

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang diwariskan secara turun temurun yang didalamnya terdapat proses pengajaran, pelatihan dan penelitian. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai individu maupun universal. Pendidikan sebagai proses timbal balik antara pendidik dan siswa dengan melibatkan berbagai faktor pendidikan lainnya diselenggarakan guna mencapai tujuan pendidikan dengan senantiasa didasari oleh nilai-nilai tertentu.¹ Tindakan mendidik yang dilakukan oleh orang dewasa dengan sadar dan sengaja didasari oleh nilai-nilai kemanusiaan. Tindakan tersebut menjadikan manusia yang belum dewasa menjadi dewasa dengan memiliki nilai-nilai kemanusiaan dan hidup menurut nilai-nilai tersebut.²

Pendidikan nasional berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu 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

¹ Elfahmi, Amin Kuneifi, Pengantar Pendidikan (Jakarta: Erlangga, 2016), h. 28

² Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan: Umum dan Agama Islam (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 5

diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.³

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang hubungan interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya. Dalam Pembelajaran IPS terdapat materi keanekaragaman budaya Indonesia.

Keanekaragaman merupakan kondisi masyarakat yang terdapat perbedaan suku bangsa, ras, agama, sosial politik, ekonomi, dan budaya. Keanekaragaman budaya sesuatu yang harus dipahami dan dipelajari oleh seluruh lapisan masyarakat. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keanekaragaman budaya. Hal tersebut karena di Indonesia memiliki banyak pulau yang didalamnya terdapat berbagai macam ras dan budaya yang berbeda-beda. Tujuan media pembelajaran ini dibuat agar siswa mengetahui serta memahami keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Untuk menciptakan ketertarikan siswa pada keanekaragaman budaya ini tentunya harus didukung dengan media pembelajaran yang efisien dan efektif. Dalam pendidikan terdapat beberapa komponen materi pembelajaran pada tingkat sekolah dasar, salah satunya adalah IPS. Mata pelajaran IPS sd merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang hubungan interaksi manusia

³ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI NO. 20 TH. 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), h.2

dengan lingkungan sosialnya. Dalam materi pembelajaran IPS terdapat materi keanekaragaman budaya Indonesia.

Dalam setiap pembelajaran tentang keanekaragaman budaya Indonesia jarang ditemukan media pembelajaran yang efektif dan dinilai sesuai minat belajar siswa. Dari hal tersebut, meskipun siswa sudah mempelajari tentang keberagaman Indonesia yang memiliki keunikan tersendiri. Terkadang siswa sulit untuk mempelajari dan juga memahami isi materi ini. Karena, menurut siswa materi ini membosankan dan sulit untuk dipahami. Materi IPS dinilai terlalu banyak menggunakan verbalisme sehingga siswa menjadi tidak tertarik mempelajarinya. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar IPS dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar. Selain itu, kurangnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya motivasi belajar siswa. Dari beberapa faktor yang mengurangi minat belajar IPS siswa dapat mengindikasikan siswa menjadi malas untuk belajar IPS khususnya dalam Materi keragaman budaya Indonesia. Dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah yang digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga

kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan.⁴

Setelah mengetahui permasalahan yang ada peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah buku ensiklopedia yang bertema tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Hal ini bertujuan agar siswa tertarik untuk mempelajari tentang materi ini. Keunikan yang terdapat didalam buku ensiklopedia ini terdapat beberapa permainan kecil (*mini games*) yang berkaitan dengan materi ini sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi tentang keanekaragaman budaya Indonesia.

Dengan dibuatnya buku ensiklopedia ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari keanekaragaman budaya Indonesia.

B. Identifikasi Area dan Fokus Peneliti

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran belum dimaksimalkan.

⁴ Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan “Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah” (Jakarta: Kemendikbud No. 20 tahun 2016).
h.2(<https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan%20Permendikbud%20Nomor%2020%20Tahun%202016.pdf>) diakses pada tanggal 6 Februari 2021

2. Pemahaman siswa terhadap budaya Indonesia masih belum optimal.
3. Pengembangan buku ensiklopedia tentang budaya Indonesia sangat diperlukan dalam menunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV sekolah dasar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan fokus masalah di atas, agar hasil penelitian ini lebih mendalam dan permasalahan yang dikaji tidak menyimpang dari tujuan, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan buku ensiklopedia materi IPS tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Hal ini berkenaan dengan pembelajaran yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan memahami budaya yang ada di Indonesia dengan menggunakan buku ensiklopedia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Buku ensiklopedia ini juga mempunyai keunggulan dari buku ensiklopedia yang lainnya yaitu terdapat permainan kecil (*mini games*) yang terletak pada halaman belakang buku atau setelah isi pembahasan tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Sehingga, pembelajaran ini lebih menyenangkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan buku ensiklopedia sebagai media pembelajaran IPS tentang keanekaragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil pengembangan buku ensiklopedia sebagai media pembelajaran IPS tentang keanekaragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini secara teoritis dan praktis akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan berupa buku ensiklopedia. Adapun produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia Pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPS SD.
- b. Menambah wawasan khususnya tentang Ilmu Pengetahuan Sosial melalui buku ensiklopedia.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai tambahan Ketika melaksanakan pembelajaran IPS. Buku ini juga diharapkan dapat menginspirasi guru lain untuk berinovasi mengembangkan sesuatu untuk peserta didik.

b. Bagi Siswa

Produk ini diharapkan mampu membantu siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial sehingga wawasannya semakin luas.

c. Bagi Mahasiswa

Sebagai acuan bagi mahasiswa untuk dapat mengembangkan produk sejenis yang inovatif.

