

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang membahas mengenai kehidupan sosial manusia. UU No. 20 Tahun 2003 mengatur mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. IPS mencakup ilmu bumi/geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan sederet lainnya. Dimasudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.” Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada anak Sekolah Dasar pada khususnya. Melalui pelajaran IPS di Sekolah Dasar siswa diharapkan bisa menjalin interaksi yang baik dengan sesama, peka terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta siswa mampu mengetahui dan mengimplementasikan peranan manusia sebagai makhluk sosial. Oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki peranan penting di dalam menyiapkan generasi penerus bangsa di masa yang akan datang dan mampu bertindak peka secara efektif dalam mengatasi masalah sosial tersebut.

Dalam mengajarkan IPS di Sekolah Dasar tentu saja seorang guru harus memiliki kemampuan dalam mengajar agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik mengingat siswa SD pada umurnya tersebut masih senang dengan aktivitas bermain. Melihat permasalahan yang sering terjadi bahwa sebagian besar siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan dan kurang menarik untuk dipelajari. Hal itu dikarenakan seorang guru belum mampu

merancang pembelajaran dengan baik yang dapat menarik perhatian siswa. Hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah merancang pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dan menggunakan alat bantu tertentu atau sarana pembelajaran yang biasa kita kenal dengan namanya media pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Berkenaan dengan perkembangan teknologi pembelajaran, peranan media menjadi sangat penting. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dalam hal ini penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Tafonao (2018:103), media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa, sehingga menimbulkan semangat, perhatian, dan minat belajar siswa. Guru harus bisa mengemas media pembelajaran semenarik mungkin agar siswa betah berlama-lama mempelajari suatu materi.

Didalam proses pembelajaran media pembelajaran digunakan sebagai sarana

pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Secara umum media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan. Proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Kustandi (2016:6) perkembangan media pembelajaran menuntut agar guru/pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Media pengajaran dapat membantu proses belajar siswa yang diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan hasil belajar siswa. Alasan mengapa penggunaan media pembelajaran begitu penting dalam proses belajar siswa antara lain: lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai dengan mudah tujuan pembelajaran yang diajarkan pada waktu tersebut. Metode yang digunakan mengajar lebih bervariasi dan siswa lebih banyak dapat melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati video, gambar, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Di era globalisasi ini guru dan siswa sudah bisa memanfaatkan segala teknologi yang ada. Melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran akan dapat terancang dengan bervariasi dan terkesan menarik. Dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, media pembelajaran yang sering digunakan guru adalah media power point akan tetapi pada dewasa ini sudah berkembang berbagai media pembelajaran

lainnya salah satu contohnya yaitu berupa komik yang mengisahkan tentang kegiatan sosial, bagaimana menempatkan manusia sebagai makhluk sosial sehingga dalam komik tersebut siswa tidak hanya mengetahui alur ceritanya melainkan juga tersirat pembelajaran bermakna didalamnya, selain komik dapat juga berupa video yang menggambarkan bagaimana proses terjadinya suatu peristiwa, pemanfaatan *E-book* yang bisa dibuka secara praktis diakses dimana saja dan kapan saja, pemanfaatan peta digital yang dalam hal ini siswa bisa merasakan perpindahan materi pembelajaran secara menarik, guru juga bisa memanfaatkan *quiz* untuk mengetahui hasil evaluasi akhir siswa dan masih banyak media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi bahwa ditemukan kendala dalam pembelajaran IPS yakni siswa menganggap buku yang disediakan tersusun membosankan karena berupa teks bacaan yang panjang dan cenderung ribet saat dibawa kemana-mana sehingga siswa malas untuk membuka dan mempelajarinya. Selain itu, permasalahan lainnya koleksi-koleksi buku lama yang secara fisik hampir rusak karena sudah digunakan dari tahun ketahun. Buku fisik jika sering dibaca akan rusak, lecek dan sangat besar kemungkinannya juga akan bisa sobek. Hal itulah yang juga membuat siswa enggan membuka buku fisik. Sehingga adapun solusi yang diberikan yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran berupa *E-book* yang dapat dibuka secara praktis diakses dimana saja dan kapan saja. *E-book* atau elektronik book disebut juga *Digital Book*. Buku digital menyajikan informasi berupa teks, gambar, video, audio, maupun bentuk multimedia lain yang bisa dibuka melalui laptop, komputer, dan smartphone. Dengan pemanfaatan *E-book* dapat juga menghemat biaya terbit buku, penyebaran akan lebih cepat dan harga

jual lebih murah dibanding buku biasa. Dewasa ini memang *E-book* lebih banyak diminati karena tidak perlu membawa buku secara fisik cukup dengan membawa satu smartphone saja, bisa membaca dimana saja dan kapan saja kita butuhkan.

