

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk menjalani keberlangsungan bangsa. Pendidikan adalah wujud usaha manusia dalam mengemban potensi. Pada dasarnya, peran pendidikan sangatlah besar dalam menciptakan seseorang yang berkualitas, cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif, berbudi pekerti luhur serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Pendidikan dapat meningkatkan taraf hidup dan kualitas manusia menjadi lebih baik (Riyani & Wulandari, 2022). Dalam meningkatkan kualitas pendidikan tersebut diperlukan sistem pendidikan yang baik juga. Sistem pendidikan yang baik sangat berpengaruh kepada hasil pendidikan itu sendiri (Dewi dkk., 2022).

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah lebih menekankan pada penciptaan manusia yang mandiri, mampu memecahkan masalah, mempunyai kepribadian yang kuat, inovatif dan kreatif, menguasai teknologi, pembelajarannya terpadu, membutuhkan kreativitas guru, dan minset yang bagus untuk mendukung keterampilan dalam mengaplikasikannya ke dalam pembelajaran. Adanya hubungan timbal balik atau interaksi antara aktivitas guru dalam mengajar dengan aktivitas murid dalam belajar dapat membentuk suatu komunikasi antara guru dan murid dalam rangka meningkatkan daya belajar murid dalam mengenal pengertian-pengertian baru, mencapai tujuan pendidikan (Nurwahyudi & Sungkowo, 2023)

Berkaitan dengan sistem pendidikan dan pembelajaran di sekolah, di Indonesia kurikulum merupakan standar untuk pendidikan. Berdasarkan Kepmendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022, mulai diterapkan kurikulum baru yang menggantikan Kurikulum 2013 yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan pendidik kesempatan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan para peserta didik. Terdapat salah satu mata pelajaran yang merupakan salah satu perubahan dari kurikulum 2013 yaitu mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan gabungan dari dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS. Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik, meningkatkan pemahaman diri seseorang tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya, serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Saadah, dkk 2022).

Di era digitalisasi di abad 21 ini insan-insan yang selalu berusaha beradaptasi memerlukan kualitas seseorang dalam memfokuskan diri pada penyelesaian masalah. Setiap insan mempunyai permasalahan tersendiri dan berbeda cara untuk penyelesaiannya. Guru hanya berperan sebagai mediator, fasilitator dan teman yang akan membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik. Untuk mencapai proses pembelajaran yang maksimal pendidik diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang bisa memotivasi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas maksud yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih sempurna

(Sodiq, dkk 2021). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi pada peserta didik (Ulhusna, dkk 2021).

Namun kenyataannya, dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran masih belum optimal dilakukan dan ini akan menyebabkan turunnya kualitas pembelajaran dan berujung pada menurunnya kualitas pendidikan. Menurut (Tampubolon, 2020), beberapa kekurangan-kekurangan guru kelas SD dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, yaitu : guru melaksanakan pembelajaran dengan model konvensional, guru tidak melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.

Menurut hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 4 Juli 2024 di SD Negeri 20 Dangin Puri bersama wali Kelas IV yang bernama Ibu Ni Luh Putu Mariani, S.Pd. Beliau menyampaikan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran sudah cukup berjalan lancar, dalam pelaksanaan pembelajaran tentunya terdapat kendala-kendala yang ditemukan. Kemudian beliau juga menyampaikan bahwa ia masih sulit dalam mengatasi karakteristik gaya belajar peserta didik di kelasnya tersebut. Seperti yang sudah diketahui setiap peserta didik tentunya memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Maka dari itu pasti terdapat beberapa peserta didik yang sulit untuk memahami pembelajaran dikarenakan masalah karakteristik gaya belajarnya yang berbeda. Akibatnya, pada nilai muatan IPAS salah satunya pada materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya masih kurang. Banyak siswa memperoleh nilai dengan rata-rata 75 yang merupakan kategori atau kualifikasi cukup jika berpedoman pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5

menurut (Agung, 2022). Hasil ini cukup jauh dari apa yang diharapkan yaitu hasil baik berada pada rentangan nilai 80-89. Sehingga terjadinya kesenjangan selisih sebesar 5 dari nilai yang diharapkan dan berdampak juga pada belum tercapainya tujuan pembelajaran pada topik A materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.

