

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan kehidupan di era milenial atau abad 21 ini sangatlah pesat, itu dapat terlihat dari bagaimana cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan, Teknologi, Kebudayaan, Informasi dan Komunikasi (Herlambang, Wahid & Solahudin, 2021). Perkembangan perkembangan tersebut tentunya menyebabkan persaingan yang tinggi dan ketat di dalam tatanan kehidupan saat ini, yaitu menyebabkan Negara-negara tentunya siap tidak siap harus meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia)-nya, yang merupakan unsur utama kehidupan negara. Tentu untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia harus di tempuh melalui suatu proses yang dinamakan pendidikan (Herlambang, 2018; Uno, 2022).

Pendidikan merupakan kunci pembangunan sumberdaya manusia. Kualitas sumber daya manusia merupakan kunci terwujudnya Indonesia Emas 2045 yang adil dan sejahtera, aman dan damai, serta maju dan mendunia (Yuningsih, 2019). Sejak dulu, berbagai upaya reformasi pendidikan telah kita tempuh. Tapi masalahnya pendidikan nasional masih terkendala dua persoalan mendasar, yakni soal akses dan kualitas pendidikan. Pekerjaan rumah kita dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional memang masih banyak. Pandemi covid-19 ini menyingkapkan sejumlah persoalan genting yang harus segera diatasi karena menyangkut keberlangsungan dan kualitas pendidikan para murid serta kesejahteraan para murid, guru, maupun dosen. Betapapun sulitnya, kita harus memperjuangkan dan mengawal proses reformasi pendidikan, sebagai kunci kejayaan NKRI.

Berkaitan dengan hal tersebut, Ipinuwati, dkk (2019) berpendapat bahwa Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Jadi dengan pendidikan seorang akan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dirinya untuk menjadi manusia yang lebih baik dan berkualitas, karena tujuan pendidikan secara

umum ialah untuk mencerdaskan dan mengembangkan kemampuan didalam diri peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Noor, 2018).

Dengan demikian melihat perkembangan teknologi sangat pesat minat siswa zaman dulu hingga zaman sekarang berbeda (Rahayu, Iskandar & Abidin, 2022). Di era 4.0 ini siswa lebih memilih bermain Teknologi hingga minat siswa untuk membaca sangat kurang, hal ini disebutkan oleh UNESCO bahwa Indonesia urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, artinya minat baca di Indonesia sangat rendah dan memprihatinkan hanya 0,001% atau bisa disebut dalam 1,000 orang hanya 1 orang yang rajin membaca di Indonesia (Susanti, rameswari, Anawati; 2022). Riset berbeda bertajuk pada World's Most Literate Nations Ranked yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, Indonesia menduduki peringkat ke 60 dari 61 negara soal minat baca, persis berada di bawah Thailand dan diatas Botswana (Reaynaldi dan Halim, 2022). Padahal dari segi infrastruktur untuk mendukung membaca, peringkat Indonesia berada di atas Negara-negara Eropa. Fakta kedua 60 juta penduduk di Indonesia memiliki gadget dan Indonesia urutan ke 5 dunia terbanyak yang memiliki gadget. Indonesia urutan ke 4 dengan penggunaan aktif smartfhone terbesar di dunia setelah Cina, India, Dan Amerika (Alifiani, Nurhayati, dan Ningsih; 2019).

Sejarah di Indonesia sangatlah banyak namun sayangnya lambat laun seiring berjalanya waktu sejarah ini terkikis oleh teknologi, hal ini berakibat pada banyaknya siswa yang tidak suka terhadap pelajaran sejarah di SD, bahkan sekarang hampir mengabaikannya (Saidillah, 2018). Hal ini sejalan dengan penelitian Utami & Thohir (2022) bahwa anak-anak dimasa pandemi lebih suka menonton video game atau lebih tepatnya memainkan gadget daripada membaca buku atau lebih tepatnya PJJ pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran IPS di masa depan bukan hanya menekankan pada aspek *hard skill* ke IPS-an melainkan pada aspek *soft skill* ke IPS-an. Untuk meningkatkan

kepekaan sosial seorang siswa maka sumber pembelajaran IPS tidak hanya selalu terpaku terhadap buku atau text. Pembelajaran IPS yang dapat mendorong nilai-nilai soft skill adalah pembelajaran konstekstual dan praktek (Afifah, dkk, 2022; Eva, 2020). Hal tersebut diperkuat oleh Samiha (2018) yang menyatakan bahwa keterpakuan pada kurikulum atau prosedur baku terhadap wacana sebagaimana yang disajikan oleh buku teks hanya akan menyebabkan lemahnya kreativitas anak didik dan mandulnya *soft skill* peserta didik.

Oleh karena itu seorang guru pembelajaran IPS dituntut memiliki kemampuan untuk memberdayakan sumber belajar secara maksimal dari sumber-sumber media massa atau lingkungan sosial. Seorang tenaga pendidik guru atau dosen dituntut memiliki kemampuan dalam menggunakan atau membuat buku digital, buku digital ini menjadi salah satu jenis media literasi di era digital saat ini dan guru mampu mengemas sumber informasi yang memberdayakan, mencerahkan dan membudayakan peserta didik dan bukan memperdaya peserta didik (Indiarti, Poerwanti, Sularmi, 2018; Herlina & Manuaba, 2022).

Pembelajaran IPS yang memberdayakan diantaranya adalah dengan memanfaatkan multimedia sebagai bagian dari upaya merangsang multipotensi atau potensi indrawi anak untuk meningkatkan hasil belajar (Reygita, dkk, 2022). Salah satu keunggulan multimedia adalah mampu untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa. Selain itu penggunaan media digital juga dapat memberikan kesan yang menarik kepada siswa, sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran (Khatimah, 2021; Anggraeni, dkk, 2022; Waruwu & Sitinjak, 2022).