Berdasarkan observasi yang di laksanakan pada 12 juli 2022 dengan wawancara terhadap salah satu guru di SD Negeri 5 Kemenuh yang bernama Ni Made Desi Kristiana S.Pd menyampaikan bahwa salah satu materi IPS yang sebagian besar kurang mampu dikuasai siswa dengan baik adalah materi mengenai lingkungan sahabat kita. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana siswa mengimplementasikan kesehariannya dalam berinteraksi dengan sesama. Siswa belum memahami bahwa kita sebagai makhluk sosial akan selalu saling membutuhkan, memerlukan hubungan timbal balik dan tidak bisa hidup sendiri. Contoh sederhananya yaitu dalam pembelajaran ketika guru menjelaskan terdapat siswa yang tidak peduli dengan penjelasan dari guru dan sangat pasif di dalam berinteraksi. Ketika ditanya selalu diam dan ketika siswa tersebut belum paham juga cenderung diam tidak bisa mengomunikasikan dengan bertanya terkait materi yang belum dipahami. Selain itu guru melihat siswa kurang bisa memahami bagaimana cara berinteraksi yang baik dengan sesama seperti misalnya bagaimana berkomunikasi dan bersikap yang sopan dengan siapapun. Oleh karena itu untuk mengurangi hambatan dalam pembelajaran diperlukan pemahaman mengenai pentingnya lingkungan sahabat kita agar pembelajaran dapat berjalan optimal, aktif dan kondusif. Sehingga adapun materi pelajaran yang digunakan dalam *Digital Book* yang akan dirancang yaitu materi mengenai “Lingkungan Sahabat Kita” yang terdapat dalam Tema 3 Kelas V SD. Di dalam *E-book* tidak hanya terdapat materi pelajaran mengenai lingkungan sahabat kita saja melainkan siswa

juga bisa diajak untuk menonton video terkait bentuk-bentuk lingkungan sahabat kita dan pengimplementasiannya ke dalam semua bidang kehidupan serta nantinya siswa juga bisa menjawab *quiz* dan soal evaluasi. Selain itu melalui adanya video pembelajaran, *quiz* dan soal evaluasi akan dapat mengaktifkan suasana pembelajaran "*Active Learning*". Sehingga melalui pengembangan media pembelajaran *E-book* ini siswa akan merasa bahwa pembelajaran IPS sangat menyenangkan, terkesan tidak membosankan dan siswa akan dapat memahami dengan baik bahwa kita sebagai makhluk sosial tidak bisa hidup sendiri dan akan memerlukan bantuan orang lain melalui adanya interaksi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mencoba memberikan suatu pemikiran tentang alternatif baru terkait media pembelajaran yang menarik dan modern sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Oleh karena itu, penelitian akan difokuskan pada pengembangan *Digital Book* muatan IPS materi lingkungan sahabat kita yang dapat membantu siswa kelas V SD dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul : "*Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Berbasis Active Learning Muatan IPS Materi Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V SDN 5 Kemenuh Tahun Ajaran 2022/2023*".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Permasalahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Pembelajaran yang dilaksanakan sekolah hanya berpatokan pada buku ajar yang didapatkan di sekolah khususnya pada mata pelajaran IPS.

