

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini kita berada pada revolusi industri 4.0 yang tentunya mengubah pola hidup, pola pikir, pola kerja yang berhubungan dengan satu sama lain, pola-pola ini berubah seiring perubahan zaman kearah yang lebih baik. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan berkembangnya *internet of* atau *for things* yang diikuti teknologi lain di dalam data dan sains, kecerdasan buatan.¹ Revolusi industri 4.0 mempengaruhi banyak bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan dan juga bidang perekonomian di indonesia.

Pendidikan merupakan salah satu tonggak negara, pendidikan yang menentukan kualitas sumber daya manusia (SDM) di suatu negara. Karena, Pendidikan sendiri pada hakikatnya memiliki fungsi untuk memberikan kesempatan pada setiap Warga Negara Indonesia agar dapat berkembang juga mengembangkan potensinya secara optimal dan ikut berkontribusi dalam pembagunan bangsa yang akan berdampak pada kualitas suatu negara. Pada masa revolusi industri 4.0 ini pendidikan ditandai dengan era digital *learning* atau *e-learning*, Dampak dari Revolusi Industri 4.0 kepada

¹ Astin Lukum, "PENDIDIKAN 4.0 DI ERA GENERASI Z: TANTANGAN DAN SOLUSINYA," *Pros. Semnas KPK 02* (2019): 03.

Pendidikan di Indonesia pada era saat ini ialah informasi dan teknologi sangat memengaruhi aktivitas sekolah. Informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan aksesibel bagi siapa saja yang membutuhkannya.² Bahan ajar tidak lagi terbatas apa yang tersedia secara fisik, namun juga sumber-sumber non-fisik yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Peran pendidik pada era revolusi industri 4.0 ini pendidik dituntut dapat memanfaatkan kemajuan teknologi pada proses pembelajaran berbasis digital dan tetap menciptakan pembelajaran bermakna kepada peserta didik, sehingga dapat tercipta Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu berkontribusi untuk negara dan mampu bersaing secara global. Karena SDM yang mampu bersaing dan berkontribusi untuk negara akan menjadi modal pembangunan negara, sedangkan yang tidak mampu bersaing dan berkontribusi hanya akan menjadi beban negara.

Sejalan dengan hal tersebut, tentunya proses pembelajaran dalam pendidikan yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mengembangkan kompetensi peserta didik dengan berbasis digital sesuai perkembangan zaman sangat diharapkan oleh semua kalangan pada berbagai bidang pembelajaran termasuk dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Nasution, dkk. IPS merupakan berbagai macam bidang ilmu sosial seperti geografi, sosiologi, sejarah dan ilmu sosial lainnya yang

² R. Mursid and Erma Yulia, "PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DALAM TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI ERA RI 4.0," *Jurnal Teknologi Pendidikan* (2020): p.56.

disederhanakan juga dijadikan bahan baku acuan untuk tujuan pendidikan di tingkat pendidikan formal sekolah dasar dan sekolah menengah pertama.³ IPS di sekolah dasar membahas mengenai kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan kehidupan lingkungan juga kegiatan ekonomi. Indonesia memiliki banyak sekali bidang perekonomian mulai dari bidang jasa, industri rumahan sampai industri besar. Melalui IPS di kelas V SD, peserta didik diharapkan untuk memiliki pengetahuan mengenai jenis-jenis kegiatan ekonomi dan pengaruhnya dalam kehidupan bermasyarakat untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik dalam bidang perekonomian. Bidang perekonomian merupakan bidang yang krusial dalam kehidupan bermasyarakat di era revolusi 4.0. Menurut Paul A samuelson dalam Eeng, dikemukakan bahwa ilmu Ekonomi sendiri merupakan bidang ilmu yang mempelajari bagaimana orang memilih menggunakan sumber daya produksi yang langka atau terbatas (misalnya tanah, tenaga kerja, mesin, keterampilan teknis) untuk memproduksi berbagai komoditi (misalnya beras, daging, pakaian, televisi) dan menyalurkan ke berbagai anggota masyarakat untuk segera dikonsumsi. Ilmu ekonomi juga mempelajari perilaku manusia mengusahakan dan mengatur kegiatan konsumsi serta produksinya juga membahas mengenai uang, modal, suku bunga dan sebagainya.⁴