Tabel 1.1
PAP dengan Skala 5 (Lima)

Presentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber : (Agung, 2022))

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SD Negeri 20 Dangin Puri, berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas guru sudah menggunakan media pembelajaran hanya berupa power point biasa dan menjelaskan topik atau materi. Fasilitas sekolah yang berkaitan dengan teknologi sudah cukup memadai ditunjukkan dengan adanya seperangkat LCD dan proyektor, WIFI, serta beberapa laptop. Dalam pengamatan awal, saat pelaksanaan pembelajaran di kelas IV, suasana belajarnya terasa kurang kondusif ditunjukkan dengan fokus siswa yang mudah teralihkan serta tidak memperhatikan guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut adapun solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi pada saat ini menciptakan pengembangan media pembelajaran. Society 5.0 adalah suatu konsep yang menyatakan bahwa teknologi akan hidup berdampingan dengan

manusia untuk meningkatkan kualitas hidup secara berkelanjutan (Sugiono & Shiddiq, 2020). Adapun salah satu media yang dapat digunakan untuk menerapkannya pada peserta didik adalah media *e-book* interaktif. Secara sederhana *e-book* dapat didefinisikan sebagai buku elektronik atau buku digital. *E-book* merupakan versi digital dari buku yang pada umumnya terdiri dari sekumpulan berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, animasi, video, interaksi dan lain-lain, yang telah dikemas menjadi file digital (Fauzie dkk., 2023). Dengan menggunakan *e-book* interaktif, peserta didik akan belajar dengan bahan ajar yang interaktif. *E-book* interaktif digunakan melalui perangkat elektronik berupa computer/laptop dan handphone. *E-book* interaktif ini mempunyai keunggulan yaitu bersifat interaktif, dapat mencantumkan gambar, video, serta kuis interaktif sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk mengembangkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari konsep IPAS khususnya pada materi keragaman budaya. Kuis interaktif merupakan perangkat lunak yang khusus di desain untuk meningkatkan hasil belajar dengan membuat latihan soal dan di sajikan dalam bentuk game dan diharapkan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga muncul minat dan ketertarikan siswa serta sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sri dkk, 2020).

Berdasarkan dari pemaparan tersebut, maka diadakan pengembangan *E-Book* Interaktif muatan IPAS berbantuan Kearifan Lokal Budaya Ngerebong guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan kearifan lokal dalam *e-book* ini memiliki tujuan yaitu dengan memadukan pembelajaran muatan IPAS dengan Kearifan Lokal Budaya Ngerebong maka dapat membantu penyampaian materi ajar

dengan mengaitkan budaya ngerebong tersebut pada topik materi yang akan dibahas. Selain itu, dapat memperkenalkan Kearifan Lokal Budaya Ngerebong kepada peserta didik dan membantu pelestarian budaya Bali khususnya pada kearifan lokal. Indonesia merupakan negara dengan berbagai keberagaman yang ada didalamnya, mulai dari budaya, adat, agama, suku, kepercayaan. Perbedaan ini merupakan ciri khas Indonesia sebagai negara yang majemuk, namun jati ini diri ini bisa pudar apabila generasi muda tidak memiliki rasa mencintai dan mampu mewariskan budaya yang dimiliki dari masa ke masa (Wulandari dkk., 2024). Sehubungan dengan pernyataan tersebut, dengan demikian peneliti menggagas sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Budaya Ngerebong Pada Materi Keragaman Budaya Muatan IPAS Kelas IV SD Negeri 20 Dangin Puri”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1) Terbatasnya media pembelajaran untuk materi keragaman budaya muatan IPAS kelas IV di SD Negeri 20 Dangin Puri.
- 2) Belum maksimalnya pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik menjadi kurang antusias dan suasana pembelajaran kurang kondusif.
- 3) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.
- 4) Belum maksimalnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 20 Dangin Puri.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini maka perlu adanya pembatasan masalah agar masalah utama yang akan diselesaikan dapat memperoleh hasil yang optimal. Sehingga peneliti memberikan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih berfokus pada masalah yang dikaji. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *E-Book* Interaktif berbasis Kearifan Lokal Budaya Ngerebong pada Materi Keragaman Budaya Muatan IPAS Kelas IV di SD Negeri 20 Dangin Puri.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong materi keragaman budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 20 Dangin Puri?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong pada materi keragaman budaya ditinjau dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil siswa kelas IV SD Negeri 20 Dangin Puri?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong materi keragaman budaya muatan IPAS siswa kelas IV SD Negeri 20 Dangin Puri?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong materi keragaman budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 20 Dangin Puri.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong materi keragaman budaya ditinjau dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil siswa kelas IV SD Negeri 20 Dangin Puri.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong pada materi keragaman budaya muatan IPAS siswa kelas IV SD Negeri 20 Dangin Puri.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat yang dicapai dari dilaksanakannya penelitian pengembangan ini diklasifikasikan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Ditinjau secara teoretis, hasil pengembangan media *E-Book* Interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong ini dapat memberikan manfaat terutama bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pengimplementasian teknologi pada media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berikut merupakan manfaat praktis dari penelitian ini yang dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan penelitian lain.

1) Bagi Siswa

E-book interaktif ini dapat membantu dalam memahami pembelajaran muatan IPAS dengan berbasis Kearifan Lokal Budaya Ngerebong. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah minat literasi para peserta didik.

