi internet.
3. **Pembuatan materi Kelas III Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup** adalah materi yang dikerjakan peserta didik yang berpijak pada pengembangan kompetensi dasar sesuai materi yang telah diajarkan yang merupakan salah satu bentuk tagihan penilaian kreativitas dan inovasi.