

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang semakin pesat, yang membuktikan bahwa kebutuhan akan informasi sangat tinggi. Perkembangan IPTEK yang sangat pesat tentunya telah mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan, baik di bidang politik, ekonomi, kebudayaan dan dunia pendidikan. Pada era serba digital, dunia pendidikan diharapkan mampu menciptakan inovasi menyeluruh untuk kemajuan sekolah dan pendidikan di Indonesia. Kemajuan teknologi tidak hanya dapat mengefektifkan dan mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga akan membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan menarik.

Pembelajaran ialah proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar¹. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, yang artinya proses belajar terjadi dalam diri siswa sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya. Melalui teknologi, proses pembelajaran tidak harus selalu melakukan tatap muka namun guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta memberikan layanan kepada peserta didik tanpa harus bertemu langsung di sekolah. Peserta didik pun dapat belajar dari beraneka macam sumber belajar yang sudah tersedia di lingkungannya. Guru harus memiliki kemampuan dan siap untuk memberikan pembelajaran yang terbaik di kondisi apapun. Jika guru memiliki kemampuan dan kesiapan dalam menghadapi semua perubahan yang telah terjadi, tentu saja akan berpengaruh kepada keberhasilan program pendidikan di sekolah dan membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tidak jarang di dalam proses pembelajaran, pesan atau materi yang diberikan oleh guru tidak bisa dipahami dan diterima peserta didik secara optimal, bahkan terkadang peserta didik pun keliru menanggapi apa yang telah disampaikan oleh guru. Maka, untuk menghindari hal tersebut, guru pun harus

¹ Farid Ahmadi, *Guru SD Di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi*, Ed. Dian Marta Wijayanti (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2017).

mampu menyusun dan menerapkan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media-media dan sumber belajar yang sesuai pula. Dengan demikian peran guru sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui pendidikan manusia dapat belajar dan menemukan banyak hal yang bermanfaat untuk mengembangkan potensi diri.² Pendidikan merupakan pilar utama terbentuknya kebudayaan manusia yang beradab. Pendidikan harus benar-benar diarahkan agar dapat menciptakan sumber daya kreatif dan berkualitas yang dapat bersaing di era digital dan global serta memiliki adab, berbudi pekerti dan berkarakter. Maka, pelaksanaan proses pendidikan diharapkan sesuai pada fungsi dari pendidikan. Seperti halnya yang telah dicantumkan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 mengenai Pendidikan Nasional memiliki fungsi untuk menciptakan karakter dan mengembangkan kemampuan serta kemajuan negara yang bermatabat dengan tujuan mencerdaskan kehidupan suatu bangsa.

Berdasarkan fungsi pendidikan nasional tersebut, IPS merupakan salah satu muatan pelajaran di sekolah dasar yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menjadi warga negara yang demokratis, mampu bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan peka terhadap fenomena-fenomena alam maupun sosial disekitarnya. Muatan IPS sekolah dasar mengajarkan konsep-konsep ilmu sosial bertujuan untuk membentuk kepribadian peserta didik menjadi seorang warga negara yang taat dalam kehidupan sehari-hari. IPS memiliki cakupan yang cukup luas, sehingga diperlukan pembinaan secara bertahap semula dari tahap terendah sampai tahap yang paling tinggi. Oleh karenanya, IPS harus mulai diajarkan pada jenjang sekolah dasar bahkan sebelum peserta didik masuk ke sekolah dasar.³ Pada prosesnya, IPS membekali peserta didik pengetahuan agar memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar, masyarakat dan mampu menemukan hal-hal baru dengan berpikir mandiri dan kritis. Pada saat ini

² Ernati Jaiz, Raizal Rezky, dan Shinta Siombiwi, "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Timbulnya Rasa Takut Siswa akan Kegagalan dalam Mempelajari Matematika", *Mandalika Mathematics and Education Journal*, Vol. 1, No. 2, 2019, hlm.96

³ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran Ips Di Sd*, Pertama. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014). Hlm 6-8

pembelajaran IPS masih dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian peserta didik.⁴

