

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini yang akan dipaparkan yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini memberikan kemudahan bagi masyarakat diberbagai aspek kehidupan. Manusia sebagai pengguna dari teknologi saat ini harus mampu untuk menyesuaikan atau beradaptasi sebaik mungkin dengan perkembangan teknologi yang ada melalui pendidikan, agar generasi selanjutnya tidak tertinggal dalam teknologi baru. Agar antara teknologi dan pendidikan mampu berkembang dan berjalan dengan beriringan. Menurut Lestari, (2018) teknologi pendidikan merupakan suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga hasil yang diinginkan dapat tercapai. Hal tersebut dapat terwujud dengan cara melakukan pelatihan maupun pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu cara yang efektif dalam mendukung perkembangan serta dalam meningkatkan sumber daya manusia yang lebih baik. Kemajuan dari suatu bangsa tergantung dari sumber daya manusia yang berkualitas, dimana hal tersebut dapat ditentukan dari adanya pendidikan. Seperti yang tertulis dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang salah satu isinya membahas mengenai pendidikan adalah 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. Pendidik memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan optimal (Wulandari & Agustika, 2018). Dapat disimpulkan pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran maupun pelatihan.

Menurut Elihami, (2020) pendidikan di Indonesia dilakukan dengan dua jalan yakni pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal yaitu pendidikan yang dilaksanakan di sekolah dengan melalui kegiatan belajar mengajar, sedangkan pendidikan non formal yaitu pendidikan yang tidak dilakukan di lingkungan sekolah, melainkan dilaksanakan di luar lingkungan sekolah seperti di lingkungan keluarga, kursus keterampilan dan kelompok belajar.

Sekolah yang menjadi lembaga tempat berlangsungnya pendidikan formal mempunyai peranan penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran agar proses adaptasi siswa dengan perkembangan teknologi tidak tertinggal. Untuk mencapai suatu tujuan diperlukan adanya tindakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi berkualitas. Agar tercapainya hasil belajar yang baik berbagai faktor harus saling mendukung satu sama lain. Salah satu faktor pendukung proses pembelajaran yaitu penggunaan media.

Media merupakan sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat di tangkap oleh indra manusia, yang fungsinya sebagai sarana untuk alat komunikasi. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai semua alat yang bisa

dipergunakan sebagai media dalam pembelajaran (Sanuaka, dkk 2017). Perkembangan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi pada dasarnya berjalan beriringan. Penggunaan media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, selain itu penggunaan media pembelajaran membuat siswa tidak cepat merasa bosan sehingga memudahkan siswa untuk menangkap materi yang diajarkan. Salah satu muatan pembelajaran yang memerlukan penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu IPS.

IPS merupakan salah satu muatan yang terdapat didalam kurikulum 2013. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempelajari tentang disiplin ilmu yang terpadu berkaitan dengan kehidupan manusia dan lingkungan sekitarnya (Kristin, 2016). Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Isi tujuan dari IPS bagi siswa agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Serta memiliki kemampuan dasar dalam berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Berikutnya memiliki komitmen dan kesadaran nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Serta memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Menurut Effendi, (2012) IPS sangat erat kaitannya dengan persiapan anak didik untuk berperan aktif atau berpartisipasi dalam pembangunan Indonesia dan terlibat dalam pergaulan masyarakat dunia (*global society*). IPS memiliki cakupan materi yang sangat luas khususnya dijenjang pendidikan dasar, salah satu materi dalam muatan IPS yaitu keragaman budaya pada kelas IV.

Keragaman budaya memiliki arti beragam-ragam atau berjenis-jenis. Keragaman budaya merupakan suatu kondisi dalam masyarakat yang terdapat banyak perbedaan dalam berbagai bidang. Dalam muatan IPS kelas IV terdapat muatan materi keberagaman budaya. Pada materi keberagaman budaya ini mengandung nilai-nilai tentang pentingnya menjaga dan memahami keharmonisan dalam keragaman yang dimiliki negara Indonesia yaitu keberagaman dalam ras, suku, agama, bahasa daerah, dan masih banyak lagi lainnya. Indonesia merupakan negara kesatuan, seperti bunyi semboyan negara yaitu Bhineka Tunggal Ika yang artinya “meskipun berbeda tetapi tetap satu jua”. Bhineka Tunggal Ika menjadi simbol akan keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia akan suku, adat istiadat, kebudayaan dan dalam perbedaan lainnya, walaupun berbeda tetapi rakyat Indonesia masih bias hidup berdampingan satu sama lain. Maka dari itu sangat penting bagi siswa untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai keberagaman budaya.

