

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan menjadi suatu kebutuhan setiap manusia agar dapat meningkatkan sumber daya yang memiliki peran dalam memajukan kesejahteraan umum, mewujudkan cita-cita dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan kata lain, pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewujudkan tujuan negara Indonesia. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, pendidikan sendiri memiliki arti sebagai 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.

Pendidikan dapat meningkatkan kualitas hidup bangsa Indonesia serta penentu maju mundurnya suatu bangsa. Namun yang menjadi masalah, pendidikan di Indonesia terbelakang dan tertinggal jauh dengan negara-negara lain. Menurut *Education Ranking by Country 2022*, Indonesia menempati peringkat 54 dari 78 negara. Laporan ini dilakukan oleh *US News and World Report, BAV Group, and the Wharton School of the University of Pennsylvania* yang melakukan survei pada 78 negara terhadap sistem pendidikan yang menyediakan kualitas tinggi.¹ Ketinggalan sistem pendidikan ini ditandai dengan beberapa faktor yang mempengaruhi pendidikan anak, seperti komponen pembelajaran yang kurang atau faktor lain yang mempengaruhi kepribadian setiap individu.

¹ Country 2022, *Education Rankings by Country 2022*, diakses dari <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/education-rankings-by-country>, pada tanggal 04 Maret 2022, pukul 20.45.

Pendidikan secara formal dapat ditempuh melalui sekolah. Sekolah di Indonesia menerapkan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diciptakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pendidikan yang bermutu dan berkualitas. Kurikulum itu sendiri harus memuat tahapan-tahapan pada pelaksanaan proses pembelajaran hingga mencapai tujuan.² Kurikulum 2013 juga diterapkan pada Sekolah Dasar dan hal yang berubah dari kurikulum sebelumnya ialah semua mata pelajaran diintegrasikan menjadi satu, yaitu pembelajaran tematik. Salah satu mata pelajaran yang ada di pembelajaran tematik yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan dasar dari ilmu-ilmu sosial. IPS sangat penting diajarkan pada peserta didik karena setiap individu merupakan makhluk sosial yang hidup bermasyarakat dan agar setiap individu warga negara yang baik. Ruang lingkup IPS di Indonesia meliputi ilmu ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, politik, hukum dan pendidikan kewarganegaraan.³ Secara garis besar, IPS mengajarkan tentang ilmu sosial untuk siswa mengenal diri sendiri dan lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Cikini 01 Pagi, peneliti menemukan beberapa hambatan selama pembelajaran IPS. Peserta didik hanya menggunakan buku tematik sebagai bahan ajar dan dalam pelaksanaannya peserta didik menganggap pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang harus dimengerti hanya untuk menjawab soal. Buku tematik dirasa belum memenuhi kebutuhan dan rasa tertarik peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh peserta didik dalam wawancara oleh peneliti, keluhan dari peserta didik berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan kurang memadukan hal-hal yang peserta didik sukai. Hal ini juga disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik mengenai esensi dari pembelajaran IPS.

Buku pegangan peserta didik yaitu buku tematik yang memang sudah tergolong bahan ajar yang efektif dan pasti sudah teruji sebelum

² Ade Suhandra, *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI: Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 23

³ Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar IPS*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm. 7

berada di tangan peserta didik, namun dalam penggunaannya tidak semua peserta didik merasa tertarik dan cukup dengan buku tema. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti pengemasan yang kurang menarik, kepraktisannya yang kurang karena ukuran buku tema besar dan sulit digunakan dimanapun, dan juga kurang memadukan hal-hal yang peserta didik sukai. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik sangat menyukai bahan ajar yang menarik dari segi warna ataupun gambar dan juga bahan ajar berbasis daring yang didalamnya terdapat quiz-quiz *online*.