³ Toni Nasution, Maulana Arafat Lubis, and Alviana Cahyanti, *Konsep Dasar IPS*, ed. Alviana Cahyanti, Pertama. (Yogyakarta: Samudera Biru, 2018):p.70.

⁴ Eeng Ahman and Yana Rohmana, *Konsep-Konsep Dasar Ilmu Ekonomi*, 2019.

Pada era digital seperti ini penting sekali untuk kita sebagai masyarakat paham mengenai ilmu ekonomi, karena saat ini kita memasuki era revolusi 4.0, revolusi industri 4.0 mempengaruhi perkembangan ekonomi ke arah yang lebih positif dari era sebelumnya, perkembangan ekonomi semakin meningkat dengan tajam ditinjau dari banyaknya pelaku bisnis dan wirausaha memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Perkembangan ekonomi sendiri ialah peningkatan pendapatan perkapita yang diimbangi oleh pertambahan penduduk di suatu negara sehingga dapat terjadi pemerataan pendapatan.⁵ Revolusi industri 4.0 juga berdampak pada perekonomian dan perdagangan Internasional baik positif maupun negatif, dengan adanya kemajuan dalam dunia digital, kini dunia dianggap sebagai kesatuan yang semua daerah dapat terjangkau membuat semua orang bebas untuk membuat usaha ekonomi dan melakukan kegiatan ekonomi dimanapun dan kapanpun. apalagi didukung dengan era perdagangan bebas hal ini tentunya membuka peluang kerja yang sangat luas, persaingan dalam dunia ekonomi kearah yang positif tentunya mengakibatkan berkembang juga pendapatan perkapita dalam suatu negara. ⁶ hal tersebut juga terjadi di indonesia, sektor sektor digital membuka peluang untuk kewirausahaan dan Usaha Micro, Kecil dan Menengah (UMKM) meningkat dengan pesat, sehingga memberikan

⁵ Dhea Zatira, Titis Nistia Sari, and Meta Dwi Apriani, "PERDAGANGAN INTERNASIONAL TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI INDONESIA," *Jurnal Untirta* 11, no. 1 (2021): 91.

⁶ Mastriati Hini Hermala Dewi, "ANALISA DAMPAK GLOBALISASI TERHADAP PERDAGANGAN INTERNASIONAL," *Jurnal Ekonomi* 09, no. 01 (2019): 49.

dampak pengaruh pada perkembangan perekonomian di Indonesia.⁷ Hal tersebut menjadi salah satu alasan pentingnya peserta didik sebagai penerus bangsa dapat berkontribusi dan mempelajari apa itu ekonomi dimulai sedari dini, dengan peserta didik mempelajari ilmu ekonomi dan juga pengaruh ekonomi dalam kehidupan sehari-hari tentunya peserta didik dapat mengembangkan potensinya dalam bidang perekonomian dan diharapkan nantinya generasi penerus bangsa dapat mewujudkan tujuan dari mempelajari ilmu ekonomi sendiri yaitu 1.. Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensinya dan diharapkan dapat menciptakan tingkat pengangguran yang rendah dikemudian hari. 2. Adanya *economic growth* (pertumbuhan ekonomi) karena selain menyediakan lapangan kerja bagi angkatan kerja baru juga diharapkan nantinya dengan peserta didik mengembangkan bakatnya di bidang perekonomian juga dapat memperbaiki kehidupan manusia atau meningkatkan pendapatan perkapita negara.⁸

Kenyataannya, berdasarkan angket kuesioner yang peneliti berikan secara *online* kepada peserta didik kelas V di SDN Tebet Timur 15 Pagi guna mencari analisis kebutuhan peserta didik, didapatkan data bahwa peserta didik masih merasa kesulitan ketika memahami materi pada pembelajaran IPS dikarenakan buku guru dan siswa belum cukup dalam menunjang kegiatan pembelajaran, maka dari itu guru memberikan rangkuman materi

⁷ Hamdan, "INDUSTRI 4.0: PENGARUH REVOLUSI INDUSTRI PADA KEWIRAUSAHAAN DEMI KEMANDIRIAN EKONOMI," *Jurnal Nusantara* 03 (2018): p.06.

⁸ Priyarsono and Sahara, *Dasar Ilmu Ekonomi Regional*, 2017.

tambahan tanpa gambar dan guru lebih banyak memberikan tugas sebagai latihan. Hal ini sejalan dengan observasi yang peneliti lakukan di sekolah tersebut, pada pembelajaran IPS terutama materi jenis-jenis kegiatan ekonomi yang terdapat pada tema dua subtema dua buku tematik masih banyak yang tidak ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan merasa kesulitan mempelajari materi tersebut. Berdasarkan hasil kuesioner kebutuhan peserta didik juga didapatkan data bahwa peserta didik sangat tertarik dan senang jika diberikan bahan ajar tambahan untuk membantu peserta didik belajar, bahan ajar yang peserta didik butuhkan yaitu, bahan ajar yang memiliki banyak gambar animasi didalamnya, berbentuk cerita dan memiliki alur cerita sehingga tidak membosankan dan lebih diminati oleh peserta didik dibandingkan dengan rangkuman biasa tidak bergambar.

Hal ini sejalan dengan data yang didapat peneliti ketika mewawancarai wali kelas V SDN Tebet Timur 15 Pagi guna mencari analisis kebutuhan pendidik. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas V di SDN Tebet Timur 15 pagi, wali kelas berpendapat bahwa buku guru juga buku siswa belum cukup maksimal jika dijadikan sebagai satu-satunya referensi dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, selama ini guru juga memberikan tambahan materi berupa rangkuman tidak bergambar dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut beliau, bahan ajar yang disukai dan dibutuhkan oleh peserta didik saat ini bukan hanya rangkuman, namun akan lebih baik jika ditambah dengan alur cerita juga karakter animasi

didalamnya sehingga dapat menarik minat peserta didik dan membantu peserta didik ketika pembelajaran. Dari hasil wawancara juga didapatkan bahwa bahan ajar yang dibutuhkan saat ini adalah bahan ajar digital yang dapat diakses melalui gawai peserta didik masing-masing.

Kesimpulan yang peneliti dapatkan berdasarkan kuesioner analisis kebutuhan kepada peserta didik, peserta didik merasa kesulitan memahami materi ketika pembelajaran jarak jauh terutama pada pembelajaran IPS, peserta didik lebih banyak membutuhkan dan menyukai bahan ajar yang menarik, memiliki jalan cerita dan karakter didalamnya daripada hanya rangkuman materi saja tanpa gambar yang biasanya diberikan oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran. Guru sendiri belum pernah mencoba berinovasi memberikan tambahan bahan ajar yang bergambar dan menarik selama ini guru hanya memberikan tambahan materi berupa rangkuman. Selain bahan ajar yang menarik bahan ajar yang dibutuhkan untuk saat ini adalah bahan ajar yang dapat diakses melalui *gadget* dan berbasis digital.