Pembelajaran dikatakan berhasil apa bila dalam proses pembelajaran tersebut sudah terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Perkembangan belajar anak juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan, salah satu media pembelajaran yang sering digunakan yaitu buku. Buku merupakan sumber ilmu pengetahuan, dengan seringnya kita membaca buku maka wawasan kita akan bertambah luas. Perkembangan teknologi yang sudah sangat pesat membuat buku dikemas dalam bentuk digital yang lebih mudah untuk dibawa kemana saja.

Buku digital atau dikenal juga dengan istilah *ebook*. Ebook atau *electronic book* menjadi salah satu jenis media literasi di era digital saat ini. Ebook merupakan buku

dalam bentuk elektronik yang tidak lagi dicetak menggunakan kertas (Rodhiah & Roza, 2020). Untuk merealisasikan penggunaan media buku digital dibutuhkan pendekatan yang efektif yang berbasis kontekstual. Menurut Aqib, (2013) pendekatan kontekstual atau CTL (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan materi yang diajarkan dengan keadaan dunia nyata, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan lingkungan disekitarnya. Menurut Ngalimun, (2017) prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya mononton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi.

Dapat disimpulkan bahwa kontekstual merupakan suatu pendekatan yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan dunia nyata. Berdasarkan pemaparan diatas, maka dilakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku digital Berbasis Kontekstual Materi Keragaman Budaya Pada Muatan IPS Kelas IV SD Negeri 3 Ketewel”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1 Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah.
- 1.2.2 Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi untuk menunjang proses pembelajaran.
- 1.2.3 Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran.

1.2.4 Terbatasnya sumber belajar dan media belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dibatasi pada ruang lingkup siswa sekolah dasar kelas IV, pada materi keragaman budaya dengan media pembelajaran buku digital berbasis kontekstual. Hal ini dilakukan guna optimalisasi pada materi keragaman budaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembahasan masalah yang telah dipaparkan diatas. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media buku digital berbasis kontekstual pada materi keragaman budaya muatan IPS kelas IV sekolah dasar?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media buku digital berbasis kontekstual pada materi keragaman budaya muatan IPS kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari pemaparan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan media buku digital berbasis kontekstual pada materi keragaman budaya pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar.
- 2) Menguji kelayakan media buku digital berbasis kontekstual pada materi keragaman budaya pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis dapat memberikan manfaat dalam menggunakan media pembelajaran agar lebih inovatif dan memahami bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat penting khususnya dalam penyampaian materi keragaman budaya pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

Selain manfaat secara teoritis, manfaat secara praktis bagi siswa, guru serta peneliti.

a. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa untuk mengotimalkan pembelajaran dalam materi keragaman budaya. Manfaat lainnya yaitu siswa akan merasa lebih tertarik dalam penyampaian materi serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru untuk menjadi masukan dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi keragaman budaya muatan IPS dengan bantuan teknologi.

c. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan referensi bagi peneliti lainnya di bidang pendidikan sebagai bahan untuk memperdalam penelitian yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran buku digital berbasis kontekstual dalam materi keragaman budaya muatan IPS kelas IV sekolah dasar di kembangkan dalam bentuk digital dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

