

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan khususnya dalam dunia pendidikan. Perkembangan era globalisasi yang sangat pesat menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi informasi terhadap usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Kharisma & Arvianto, 2019; Kumalasani, 2018). Teknologi informasi dapat digunakan untuk mengakses ilmu pengetahuan dengan mudah dan cepat, maka dengan adanya teknologi informasi dalam pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga menentukan keberhasilan dunia pendidikan di Indonesia (Hariyanti, 2019; Nurjanah, 2018). Di dalam dunia pendidikan, guru dituntut menjadi pendidik yang kreatif terutama dalam membuat media pembelajaran. Adanya jenjang pendidikan, membuat guru harus memikirkan media yang tepat bagi siswanya (Asmara, 2015; Nur Hidayah & Nurhadija, 2018). Apalagi jika seorang guru harus mengajar siswa yang masih duduk di bangku Taman Kanak. Perubahan zaman, terutama pada teknologi mengharuskan guru untuk berinovasi dalam membuat media sehingga menjadi pendidik yang kreatif. Pemilihan media dan materi yang mudah dipahami merupakan hal yang harus dipikirkan oleh guru agar materi dapat tersampaikan kepada siswa itu sendiri. Menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat memajukan pendidikan (Ratnasari, 2019; Hariyanti, 2019).

Media diartikan sebagai pengantar atau perantara, yaitu sebagai pengantar pesan dari pemberi informasi kepada penerima informasi (Suprihatinrum, 2013). Menurut Briggs (dalam Tryanto, 299: 2013) menyatakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut Antero (2016) media merupakan perantara penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang siswa agar mendapati rasa ingin belajar. Salah satunya adalah media yang baik, dikatakan media tersebut baik jika bisa membangkitkan minat belajar siswa, sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak melenceng atau keluar dari kurikulum yang ditetapkan (Dewi et al., 2018).

Mengingat kondisi seperti saat ini dan media *e-book* yang dapat dibaca kapan saja dan di mana saja maka media *E-Book* ini memanfaatkan kegemaran atau hobi siswa menggunakan Smartphone, supaya Smartphone mampu memberikan dampak positif pada minat belajar siswa, sehingga alternatif yang digunakan adalah pemanfaatan kecanggihan Smartphone untuk pembelajaran, karena belajar tidak hanya dengan menggunakan buku (Hasbiyati & Khusnah, 2017).

Menurut Slameto dalam (Nurhasanah & Sobandi, 2016) minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Menurut (Charli et al., 2019) minat akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar sehingga kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya.

Berdasarkan hasil obeservasi yang telah dilakukan pada kelas IV di SDN 3 Rantepao, diperoleh masalah yaitu minat belajar siswa kurang. Hal tersebut nampak saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa yang merasa jenuh mulai melakukan hal-hal lain, misalnya mengganggu teman, bercerita dengan teman sebangku, bertanya kapan akan istirahat, serta sering keluar masuk kelas alasannya ke toilet dan juga dikarenakan siswa yang masuk siang. Kejenuha ini adalah dampak dari pembelajaran yang bersifat monoton yaitu menggunakan metode ceramah dan karena waktu yang terbatas sehingga diakhiri dengan penugasan. Hal ini juga berdampak pada minat belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah karena KKTP yang diterapkan untuk Bahasa Indonesia yaitu 70 dan jumlah siswa sebanyak 26 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki 12 dan siswa Perempuan 14.

Dari masalah-masalah di atas, usaha yang bisa di terapkan adalah dengan mendesain proses pembelajaran yang menarik, sehingga siswa lebih antusias, tidak bosan, dan cepat menyerap materi pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, supaya pembelajaran mandiri berlangsung efektif maka guru harus mempersiapkan sumber belajar yang dapat mengarahkan siswa dalam belajar mandirinya tersebut. Mengatasi permasalahan tersebut maka *e-book* dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri yang bisa dimanfaatkan oleh siswa. *E-book* ini dikemas untuk siswa supaya dapat belajar secara mandiri di rumah. Seperti yang dilakukan Koriaty & Manggala (2016) dan Hasbiyati & Khusna (2017) bahwa *e-book* dapat meningkat minat belajar siswa. Hal ini memperkuat bahwa siswa yang memanfaatkan *e-book* sebagai sumber belajar akan memiliki

ketertarikan dalam belajar sehingga kemauan untuk belajar mandiri di rumah juga akan meningkat.

Berdasarkan masalah diatas, maka observer berinisiatif untuk menerapkan media *e-book*. Dengan adanya media tersebut maka dalam sebuah proses pembelajaran lebih menyenangkan menjadi sebuah kemudahan untuk mendidik siswa sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Dengan menggunakan media *e-book* ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan, malas, dan dapat mendapatkan materi pembelajaran dengan mudah dan tepat.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N, 2021) dengan judul “Pemanfaatan *E-book* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus” menunjukan bahwa melalui pemanfaatan media *e-book* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar pada siswa Sekolah Dasar di Kudus.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana menerapkan media *e-book* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN 3 Rantepao”?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan kurangnya minat belajar siswa kelas IV di SDN 3 Rantepao yang terletak pada kualitas pembelajaran yang ditunjukkan dengan

hasil belajar yang rendah, maka calon peneliti mengambil tindakan melalui pengamatan media *e-book*. Alasan pengguna media *e-book* ini agar menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi dan diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Rantepao, dengan menerapkan media *e-book*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Dari segi ilmiah penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dengan menggunakan media *e-book* dan sebagai bahan kepustakaan peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian yang sama atau berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru: dapat dijadikan pengalaman untuk memperbaiki cara mengajar dengan menggunakan media *e-book* agar siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga media pembelajaran *e-book* yang digunakan dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

- b. Bagi siswa: dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media *e-book* pada siswa kelas IV SDN 3 Rantepao.
- c. Bagi peneliti: sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada masa yang akan datang serta mengetahui pengaruh penggunaan media *e-book* terhadap minat belajar siswa.
- d. Bagi sekolah: sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas serta dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas dalam belajar mengajar.