2) Bagi Guru

Penggunaan *E-book* interaktif ini mampu membantu guru dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa

3) Bagi Sekolah

Hasil dari produk ini dapat dijadikan sebagai salah satu media ajar oleh sekolah dan bisa membina guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi, informasi, sumber pengetahuan serta memberikan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *E-Book* Interaktif berbasis Kearifan Lokal Budaya Ngerebong Materi

Keragaman Budaya Muatan IPAS Kelas IV di SD Negeri 20 Dangin Puri.
Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan berupa media yang dikemas dalam bentuk *E-Book* Interaktif berbasis Kearifan Lokal Budaya Ngerebong.
- 2) Produk hasil penelitian dirancang dalam bentuk *e-book* interaktif. *E-book* tersebut berisi materi keragaman budaya muatan IPAS. Produk berupa *e-book* interaktif yang terkandung materi, video kearifan lokal budaya ngerebong. Selain itu, produk ini berisi kuis interaktif guna membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga muncul minat dan ketertarikan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dapat digunakan oleh peserta didik seperti penggunaan buku pada umumnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik diharapkan dapat mempersiapkan suasana belajar yang menarik perhatian peserta didik dan menciptakan interaksi pada saat proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar berupa *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong ini untuk menunjang pembelajaran pada kurikulum merdeka ini terutama pada proses pembelajaran muatan IPAS. Selain itu, dalam *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong ini telah disisipkan sebuah video pembelajaran yang dapat menjadi salah satu daya tarik peserta didik dalam pembelajaran.

Maka dengan adanya penggunaan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong ini peserta didik tidak akan merasa bosan pada saat proses

pembelajaran berlangsung. Pengembangan media pembelajaran ini hanya dilakukan untuk melihat bagaimana keefektifan dari *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong ini dalam membantu peserta didik pada proses pembelajaran agar materi yang disampaikan kepada peserta didik mudah untuk dipahami.

1. 9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam proses pengembangan *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong pada siswa kelas IV sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngerebong pada materi keragaman budaya muatan IPAS kelas IV SD Negeri 20 Dangin Puri ini memiliki beberapa asumsi serta keterbatasan, yaitu sebagai berikut :

- 1) *E-book* Interaktif berbasis Kearifan Lokal Budaya Ngerebong ini dapat digunakan sebagai salah satu penunjang pembelajaran IPAS khususnya pada materi keragaman budaya dalam Kurikulum Merdeka.
- 2) *E-book* Interaktif berbasis Kearifan Lokal Budaya Ngerebong ini berupa buku elektronik yang di dalamnya terdapat sebuah video dan kuis interaktif yang dapat membantu penyampaian materi, meningkatkan hasil belajar, menarik perhatian peserta didik serta menumbuhkan pemahaman literasi siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal budaya ngrebong ini memiliki keterbatasan penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) *E-book* interaktif ini hanya bisa digunakan pada materi keragaman budaya muatan IPAS kelas IV di sekolah dasar
- 2) Pada tahap pengembangan media ini hanya sampai untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan persepsi peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

1.10 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Maka definisi dari beberapa istilah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baik media, alat, desain, materi maupun produk pembelajaran, dan diuji validitas serta efektivitas produk tersebut. Adapun model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, model ADDIE adalah suatu model desain pembelajaran yang disusun secara terprogram dan sistematis dalam upaya memecahkan masalah berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Tahapan yang digunakan dalam model ADDIE ini yaitu : analisis (*analyze*), perancangan (*desain*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

2) Media *E-book* Interaktif berbasis Kearifan Lokal Budaya Ngerebong merupakan sebuah media pembelajaran yang mengandung materi keragaman budaya muatan IPAS kelas IV dan di dalamnya berisi sebuah video serta kuis interaktif yang telah dikembangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3) Budaya Ngerebong merupakan salah satu warisan budaya yang terdapat di kota Denpasar tepatnya di desa adat Kesiman. Ngerebong dilaksanakan setiap enam bulan sekali, yakni setiap delapan hari setelah Hari Raya Kuningan tepatnya pada Redite Pon Wuku Medangsia. Upacara Pangerebongan diawali dengan upacara Nyanjan dan Nuwur. Selanjutnya terdapat beberapa prosesi di mana para peserta membawa persembahan dan mengikuti serangkaian ritual, termasuk pawai dan pengaturan sesajen di tempat-tempat suci.

4) Keragaman Budaya merupakan suatu keunikan yang ada di setiap daerah. Keragaman budaya adalah hasil dari sejarah, lingkungan, dan pengaruh sosial yang berbeda. Keragaman budaya sering kali menjadi sumber kekayaan dan kekuatan dalam masyarakat, memungkinkan pertukaran ide dan memperkaya pengalaman manusia.

5) Mata Pelajaran IPAS merupakan mata Pelajaran yang menggabungkan aspek-aspek dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.