- 1) Produk yang akan dikembangkan adalah buku digital berbasis kontekstual dalam materi keragaman budaya muatan IPS kelas IV sekolah dasar.
- 2) Media pembelajaran buku digital berbasis kontekstual diharapkan menjadi media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa dalam penyampaian materi keragaman budaya.
- 3) Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini memerlukan laptop atau handphone dalam penggunaanya untuk proses pembelajaran.
- 4) Di dalam media pembelajaran buku digital berbasis kontekstual ini memuat materi keragaman budaya pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar.
- 5) Media buku digital mengandung prinsip pembelajaran dimana media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran.
- 6) Pengembangan media buku digital dalam materi keragaman budaya pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar dapat menarik perhatian siswa dan siswa mampu untuk memahami materi.
- 7) Muatan materi dalam media buku digital di sesuaikan dengan tema yang diajarkan di buku guru sehingga pengetahuan dan keterampilan siswa meluas sesuai dengan materi terkait.
- 8) Media pembelajaran buku digital ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan merupakan usaha untuk meningkatkan nilai suatu produk baru atau untuk menyempurnakan produk yang sudah ada. Pentingnya pengembangan ini untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam menerima materi yang diajarkan. Memperbarui media-media pembelajaran yang selama ini sudah ada dapat memotivasi guru dalam penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar, agar kegiatan pembelajaran didalam kelas menjadi lebih semangat, menarik dan memberikan pengalaman yang lebih bermakna. Tujuan pembuatan media pembelajaran buku digital berbasis kontekstual ini adalah sebagai sumber belajar yang menarik dan mudah untuk digunakan serta dapat memberikan memotivasi guru-guru agar lebih kreatif dan berlatih dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sudah sangat maju ini. Maka dari itu, diadakan penelitian pengembangan media pembelajaran buku digital berbasis kontekstual ini untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan pada materi keragaman budaya muatan IPS kelas IV sekolah dasar.

1.9 ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

1) Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media buku digital berbasis kontekstual ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, interaktif dan mudah dipahami oleh siswa.
- 2) Media yang ada belum sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa sekolah dasar.

3) Penggunaan media pembelajaran buku digital berbasis kontekstual ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa.

2) Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

- 1) Materi pada media pembelajaran buku digital hanya memuat materi keragaman budaya kelas IV sekolah dasar.
- 2) Membutuhkan laptop atau handphone dalam penggunaan media buku digital.
- 3) Produk dikatakan berkualitas apabila produk memiliki keterampilan menggunakan strategi, model, metode serta penggunaan media yang bervariasi dapat memotivasi siswa dalam menerima materi yang diberikan dengan baik.

1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini digunakan istilah-istilah untuk menghindari kesalahan pemahaman, maka istilah-istilah tersebut perlu untuk diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Pengembangan ialah usaha untuk meningkatkan nilai suatu produk baru atau untuk menyempurnakan produk yang sudah ada serta menguji kelayakan produk tersebut.
- 2) Media pembelajaran buku digital merupakan sebuah buku yang berisikan gambar, tulisan serta materi pembelajaran serta susunan skenario gambar-gambar dengan bantuan gambar kartun yang didapat dari internet.
- 3) Tingkat kelayakan produk merupakan kemampuan suatu produk yang dapat bermanfaat dan berguna bagi siswa dan guru untuk memahami materi terkait.

- 4) Kontekstual atau CTL (*Contekxual Teaching and Learning*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi pembelajaran dengan kehidupan dunia nyata peserta didik. komponen pembelajaran kontekstual terdapat tujuh komponen pembelajaran kontekstual sehingga bisa dibedakan dengan model lainnya, yaitu :
- a. *Konstruktivisme*, yaitu membangun pengetahuan siswa dari pengalaman baru berdasarkan pada pengetahuan awal, pembelajaran harus dikemass menjadi proses “mengkonstruksi” bukan menerima pengetahuan.
 - b. *Inquiry*, yaitu proses perpindahan dari pengamatan menjadi pengetahuan, siswa belajar untuk mempergunakan tahap berpikir kritis.
 - c. *Questioning (Bertanya)*, yaitu guru mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir kritis siswa.
 - d. *Learning Community (Komunikasi Belajar)*, yaitu kegiatan sekelompok orang dalam kegiatan pembelajaran bertukar pikiran, bertukar pengalaman, bekerja sama dengan orang lain lebih baik dari pada belajara sendiri.
 - e. *Modeling (Pemodelan)*, yaitu penampilan suatu contoh agar siswa dapat berpikir, bekerja dan belajar mengerjakan tugas dari guru.
 - f. *Reflection (Refleksi)*, yaitu cara berpikir mengenai apa yang telah dipelajari.

- 5) Authentic Assesment (Penilaian yang Sebenarnya), mengukur atau menilai pengetahuan dan keterampilan siswa, kinerja siswa melalui tugas – tugas yang relevan dan kontekstual
- 6) Muatan pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang penting dan wajib didapatkan di sekolah dasar. Muatan IPS merupakan pelajaran terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. IPS dapat membantu mengembangkan siswa menjadi warga negara yang baik.
- 7) Muatan materi keragaman budaya merupakan materi yang macakup mengenai perbedaan dan keberagaman yang ada di Indonesia serta cara untuk menghargai perbedaan tersebut.