Namun pada kenyataan di lapangan, proses pembelajaran IPS sering kali peserta didik hanya diarahkan pada kemampuan menghafal saja. Peserta didik menganggap pembelajaran IPS sulit untuk dipelajari karena hanya menghafal materi dan cenderung kurang bervariasi, sehingga peserta didik kurang tertarik dan kurang menguasai materi yang telah dipelajari. Guru hanya mengacu pada buku ajar yang tersedia saja sebagai sumber belajar dan kurang memanfaatkan penggunaan media dalam menjelaskan materi pelajaran. Proses pembelajaran pun hanya berlangsung seputar membaca teks dan mengerjakan tugas, sehingga pembelajaran terkesan hanya satu arah saja. Maka dari itu untuk menunjang tercapainya keberhasilan pembelajaran IPS, yang harus diperhatikan kembali adalah terkait sumber belajar. Selain media pembelajaran, pencapaian tujuan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien jika ditunjang dengan adanya sumber belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Klender 01 selama proses pembelajaran guru lebih aktif menggunakan metode ceramah dalam memberikan materi dan tugas kepada peserta didik. Guru hanya sekedar memberikan materi atau hanya sekedar memberikan perintah untuk mengerjakan tugas yang ada di buku paket kurikulum merdeka dari sekolah. Maka dari itu muatan pelajaran IPS di anggap sulit dan membosankan karena dalam memberikan materi pembelajaran guru cenderung hanya memerintahkan peserta didik untuk mengerjakan soal-soal yang ada di buku panduan, sumber belajar yang digunakan pun hanya buku paket disertai dengan beberapa gambar yang sudah disesuaikan pula dengan materi yang akan diajarkan. Dalam hal ini pembelajaran pun terkesan monoton dan searah yang membuat peserta didik merasa jenuh dan tidak termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain daripada itu, melalui hasil wawancara antara peneliti dengan guru kelas IV SDN Klender 01 didapatkan informasi bahwa dalam pembelajaran IPS,

⁴ Muhibuddin Fadhli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 1, 2015, hlm. 24

guru memiliki kendala atau kesulitan dalam menjelaskan materi keragaman budaya dan sejarah kerajaan nusantara dikarenakan terlalu luasnya materi tersebut. Maka dari itu sangat dibutuhkan media dan sumber belajar digital yang hemat kuota, rinci, menarik dan mampu menggambarkan materi secara utuh serta dapat digunakan secara fleksibel kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan gambaran tersebut, terlihat jelas permasalahan dalam pembelajaran IPS adalah terbatasnya sumber belajar bagi peserta didik untuk menunjang pembelajaran yang lebih bermakna. Peserta didik hanya menggunakan buku tematik tanpa ada sumber belajar lain sedangkan cakupan materi pada muatan pembelajaran IPS cukup luas. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan produk berupa ensiklopedia bergambar berbasis digital materi keragaman budaya sebagai sumber belajar tambahan pada pembelajaran IPS di kelas IV SD, yang didalamnya berisi materi-materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya guna menunjang proses pembelajaran yang optimal dan memudahkan serta memotivasi siswa dalam memahami materi-materi terkait. Buku ini dibuat sebagai sumber belajar tambahan agar pembelajaran IPS tidak selalu bergantung kepada guru dan buku paket yang serba terbatas. Buku ini dibuat berbasis digital agar lebih mudah digunakan secara daring oleh peserta didik sebagai sumber belajar lain.

Ensiklopedia merupakan buku yang banyak diminati oleh berbagai kalangan. sifat ensiklopedia sendiri yaitu memberikan informasi secara ringan dan menyeluruh. Merupakan salah satu jenis buku pengayaan, yakni buku yang berfungsi memperkaya pengetahuan, keterampilan dan kepribadian siswa.⁵ Informasi pada ensiklopedia ini mencakup materi pembelajaran IPS dan berisi pengetahuan umum secara rinci disertai gambar yang bertujuan untuk menarik perhatian dan menambah pengetahuan peserta didik serta memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dipilihnya buku ensiklopedia dalam penelitian pengembangan ini dikarenakan buku ensiklopedia adalah buku yang memuat materi yang biasanya tidak terdapat didalam buku pelajaran biasa dan peserta didik mudah memahami materi yang disajikan. buku penunjang seperti

⁵ Rusdiana, Elva. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Ensiklopedia Pada Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Kelas IV MI Ma'rif At-Taqwa Lamongan*. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang) Hlm:8

buku cerita bergambar harus divisualisasikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu dengan dikemas dalam bentuk buku digital. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya. Buku digital memiliki keunggulan dibandingkan dengan buku cetak atau buku konvensional, karena memiliki kemudahan dalam mengakses, buku digital ini dipublikasikan melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, laptop, dan sebagainya, selain itu buku digital mudah dibawa kemana saja serta tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tri Astuti Hayuningtyas, Yulianti, dan Arief Rahman Hakim dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia Berbasis Pendidikan Karakter Religius Untuk Kelas IV di Sekolah Dasar” pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ensiklopedia yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang memiliki presentase tingkat kepraktisan 95,5% dan sebagai bahan ajar ensiklopedia yang dapat diterapkan pada siswa kelas IV.⁶