- b. Dalam proses pembelajaran, peserta didik cepat merasa bosan dan tidak aktif karena dari bahan ajar cenderung kurang menarik sehingga mengurangi fokus belajar pada peserta didik.
- c. Kurangnya variasi model pembelajaran pada bahan ajar sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik masih kurang memahami konsep dalam pelajaran IPS materi lingkungan sahabat kita.
- d. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, hanya berupa lembaran yang berisi tulisan dan gambar serta kurangnya penjelasan pada media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan dilakukan untuk memfokuskan penelitian yang dilaksanakan dengan cakupan masalah-masalah utama untuk memperoleh hasil yang optimal. Masalah tersebut peneliti lebih memfokuskan masalah terkait dengan penggunaan perangkat pembelajaran berupa *Digital Book* berbasis *Active Learning* muatan IPS materi lingkungan sahabat kita kelas V.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapapermasalahan sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah rancang bangun *Digital Book* berbasis *Active Learning* muatan IPS materi lingkungan sahabat kita untuk siswa kelas V sekolah dasar?
- b. Bagaimanakah kelayakan *Digital Book* berbasis *Active Learning*

muatan IPS materi lingkungan sahabat kita untuk siswa kelas V sekolah dasar, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan?

- c. Bagaimanakah efektivitas *Digital Book* berbasis *Active Learning* muatan IPS materi lingkungan sahabat kita untuk siswa kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan rancang bangun *Digital Book* berbasis *Active Learning* muatan IPS Materi Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023.
- b. Untuk kelayakan *Digital Book* berbasis *Active Learning* muatan IPS materi lingkungan sahabat kita kelas V sekolah dasar, menurut hasil evaluasi para ahli, uji cobaperorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.
- c. Untuk mengetahui efektivitas *Digital Book* berbasis *Active Learning* muatan IPS materi lingkungan sahabat kita kelas v sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini siswa dapat memberi kontribusi dan sumbangan pemikiran positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan *Digital Book* IPS ini khususnya dalam pokok lingkungan sahabat kita, siswa lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan *Digital Book*, pembelajaran akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Penggunaan *Digital Book* IPS dalam pembelajaran daring maupun luring dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran daring maupun luring.

d. Bagi Peneliti dan Lainnya

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru seperti dalam penggunaan media teknologi digital sebagai penunjang proses pembelajaran saat ini serta dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Produk yang akan dikembangkan adalah *Digital Book* berbasis *Active Learning*.
- b. *Digital Book* IPS diterapkan pada pokok bahasan lingkungan sahabat kita kelas V SD.
- c. *Digital Book* IPS memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar, video, evaluasi dan games.
- d. *Digital Book* IPS dapat di unduh dan diakses pada laptop, komputer dan *smartphone* siswa dan dijalankan dengan mode *online* atau *offline*.
- e. *Digital Book* dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran pada pokok bahasan lingkungan sahabat kita.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan yang diperlukan terlebih dahulu. Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, maka guru harus kreatif dalam memilih bahan ajar yang digunakan sebagai alat penunjang proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar masih kurangnya sumber belajar sebagai fasilitas dalam kegiatan pembelajaran dalam pemahaman mengenai materi lingkungan sahabat kita.

1.9 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan bahan ajar yang dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Keterbatasan pengembangan penelitian ini yaitu pengembangan *Digital Book* IPS ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa

kelas V, khususnya pada pokok bahasan lingkungan sahabat kita.

- b. *Digital Book* yang akan dikembangkan untuk sebagian besar akses hanya bisa diakses secara *online* saja pada perangkat yang digunakan, sehingga jika dalam perangkat yang digunakan dalam keadaan *offline* maka *Digital Book* tidak bisa diakses secara maksimal.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas/laboratorium dan bukan untuk menguji teori.
- b. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa, sehingga menimbulkan semangat, perhatian, dan minat belajar siswa.
- c. *Digital Book* atau yang sering kita kenal dengan istilah *e book* atau *elektronik book* adalah sebuah bentuk buku yang tidak hanya menyajikan informasi berupa teks namun juga menyajikan gambar, video, audio, games, kuis maupun bentuk multimedia lain yang bisa dibuka melalui laptop, komputer, dan *smartphone*.
- d. *Active Learning* atau pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang meminta siswa untuk terlibat penuh dalam pembelajaran seperti berfikir (*thinking*), berdiskusi (*discussing*), menyelidiki (*investigating*) dan

mencipta (*creating*).

- e. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang manusia juga dunia sekelilingnya dengan kata lain yang menjadi pokok kajian dari pelajaran IPS tak lain ialah hubungan antar manusia dan lingkungan di dalam kehidupan nyata manusia.
- f. Hasil Belajar merupakan adalah hasil yang dicapai seseorang pada tingkat perkembangan mental kognitif, afektif maupun psikomotor dalam kegiatan pembelajaran.