Sejak awal 2020 perubahan drastis dibidang pendidikan mulai mengalami revolusi. Pembelajaran yang tadinya di dominasi dengan pembelajaran tatap muka harus terpaksa beralih menjadi pembelajaran dalam jaringan (*daring*) disemua level pendidikan termasuk perguruan tinggi guna mencegah penularan corona virus 2019 (covid-119). Kebijakan kebijakan banyak yang di keluarkan oleh pemerintah. Surat edaran yang diterbitkan Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid19 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36926/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran daring, para pendidik diharapkan menghadirkan proses pembelajaran menyenangkan bagi siswa. Di level perguruan tinggi juga membuat surat edaran yang isinya sama yaitu menerapkan pembelajaran daring dikampus.

Pelaksanakan *distance learning* atau pendidikan jarak jauh harus membutuhkan komunikasi yang baik antara siswa, orang tua, dan pihak sekolah dikarenakan jarak yang jauh tidak memungkinkan antara siswa, orang tua dan pihak sekolah bertatap muka secara terus menerus (Setyaningsing, 2020; Primasari & Zulela, 2021). Jadi, komunikasi antar siswa, orang tua dan pihak sekolah berkomunikasi secara virtual dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti *facebook, whatsapp, skype, google meet, zoom* dan lainnya (Herlambang, dkk, 2021). Sedangkan orang tua dengan sekolah lebih banyak ke konsultasi siswa, diskusi, maupun sharing mengenai perkembangan belajar siswa di sekolah.

Berdasarkan uraian diatas peneliti berfikir agar bagaimana cara meningkatkan minat baca siswa khususnya terhadap pembelajaran sejarah pada zaman 4.0 ini agar siswa senang dan membacanya dengan cara membuat buku pembelajaran buku digital atau e-book yang isinya kumpulan sejarah Indonesia namun ada berbentuk audio visual jadi siswa dapat me play video atau audio materi sejarah yang ada di Indonesia, maka hal ini terdorong saya ingin melakukan penelitian mengenai hal tersebut, penelitian tersebut yang berjudul “RANCANG BANGUN *DIGITAL BOOK* PEMBELAJARAN IPS KONSEP KERAJAAN ISLAM DI KELAS IV SEKOLAH DASAR”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media digital book pembelajaran IPS konsep kerajaan islam di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media digital book pembelajaran IPS konsep kerajaan islam di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media digital book pembelajaran IPS konsep kerajaan islam di kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Rancang bangun media digital book pembelajaran IPS konsep kerajaan islam di kelas IV Sekolah Dasar

2. kelayakan media digital book pembelajaran IPS konsep kerajaan islam di kelas IV Sekolah Dasar
3. Respon guru dan siswa terhadap media digital book pembelajaran IPS konsep kerajaan islam di kelas IV Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Adapun uraian manfaat penelitian ini, diantaranya

1. Bagi peneliti, Penelitian ini dapat menambah pengetahuan agar mengetahui seberapa banyak manfaat digital book pembelajaran ips konsep kerajaan islam di kelas IV sekolah dasar saat menggunakan Buku Digital.
2. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini mempermudah untuk meningkatkan minat baca siswa pada pembelajaran IPS lingkup sejarah dengan menggunakan media Buku Digital.
3. Bagi siswa, penelitian ini memberikan motivasi agar meningkatkan minat baca siswa dan mempermudah siswa untuk mengetahui pelajaran IPS ruang lingkup sejarah dengan menggunakan buku Digital
4. Bagi guru, mempermudah guru menggunakan Media Digital untuk meningkatkan minat baca siswa pada pelajaran IPS ruang lingkup sejarah dengan menggunakan buku Digital.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi, dalam penelitian “Rancang Bangun *Digital Book* pembelajaran IPS Konsep kerajaan Islam di kelas IV Sekolah Dasar” ini terdiri dari lima bab, yaitu bab I pendahuluan, bab II kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV temuan dan pembahasan, dan bab V kesimpulan, implikasi, batasan dan rekomendasi.

Penulisan skripsi ini diawali dengan BAB I yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi. Pada bagian latar belakang penelitian dipaparkan hal-hal mendasar yang menjadi latar belakang penelitian mulai dari makna pendidikan, pengembangan ilmu teknologi di abad 21 sehingga menyebabkan harus berkembangnya ilmu pendidikan dengan memanfaatkan teknologi salah satunya

yaitu digital book dan agar menarik minat baca siswa salah satunya mengenai masuknya Sejarah Peradaban Islam di Indonesia.

Bab II meliputi kajian pustaka, terdiri dari tinjauan pustaka dan penelitian yang relevan. Tinjauan pustaka memaparkan berbagai teori yang berhubungan dengan penelitian. Pada bagian penelitian yang relevan berisi penelitian-penelitian terdahulu yang memang relevan dengan bidang yang diteliti.

Bab III meliputi metode penelitian, dalam skripsi penulis memaparkan metodologi penelitian mulai dari desain penelitian kualitatif, instrument penelitian, prosedur penelitian, serta teknik analisis data.

Bab IV yaitu hasil penelitian dan pembahasan, pada bagian ini dipaparkan temuan-temuan selama proses penelitian, menganalisis data hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Bab V meliputi simpulan, implikasi, batasan dan rekomendasi, pada bagian ini kesimpulan berisi jawaban atas pertanyaan peneliti. Batasan berisi keterbatasan dalam penelitian. Pada bagian implikasi dan rekomendasi dapat ditunjukkan pada pembuat kebijakan dan peneliti selanjutnya yang berupa harapan dan rekomendasi.