Maka dari itu, penelitian ini sangat perlu dilakukan sebagai sumber belajar yang inovatif dan menarik, terjangkau serta mudah di akses kapan dan dimanapun dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih materi keragaman budaya di Indonesia karena ingin mengenalkan berbagai bentuk keragaman yang dimiliki oleh negara Indonesia, serta berharap agar tumbuh rasa cinta terhadap budayanya sendiri sehingga tetap melestarikan budaya bangsa dan tidak terbawa pada arus globalisasi.

Pengembangan ensiklopedia ini dikhususkan untuk kelas IV, yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang diadopsi dari teori perkembangan kognitif milik Piaget, dimana perkembangan anak kelas IV berada pada tahapan operasional konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut : (1) Mulai memandang dunia secara

⁶ Hayuningtyas, T. A., Yulianti, Y., & Hakim, A. R. (2020, November). Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia Berbasis Pendidikan Karakter Religius Untuk Kelas IV Di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, No. 1, Pp. 217-222).

objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak; (2) Mulai berfikir secara operasional; (3) mempergunakan cara berfikir operasional untuk mengklasifikasi benda-benda; (4) membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan prinsip ilmiah sederhana dan mempergunakan hubungan sebagai akibat; dan (5) memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas dan berat.⁷

Dalam pembuatan sumber belajar pendukung perlu memperhatikan perkembangan kognitif peserta didik SD yang memasuki tahap perkembangan operasional konkret, (tujuan peneliti membuat produk ensiklopedia digital ini diharapkan) dimana peserta didik mampu menghubungkan antara konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Peserta didik akan cepat memahami materi pembelajaran di sekolah, apabila peserta didik dilibatkan secara langsung mencari informasi secara mandiri.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan pengembangan ensiklopedia bergambar berbasis digital dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya kelas IV di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Perlunya pengembangan ensiklopedia bergambar berbasis digital didasarkan pada permasalahan yang telah dipaparkan pada analisis masalah. Maka dapat diidentifikasi permasalahan seperti berikut:

1. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut perubahan pada proses pembelajaran di sekolah yang awalnya menggunakan metode konvensional kini menggunakan metode modern.
2. Model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi yaitu ceramah, merangkum dan penugasan sehingga peserta didik merasa jenuh.

⁷ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), Hlm 9-10

3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dalam proses pembelajaran, guru menyampaikan materi hanya menggunakan media peta atau gambar yang ada di dalam kelas dan buku saja.
4. Terbatasnya sumber belajar yang digunakan peserta didik, yaitu hanya menggunakan buku paket dari sekolah. Setiap siswa dipinjami satu buku siswa.
5. Belum adanya sumber belajar berupa ensiklopedia berbasis digital pada muatan IPS materi keragaman budaya yang dapat mendukung proses belajar mandiri peserta didik

C. Pembatasan Masalah

Pengembangan ensiklopedia digital pada pembelajaran IPS hanya terbatas pada muatan pelajaran IPS kelas IV terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan ensiklopedia hanya terbatas pada materi keragaman budaya pada kelas IV
2. Hasil produk penelitian ini berupa buku ensiklopedia bergambar berbentuk digital untuk pembelajaran IPS di kelas IV SD.
3. Pengembangan ensiklopedia ini dibatasi dalam mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV materi keragaman budaya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan ensiklopedia digital pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya kelas IV SD?
- 2) Bagaimana kelayakan ensiklopedia digital pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya kelas IV SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan yang dapat dirasakan dari hasil pengembangan dan penelitian ini adalah:

1) Bagi Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar menggunakan sumber belajar berbentuk ensiklopedia digital. Sebagai sumber belajar yang dapat menarik minat serta menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik untuk lebih memahami materi IPS.

2) Bagi Pendidik

Sebagai alternatif bahan ajar yang dapat membantu mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran IPS serta sebagai referensi untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran yang baru sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih optimal.

3) Bagi Peneliti Lain

Sebagai acuan dan referensi pengembangan bahan ajar dan sumber belajar serta sebagai motivasi untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai bahan ajar pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik