

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Peranan pendidikan sangat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Secara umum pengertian pendidikan adalah proses memanusiakan manusia serta merubah perilaku dan kualitas manusia menjadi lebih baik. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa:

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.

Sejalan dengan upaya mewujudkan pendidikan tersebut, maka pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta

bertanggung jawab. Upaya yang dapat dilakukan guna mencapai tujuan pendidikan itu dapat ditempuh melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi oleh guru kepada siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru, siswa dan komponen-komponen pembelajaran dalam rangka perubahan perilaku yang diharapkan. Perubahan perilaku tersebut dapat dilihat dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, dan menarik perhatian siswa agar dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran itu dapat tercapai dengan komponen-komponen pembelajaran seperti media, materi atau sumber belajar, metode, evaluasi, siswa, dan adanya guru. Melibatkan komponen-komponen tersebut dalam pembelajaran sangatlah penting karena proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif jika seluruh komponen yang berpengaruh saling mendukung (Nasution, 2014).

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara. Media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber dengan penerima informasi. Menurut Susanto (2014:313), kata media menunjukkan segala sesuatu yang menyalurkan informasi antara sumber dan penerima seperti film, radio, barang cetakan, dan lain-lain sebagai media komunikasi untuk menyampaikan suatu

pesan atau gagasan. Dalam proses pembelajaran media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dinamakan media pembelajaran.

Pada umumnya media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan yang digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Manfaat media dalam proses pembelajaran ialah mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media yang menarik dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kebutuhan atau materi pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan memberikan beberapa manfaat. Menurut Pribadi (2017:24), manfaat media pembelajaran terhadap penggunaannya yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, penggunaan waktu dan tenaga dalam memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efisien, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, dan meningkatkan sikap positif terhadap isi atau materi pembelajaran sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun kenyataan di lapangan belum sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 21 Agustus 2020 pada tempat penelitian di SD No. 1 Jagapati, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung terdapat permasalahan berupa kurangnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan hanya berpatokan pada buku ajar yang diperoleh di sekolah khususnya pada muatan pelajaran IPS. Hasil wawancara guru menunjukkan siswa sulit memahami materi yang bersifat umum dan hafalan pada muatan pelajaran IPS. Selain itu, kurangnya penekanan nilai-nilai kearifan lokal

seiring dengan perkembangan teknologi di era globalisasi. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara di SD No. 1 Jagapati, hasil PTS muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial cenderung rendah dan masih ada pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang disajikan pada tabel 1.1

Tabel 1.1
Nilai PTS IPS Kelas IV di SD No. 1 Jagapati

No.	Banyak Siswa	Nilai UTS Siswa
1.	1	60
2.	7	64
3.	3	66
4.	12	70
5.	2	76
6.	3	79
7.	1	80
8.	2	82
9.	1	86
Jumlah		2265
Rata-rata		70,78

(Sumber: SD No. 1 Jagapati)

Temuan tersebut menunjukkan bahwa materi pada muatan pelajaran IPS masih sulit dipahami oleh siswa. Selama pandemi *Coronavirus Disease (Covid-19)* kegiatan pembelajaran konvensional digantikan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan atau *online* yang mengharuskan siswa belajar dari rumah masing-masing. Guru memiliki keterbatasan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran *online* yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19* mengenai berbagai hal yang berhubungan dengan kelangsungan pendidikan di tengah pandemi *Covid-19*, kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online* dengan bantuan aplikasi

WhatsApp, *Google Classroom*, dan lain sebagainya. Biasanya siswa diberikan tugas dan dikumpulkan dalam jangka waktu tertentu. Hal inilah yang menyebabkan guru kesulitan untuk mengetahui kompetensi pengetahuan siswa sehingga hasil penilaian tengah semester siswa kurang optimal. Melihat hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat diakses secara *online* untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Sebagai upaya untuk membantu siswa memahami materi dan memotivasinya untuk belajar selama pembelajaran *online* maka dikembangkan suatu media yang fleksibel agar siswa dapat mempelajarinya secara mandiri di rumah. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan guru untuk menunjang proses pembelajaran ialah *E-Book*. Idhamani (2020) mengatakan bahwa siswa lebih senang ketika dihadapkan pada bacaan yang disediakan di *smartphone*, *tablet* seperti *E-Book* karena banyak fitur yang mengunggah minat baca siswa. *E-Book* merupakan singkatan dari *electronic book* atau buku elektronik yaitu buku teks yang dikonversi menjadi format digital (Fathoni, 2018). *E-Book* dapat dibuka melalui komputer, laptop atau *smartphone* dan dapat dibawa kemana-mana tanpa terikat ruang dan waktu. Sehingga penggunaan *E-Book* akan lebih fleksibel jika dibandingkan dengan buku cetak. *E-Book* juga dapat disebarluaskan dengan lebih mudah dibandingkan buku cetak atau konvensional lainnya. Berbeda dengan buku cetak yang dapat rusak, basah, maupun hilang, *E-Book* dapat terlindungi dari masalah-masalah tersebut.

Guru sebagai pengembang *E-Book* dapat membuat *E-Book* dengan berbagai inovasi salah satunya dengan bermuatan nilai-nilai kearifan lokal. Setiap daerah di Indonesia memiliki kearifan lokal sebagai ciri khasnya tersendiri

khususnya daerah Bali. Kriyantono (dalam Atmadja, dkk, 2017:40) mengatakan bahwa kearifan lokal merupakan pemikiran atau ide setempat yang mengandung nilai-nilai bijaksana, kearifan, kebaikan, yang terinternalisasi secara turun temurun. Rahyono (dalam Atmadja, dkk, 2017:39) menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan butir-butir kecerdasan atau kebijaksanaan asli yang dihasilkan oleh suatu masyarakat budaya. Kearifan lokal dirumuskan sebagai pandangan hidup yang mentradisi (*ajeg*) dalam suatu daerah yang terdiri atas perpaduan nilai-nilai Tuhan dan nilai sosial yang berkembang dalam masyarakat (Musanna, 2012).

Kearifan lokal diwariskan secara turun temurun dan terpelihara sebagai resep bertindak guna mewujudkan masyarakat yang harmonis. Sehingga kearifan lokal merupakan suatu kebudayaan yang diyakini kebenarannya sebagai acuan dalam bertindak di lingkungan masyarakat serta berlangsung terus menerus. Kelangsungan kearifan lokal akan tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu. Nilai-nilai itu bagian hidup yang tidak terpisahkan yang dapat diamati melalui sikap dan perilaku sehari-hari.

Bali merupakan salah satu daerah yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal tersendiri sebagai warisan leluhur. Wijiningsih (2017) mengatakan, nilai-nilai kearifan lokal daerah setempat dapat diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran agar siswa mampu belajar sesuai pengalamannya di kehidupannya sehari-hari. Nilai-nilai kearifan lokal Bali dapat diintegrasikan kedalam muatan pelajaran IPS untuk mengenalkan kebudayaan-kebudayaan Bali kepada siswa sekolah dasar di daerah Bali. Materi IPS yang bersifat umum dapat dikaitkan dengan nilai-nilai kearifan lokal yang dekat dengan siswa agar lebih mudah untuk diingat. Menurut Jarolimek (dalam Susanto, 2013:141), pembelajaran IPS berhubungan erat dengan

pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat tempat tinggalnya. Sehingga integrasi nilai-nilai dalam pembelajaran IPS membantu siswa menjadi manusia yang baik dalam kehidupan interaksi sehari-hari di masyarakat (Rahmawati, 2018). Penanaman nilai-nilai kearifan lokal Bali kepada siswa di era globalisasi diharapkan dapat membentuk siswa yang berpikir global dan bertindak lokal.

Berdasarkan paparan diatas, maka dikembangkan *E-Book* bermuatan nilai-nilai kearifan lokal Bali pada muatan pelajaran IPS untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran bagi siswa agar memahami materi pembelajaran IPS dan nilai-nilai kearifan lokal Bali. Sehingga, peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Bermuatan Nilai-nilai Kearifan Lokal Bali pada Muatan Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD No. 1 Jagapati Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat diakses secara *online*. Kegiatan belajar terbatas pada pemberian tugas melalui *Whats App Group* dan hanya berpatokan pada buku ajar yang diperoleh dari sekolah khususnya pada muatan pelajaran IPS.
2. Perkembangan teknologi yang semakin maju akibat globalisasi menyebabkan siswa kurang memahami nilai-nilai kearifan lokal khususnya kearifan lokal Bali. Hal ini didukung dari proses

pembelajaran yang memberikan penguatan dan penerapan nilai-nilai kearifan lokal Bali pada siswa.

3. Muatan pelajaran IPS pada kelas IV memerlukan pemahaman yang baik oleh siswa untuk memahami materi yang umum atau luas. Proses pembelajaran IPS kurang menyertakan informasi mengenai nilai-nilai kearifan lokal Bali yang dekat dengan siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka dilakukan pembatasan masalah agar pengkajiannya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada masalah pengembangan *E-Book* bermuatan nilai-nilai kearifan lokal Bali. Penggunaan *E-Book* ini sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran yang dekat dengan siswa pada muatan pelajaran IPS siswa kelas IV di SD No. 1 Jagapati Kecamatan Abiansemal tahun ajaran 2022/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian pada latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun *E-Book* bermuatan nilai-nilai kearifan lokal Bali pada muatan pelajaran IPS Kelas IV SD No. 1 Jagapati Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021?

2. Bagaimana hasil validasi *E-Book* bermuatan nilai-nilai kearifan lokal Bali pada muatan pelajaran IPS Kelas IV SD No. 1 Jagapati Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021, menurut *review* para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun *E-Book* bermuatan nilai-nilai kearifan lokal Bali pada muatan pelajaran IPS Kelas IV SD No. 1 Jagapati Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui hasil validasi *E-Book* bermuatan nilai-nilai kearifan lokal Bali pada muatan pelajaran IPS Kelas IV SD No. 1 Jagapati Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2020/2021, menurut *review* para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini adalah kekayaan teoritis dalam pengembangan *E-Book* yang ada di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat ini secara praktis diharapkan dapat memberikan pemikiran terhadap pemecahan masalah dan pembentukan sikap. Adapun beberapa manfaat praktis sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Pengembangan *E-Book* diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam pelajaran IPS serta dapat memahami nilai-nilai kearifan lokal Bali yang ada di dalamnya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian berupa *E-Book* dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif kebijakan kepala sekolah untuk memotivasi guru-guru dalam menggunakan media pembelajaran berupa *E-Book* untuk mengatasi masalah yang dikeluhkan guru dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi atau rujukan untuk melakukan penelitian lain yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa *E-Book* bermuatan nilai-nilai kearifan lokal Bali pada muatan pelajaran IPS kelas IV SD. Adapun spesifikasi produk pengembangan *E-Book* sebagai berikut.

1. Produk ini merupakan sebuah media pembelajaran berupa *E-Book* bermuatan nilai-nilai kearifan lokal Bali pada muatan pelajaran IPS kelas IV SD.
2. Penyajian materi dalam *E-Book* disajikan dalam satu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yaitu kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan.
3. Produk ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* dengan bantuan aplikasi lainnya seperti *Microsoft Office Power Point, YouTube* dan *Google Form*.
4. *E-Book* dapat dimanfaatkan oleh guru pada proses pembelajaran dengan membagikan *link* dari *E-Book* ini lalu siswa dapat menggunakannya secara *online*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa terlebih dahulu. Berdasarkan kondisi di lapangan, selama pandemi *Covid-19* proses pembelajaran dilaksanakan secara *online* dengan bantuan aplikasi *WhatsApp (WA), Google Classroom*, dan lain sebagainya. Kemudian siswa diberikan tugas dan dikumpulkan dalam jangka waktu tertentu dengan hanya berpatokan pada buku ajar yang diperoleh dari sekolah. Hal ini tentu kurang memotivasi siswa dalam belajar karena penggunaan media pembelajaran yang

kurang inovatif. Sehingga sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa.

Pengembangan *E-Book* bermuatan nilai-nilai kearifan lokal Bali diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Melalui *E-Book* siswa dapat belajar secara mandiri tanpa terikat ruang dan waktu karena *E-Book* bersifat fleksibel. Dalam *E-Book* materinya terintegrasi dengan aplikasi *YouTube* dan *Google Form* untuk latihan soal evaluasi. Sehingga diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar, mudah memahami materi yang dibahas dan nilai-nilai kearifan lokal Bali yang akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar khususnya kompetensi pengetahuan siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan *E-Book* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. *E-Book* ini dapat memotivasi siswa untuk belajar dan membantu dalam memahami materi pembelajaran, serta mengaitkannya dengan nilai-nilai kearifan lokal Bali agar proses pembelajaran lebih bermakna.

Adapun keterbatasan dari pengembangan *E-Book* yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini hanya menghasilkan produk media pembelajaran berupa *E-Book* untuk mengatasi permasalahan guru dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD.
2. Pengembangan *E-Book* ini tidak dapat digunakan secara *offline* melalui *smartphone* sehingga memerlukan *link online* untuk mengaksesnya.

3. Penelitian pengembangan ini dilakukan mengikuti situasi lapangan pada masa pandemi *Covid-19*, dimana sangat sulit menjangkau banyak siswa dalam proses pembelajaran sehingga implementasi produk di lapangan secara langsung dan uji efektivitas atau uji coba lapangan tidak dapat dilakukan.
4. Tahap implementasi pada model pengembangan ADDIE tidak dapat dilakukan. Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui respon pengguna dan pengaruh penerapan media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran setelah produk dinyatakan layak dari hasil *review* para ahli dan uji coba siswa. Namun karena kondisi pandemi saat ini, dimana sistem pembelajaran dilaksanakan secara *online* maka tahap implementasi tidak dilakukan.

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.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk yang nyata. Pengembangan diuji coba bukan untuk menguji teori sehingga produk tersebut dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran.
2. *E-Book* merupakan buku elektronik dalam bentuk digital yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran maupun bahan ajar yang didalamnya membahas informasi mengenai materi pembelajaran.