Dalam pembelajaran IPS terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan belajar yaitu tujuan, metode, bahan ajar atau media, dan evaluasi pembelajaran. Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru dan peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Dalam bahan ajar terdapat materi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai peserta didik terkait kompetensi dasar tertentu. Bahan ajar bagi peserta didik memiliki fungsi untuk sarana belajar, sumber informasi, dan sarana berlatih dalam menguasai pembelajaran tertentu.⁴ Semakin menarik bahan ajar yang digunakan maka peserta didik akan semakin termotivasi dalam belajar.⁵ Dengan begitu, penggunaan bahan ajar yang tepat akan sangat membantu dan menarik keinginan siswa untuk belajar semakin besar.

Seiring dengan perkembangan zaman semakin modern, berkembangnya teknologi yang semakin cepat dan pesat memberikan pengaruh signifikan pada seluruh elemen masyarakat. Kemajuan teknologi mengubah cara pandang manusia dalam bermasyarakat, hal ini menjadikan media elektronik tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan ini memberikan dampak semakin terbuka dengan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia yang menembus batas, jarak, tempat, ruang, hingga waktu.

⁴ E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 1-4

⁵ Fatikh Inayahtur Rahma, "MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)" dalam *Jurnal Studi Islam* Vol. 14 No. 2 (2019), hlm. 88

Perkembangan teknologi ini tentunya tidak lepas dari kepemilikan gawai. Berdasarkan survei yang dilakukan JakPat pada semester II 2020, kepemilikan gawai di Indonesia cukup tinggi, mulai dari ponsel cerdas, laptop, tablet, dan smartwatch. Namun untuk anak-anak lebih sering menggunakan *smartphone* dibanding perangkat gawai lainnya.⁶ Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Cikini 01 Pagi, semua peserta didik memiliki gawai walau beberapa diantaranya ada yang milik orang tua. Peserta didik juga bisa menggunakan gawai dengan baik dan tidak buta dengan teknologi yang ada.

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa generasi saat ini masuk ke dalam dunia literasi digital. Era digital/elektronik telah menyatu dengan kondisi masyarakat saat ini, khususnya dunia pendidikan. Kemendikbud pada Siaran Pers BKLM mengatakan seorang guru dan peserta didik harus paham terhadap teknologi/informasi digital, keterampilan dasar teknologi informasi pun harus diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar. Strategi dan teknik belajar juga harus memanfaatkan teknologi elektronik.⁷ Penggunaan bahan ajar berbasis digital/elektronik ini pun menjadi salah satu contoh yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Bahan ajar banyak dikembangkan di lembaga pendidikan, salah satunya adalah bahan ajar berbentuk ensiklopedia. Bahan ajar bentuk ensiklopedia sudah dikembangkan dalam dunia pendidikan Indonesia dari tingkat Sekolah Dasar sampai tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Ensiklopedia menurut Edwin dkk merupakan sebuah buku yang berisi uraian disertai gambar dengan tujuan untuk memperjelas sebuah topik yang dibahas. Ensiklopedia dalam sebuah proses pembelajaran dapat menjadi sebuah materi pengayaan yang disampaikan kepada peserta didik, ensiklopedia dapat membuat peserta didik memahami materi yang sedang

⁶ JakPat, "Indonesia Mobile Habit Trend 2020", diakses dari <https://blog.jakpat.net/mobile-habit-2020-jakpat-survey-report/> (diakses pada 20 April 2022 pukul 03.07)

⁷ Kemdikbud, "Simposium Internasional Pendidikan 4.0 untuk Indonesia Hasilkan 20 Rekomendasi", diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/12/simposium-internasional-pendidikan-40-untuk-indonesia-hasilkan-20-rekomendasi> (diakses pada 20 April 2022, pukul 01.35)