Hasil penelitian terdahulu dilakukan oleh peneliti Bayu Permata,dkk. dengan judul “Bahan Ajar Berbasis Cerita untuk Menanamkan Literasi Ekonomi pada Siswa Sekolah Dasar” penelitian peneliti Bayu bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan produk bahan ajar berbasis cerita untuk menanamkan literasi ekonomi peserta didik, berdasarkan hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa bahan ajar buku cerita layak digunakan

untuk pembelajaran di kelas V sekolah dasar, namun pada penelitian sebelumnya memiliki keterbatasan yaitu peneliti Bayu belum terlalu menampakkan alur cerita.⁹ Selain peneliti Bayu, penelitian menghasilkan produk berupa buku cerita ekonomi juga dihasilkan oleh peneliti Aditya Dewantari,dkk. penelitian tersebut mendapat nilai rata-rata 90% atau masuk kedalam kategori sangat baik dan layak digunakan di kelas V sekolah dasar.¹⁰ Penelitian terdahulu memiliki perbedaan dengan penelitian peneliti, produk yang akan peneliti kembangkan dapat diakses melalui digital berbasis *website* memiliki audio penguatan materi didalamnya tidak hanya sebatas berupa buku saja, terdapat evaluasi yang terhubung langsung dengan buku cerita, alur ceritanya akan dibuat menjadi lebih terlihat sehingga peserta didik tidak akan bingung ketika membacanya, penuh dengan warna dan juga gambar, bahasa yang digunakan juga disesuaikan dengan karakteristik bahasa peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah bahan ajar dalam *Research and Development (RnD)* yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah

⁹ Bayu Permata, Hary Wardoyo, and Cipto Wardono, “BAHAN AJAR BERBASIS CERITA UNTUK MENANAMKAN LITERASI EKONOMI PADA SISWA SEKOLAH DASAR,” *Jurnal Pendidikan* 02, no. 03 (2017): h.365.

¹⁰ Aditya Dewantari and Eka Prayudhista, “ECONOMICS STORY BOOK UNTUK MENANAMKAN RASIONALITAS BEREKONOMI SEJAK DINI,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 03, no. 2 (2018): p.86.

Dasar” peneliti berharap buku cerita bergambar digital ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi dan mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam bidang perekonomian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang analisis masalah yang dilakukan Peneliti, maka masalah dapat di fokuskan sebagai berikut:

1. Peserta didik merasa kesulitan memahami materi ilmu pengetahuan sosial.
2. Peserta didik lebih menyukai bahan ajar yang berwarna, menarik dan berkarakter animasi didalamnya.
3. Guru memberikan bahan ajar berbentuk rangkuman saja tanpa gambar.
4. Perlunya pengembangan bahan ajar buku cerita digital pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di kelas V SD.

C. Fokus Pengembangan

Berdasarkan banyaknya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki Peneliti, maka penelitian hanya akan dibatasi pada pengembangan bahan ajar buku cerita bergambar digital muatan pembelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi kelas V Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka perumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar buku cerita bergambar digital dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar buku cerita bergambar digital dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di kelas V Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian kali ini ialah sebagai berikut:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Bahan ajar buku cerita bergambar digital ini dapat digunakan dalam muatan pembelajaran IPS SD, dapat mengenalkan jenis kegiatan ekonomi mulai dari produksi sampai konsumsi dan pengaruhnya dalam upaya menyejahterakan kehidupan sosial masyarakat. Sehingga peserta didik dapat memahami bahwa kegiatan ekonomi ini penting dalam memajukan kehidupan masyarakat.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Guru SD

Bahan ajar buku cerita bergambar digital dapat digunakan pendidikan sebagai referensi ketika mengajarkan materi mengenai jenis-jenis kegiatan

ekonomi dan pengaruhnya di kelas V SD. Peneliti berharap hasil pengembangan ini juga dapat menginspirasi pendidik lainnya agar dapat membuat inovasi bahan ajar untuk peserta didiknya.

b. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu bagian koleksi bahan ajar di sekolah. Produk ini sebagai rujukan bagi sekolah untuk mengembangkan bahan ajar lainnya

c. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Bahan ajar buku cerita bergambar untuk pembelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi ini diharapkan dapat menginspirasi dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga bahan ajar akan terus berkembang, memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.



