

BAB I

PENDAHULUAN

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. Teknologi pendidikan merupakan suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga hasil yang diinginkan dapat tercapai (Lestari, 2018). 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 suatu bangsa tergantung dari sumber daya manusia yang berkualitas, hal tersebut dapat ditentukan dari adanya pendidikan. 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 dan Agustika, 2018)

Pendidikan di Indonesia dilakukan dengan dua jalan yakni pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal yaitu pendidikan yang dilaksanakan disekolah dengan melalui kegiatan belajar mengajar, sedangkan pendidikan non formal yaitu pendidikan yang tidak dilakukan dilingkungan sekolah, melainkan dilaksanakan diluar lingkungan sekolah seperti di lingkungan keluarga, kursus keterampilan dan kelompok belajar (Haerullah, H., dan Elihami, E., 2020). 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 ditangkap 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 termasuk pembelajaran di sekolah dasar muatan IPS.

IPS merupakan salah satu muatan yang terdapat pada kurikulum 2013. 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. IPS sangat erat kaitannya dengan persiapan anak didik untuk berperan aktif atau berpartisipasi dalam pembangunan Indonesia dan terlibat dalam pergaulan masyarakat dunia (*global society*) (Effendi, 2012). IPS memiliki cakupan materi yang sangat luas khususnya dijenjang pendidikan dasar, salah satu materi dalam muatan IPS yaitu keragaman budaya pada kelas IV. Oleh karena itu, seorang pendidik memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam proses pembelajaran tersebut sudah terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Namun tidak jarang pembelajaran dikelas terlaksana kurang maksimal. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada 12 Oktober 2022 terhadap 7 sekolah negeri yang terdapat di Gugus I Gianyar, permasalahan pembelajaran yang terjadi yaitu minimnya penggunaan media yang inovatif. Pembelajaran cenderung hanya menggunakan LKS sebagai sumber belajar siswa. Banyak pula siswa yang terlihat mengantuk saat

pembelajar karena merasa bosan dan minat belajarnya sangat kurang, salah satunya dalam muatan pembelajaran yang memerlukan penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu muatan IPS. Kepiawaian guru mengadakan variasi dalam pembelajaran merupakan salah satu alasan penting guna memastikan kompetensi pengetahuan siswa. Oleh karena itu sangat diperlukan inovasi inovasi dalam pembelajaran salah satunya penggunaan media. 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 (Saefullah, 2016).

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 dan Roza, 2020). Buku digital, atau disebut juga *ebook* merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya (Ruddamayanti, 2019). Sebuah buku digital biasanya merupakan versi elektronik dari buku cetak, namun tidak jarang pula sebuah buku hanya diterbitkan dalam bentuk digital tanpa versi cetak. Untuk merealisasikan penggunaan media buku digital dibutuhkan pendekatan yang efektif yang berbasis kontekstual.

Pendekatan kontekstual atau CTL 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 lingkuannya disekitarnya (Aqib, 2013). Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya monoton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi. Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning* atau CTL) adalah konsep belajar yang membentuk guru menghubungkan antara materi pelajaran yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari (Yuliani dan Wahyu, 2019).

Kelebihan pendekatan pembelajaran kontekstual adalah *real world learning*, mengutamakan pengalaman nyata, berfikir tingkat tinggi, berpusat pada peserta didik, peserta didik aktif, kritis dan kreatif, pengetahuan bermakna dalam kehidupan, dekat dengan kehidupan nyata, adanya perubahan perilaku, pengetahuan diberi makna, dan kegiatan bukan mengajar tetapi belajar. Selain itu keunggulan lain yakni kegiatan lebih pada pendidikan bukan pengajaran sebagai pembentukan, memecahkan masalah, peserta didik acting guru mengarahkan, dan hasil belajar diukur dengan berbagai alat ukur tidak hanya tes saja (Yuliani dan Wahyu, 2019). Berdasarkan pernyataan tersebut, kontekstual adalah pendekatan yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan dunia nyata. Secara teoretis buku digital berbasis kontekstual memberikan pengaruh positif dalam pelaksanaan pembelajaran. Buku digital ini dapat dikembangkan untuk pembelajaran mandiri yang interaktif (Darmawan dan Surya, 2017). Media buku digital berbasis kontekstual yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran (Aprilia et al., 2017). Berdasarkan pemaparan diatas, maka dilakukan

penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Buku Digital Berbasis Kontekstual Pada Materi Keberagaman Budaya Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Kelas V SD Negeri Gugus I Gianyar”

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah.
2. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi untuk menunjang proses pembelajaran.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran.
4. Terbatasnya sumber belajar dan media belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dibatasi pada ruang lingkup siswa sekolah dasar kelas V, pada materi keberagaman budaya dengan media pembelajaran buku digital berbasis kontekstual. Hal ini dilakukan guna optimalisasi pada materi keberagaman 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. Bagaimana karakteristik buku digital berbasis kontekstual materi keberagaman budaya pada muatan IPS kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya muatan IPS kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya muatan IPS kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimana efektifitas buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya pada muatan IPS terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya pada muatan IPS kelas V sekolah dasar.
2. Mengetahui validitas buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya pada muatan IPS kelas V sekolah dasar.
3. Mengetahui kepraktisan buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya pada muatan IPS kelas V sekolah dasar.
4. Mengetahui keefektifan buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya pada muatan IPS terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh melalui penelitian pengembangan buku digital berbasis kontekstual pada materi keberagaman budaya pada muatan IPS sekolah dasar diharapkan bisa berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di kelas V SD. Manfaat yang dapat dipetik adalah sebagai berikut.

a) 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 keberagaman budaya pada muatan IPS kelas V sekolah dasar.

b) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa dengan adanya pengembangan buku digital dapat mengoptimalkan pembelajaran dalam materi keberagaman budaya. Manfaat lainnya yaitu siswa tidak repot membawa buku bacaan dalam bentuk fisiknya yang berat, buku digital ini sangat mudah untuk dibawa dalam banyak file dan siswa merasa lebih tertarik dalam penyampaian materi serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan buku digital, dapat dipakai oleh guru sebagai buku pendamping dalam mengajarkan materi tersebut. Selain itu untuk menjadi masukan dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi keberagaman 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

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Buku digital berbasis kontekstual yang dikembangkan sesuai dengan materi keberagaman budaya muatan IPS kelas V sekolah dasar.
2. Buku digital dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar IPS secara mandiri dan fleksibel dalam bentuk HTML.
3. Buku digital dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker dan memerlukan laptop atau handphone dalam penggunaannya untuk proses pembelajaran.
4. Buku digital yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan di mana pun dengan syarat koneksi internet yang baik terpenuhi.
5. Tampilan buku digital lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan menu-menu yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.

6. Buku digital dilengkapi dengan materi pembelajaran, animasi, gambar, video, contoh soal dan Latihan yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

1.8 Asumsi dan Batasan Pengembangan

Buku digital berbasis kontekstual berisi teks yang membuat siswa lebih interaktif untuk dapat dengan mudah digunakan oleh guru atau orang tua dalam membaca nyaring untuk anak. Asumsi dan Batasan Pengembangan:

1.8.1 Asumsi Pengembangan

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

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, interaktif dan mudah dipahami oleh siswa.
- b. Media yang ada belum sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa sekolah dasar.
- c. Penggunaan media pembelajaran buku digital berbasis kontekstual ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa.

1.8.2 Batasan Pengembangan

Adapun batasan pengembangan dari penelitian ini adalah materi pada media pembelajaran buku digital hanya memuat materi keberagaman budaya kelas V sekolah dasar.

1.9 Penjelasan Istilah

Dalam penelitian ini digunakan istilah-istilah untuk menghindari kesalahpahaman, 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. 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.
5. Muatan materi keberagaman budaya merupakan materi yang mencakup mengenai perbedaan dan keberagaman yang ada di Indonesia serta cara untuk menghargai perbedaan tersebut.

1.10 Rencana Publikasi

Hasil dari penelitian ini direncanakan untuk dipublikasi di Jurnal Ilmiah Nasional yang telah terakreditasi. Pempublikasian jurnal ini minimal pada peringkat SINTA 4.