dibahas.⁸ Marheni dkk menyatakan bahwa ensiklopedia merupakan sumber belajar siswa yang dikemas dengan menarik, informatif, dan relevan.⁹ Pemberian informasi pada ensiklopedia bersifat ringan dan menyeluruh karena dilengkapi dengan visualisasi yang dapat membantu penjelasan materi. Dengan begitu, ensiklopedia memiliki fungsi untuk menambah pemahaman siswa terhadap topik yang dibahas serta menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Pada era 4.0 ini, bahan ajar berbentuk Ensiklopedia dapat dikembangkan dengan basis elektronik sehingga menjadi E-Ensiklopedia. Bahan ajar E-Ensiklopedia dinyatakan efektif untuk digunakan siswa berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Istyii Ghoniyah dkk. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa E-Ensiklopedia yang dikembangkan yaitu E-Ensiklopedia berbasis pendidikan karakter gotong royong pada siswa kelas IV SD mendapatkan kategori sangat layak dari hasil uji kelayakan, sangat menarik dari hasil penilaian angket guru dan murid, serta sangat efektif dari uji keefektifan yang melibatkan 15 siswa murid kelas VI.¹⁰ Hasil ini juga dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulia Nur Azizah dkk dengan mengembangkan E-ensiklopedia keanekaragaman talas di kabupaten Bogor. Penelitian ini menunjukkan kriteria sangat layak, efektif, dan menarik berdasarkan respon guru dan peserta didik.¹¹ Bahan ajar ini dapat menjadi tambahan untuk siswa dalam mendapatkan ilmu pengetahuan sesuai dengan kompetensi pencapaiannya.

Beberapa penelitian dan pengembangan terkait pengembangan E-Ensiklopedia, belum banyak yang mengembangkan pada materi IPS

⁸ Edwin dkk, "PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA IDENTITAS NASIONAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL", *Jurnal Civic Hukum* Vol. 6 No. 2 (2021), hlm. 114

⁹ Maheni Lukitasari dkk, "Pengembangan Media Belajar Ensiklopedia Berbasis Keanekaragaman Hayati Lokal (Bryophita)", *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)* Vol. 9 No. 1 (2021), hlm. 11-18

¹⁰ Istyii Ghoniyah, Cicilia Ika Rahayu Nita, Nury Yuniasih, "Pengembangan E-Ensiklopedia Berbasis Pendidikan Karakter Gotong Royong Pada Siswa Kelas IV SD", *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* Vol. 5 (2021), hlm. 271-279

¹¹ Yulia Nur Azizah, Suci Siti Lathifah, Nandang Hidayat, "Pengembangan E-Ensiklopedia Keanekaragaman Talas di Kabupaten Bogor Berbasis ESD untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa", *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* Volume. 13 No. 02 (2021), hlm. 52 - 56

persiapan kemerdekaan Indonesia Kelas V SD. E-Ensiklopedia yang dikembangkan peneliti juga dilengkapi dengan audio dan video pembelajaran serta quiz dan evaluasi yang disenangi peserta didik. E-Ensiklopedia sebagai bahan ajar IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia juga dikemas menarik agar dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, pada penggunaannya E-Ensiklopedia ini juga memberikan kemudahan akses yang dapat digunakan dimana dan kapan saja.

Adapun yang menjadi dasar penelitian dan pengembangan ini adalah hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada kelas V SD Negeri Cikini 01 Pagi. Pada saat pengamatan, peneliti menemukan bahwa penggunaan bahan ajar atau media dalam pembelajaran IPS kurang bervariasi. Bahan ajar yang digunakan pendidik selama ruang lingkup sejarah hanya buku tema dan video pembelajaran. Pada saat pembelajaran IPS berlangsung, peserta didik diberikan sebuah *link* YouTube yang menuju sebuah video pembelajaran sejarah dan setelah itu peserta didik diminta untuk mengerjakan soal yang berada di buku tema. Peserta didik terlihat pasif karena hanya mengandalkan hal-hal yang diinstruksikan oleh pendidik tanpa mengeksplor pengetahuan sendiri. Hal ini menyebabkan pembelajaran IPS tidak terasa *meaningful* bagi peserta didik dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Hasil belajar ini dapat dilihat dari nilai pengetahuan siswa yang hanya 22,22% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran IPS materi sejarah Tema 7.

Pendidik kurang dalam menciptakan bahan/media ajar IPS yang dapat menarik minat peserta didik, sehingga hal ini dapat menjadi salah satu faktor penghambat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik cenderung tidak aktif, jenuh dan bosan selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik juga kurang berpikir kritis dan kreatif yang dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah serta pemahaman materi dalam pembelajaran IPS.

Permasalahan pembelajaran IPS khususnya materi sejarah di SDN Cikini 01 Pagi menunjukkan minat dan pemahaman peserta didik rendah karena bahan ajar yang kurang menarik. Mempelajari sejarah sangat penting bagi peserta didik karena peristiwa masa lampau bersinggungan dengan aspek kehidupan masa sekarang. Mempelajari sejarah kemerdekaan Indonesia penting bagi setiap warga negara Indonesia untuk mengetahui perjuangan para tokoh bangsa dalam memperjuangkan dan mempersiapkan kemerdekaan Indonesia sehingga dapat meningkatkan rasa nasionalisme dan cinta terhadap bangsa Indonesia.

Oleh karena itu, sebuah solusi untuk pemecahan masalah yang telah disebutkan di atas pada pembelajaran IPS kelas V khususnya dalam ruang lingkup sejarah sangat dibutuhkan. Selain bahan ajar pokok, perlu ada bahan ajar bahan ajar penunjang. Bahan ajar penunjang berfungsi untuk menutupi kelemahan dari bahan ajar pokok. Bahan ajar ini disusun dengan kebutuhan peserta didik yang dikemas lebih menarik dan inovatif agar peserta didik tertarik dan mudah mencerna materi yang disampaikan. Maka dari itu, dibutuhkan pengembangan bahan ajar baru yang dapat membuat pembelajaran IPS lebih bermakna, melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif dan membuat peserta didik mandiri sangat dibutuhkan di era saat ini.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti "Pengembangan E-Ensiklopedia sebagai Bahan Ajar IPS Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

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

1. Penggunaan bahan ajar belum dimaksimalkan.
2. Pembelajaran IPS pada materi sejarah berlangsung satu arah, kurang timbal balik antara peserta didik dan pendidik.

3. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS terlihat ketika peserta didik merasa bosan dan tidak aktif, hasil belajar yang diharapkan pun belum maksimal.
4. Pemahaman siswa terhadap persiapan kemerdekaan Indonesia belum optimal.
5. Belum dimanfaatkannya E-Ensiklopedia sebagai bahan ajar materi persiapan kemerdekaan Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas V SD.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Bahan ajar E-Ensiklopedia yang dikembangkan dibatasi yaitu bahan ajar E-Ensiklopedia materi persiapan kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembuatan E-Ensiklopedia sebagai bahan ajar IPS berdasarkan model pengembangan ADDIE?
2. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan E-Ensiklopedia sebagai bahan ajar IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V SD?
3. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan E-Ensiklopedia sebagai bahan ajar IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian ini secara teortis dan praktis akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bermanfaat sebagai sumber referensi pengembangan bahan ajar dalam dunia pendidikan dan bahan kajian pada penelitian selanjutnya mengenai pengembangan bahan ajar IPS. Penelitian ini juga memberikan produk hasil pengembangan bahan ajar berupa E-Ensiklopedia pada pembelajaran IPS kelas V SD.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pendidik

Bahan ajar ini diharapkan dalam membantu guru dalam mempermudah penyampaian topik IPS mengenai persiapan kemerdekaan Indonesia kepada siswa kelas V dan juga dapat bermanfaat sebagai salah satu inovasi bagi pendidik untuk menciptakan bahan ajar yang menarik.

b. Bagi Siswa

Bahan ajar ini bermanfaat untuk memberikan pengalaman belajar bagi siswa dalam menggunakan bahan ajar E-Ensiklopedia dan membantu siswa memahami materi pembelajaran serta mengundang daya tarik siswa dalam kegiatan belajar IPS sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama kuliah dan meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan E-Ensiklopedia sebagai bahan ajar IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.