

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan ini, peneliti menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, serta struktur organisasi disertai. Keseluruhan subbahasan merupakan komponen utuh pada Bab I Pendahuluan.

### 1.1. Latar Belakang Masalah Penelitian

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dari waktu ke waktu dan mendorong banyak perubahan dalam kehidupan manusia dari era informasi ke era digital di segala bidang (Bolick, 2017, p. 449; Levstik & Tyson, 2010, p. 307). Semua aktivitas bisa dinikmati melalui internet, termasuk munculnya masyarakat konsumen di era global (Supriatna, 2018, p. 151). Kemampuan untuk mengakses, beradaptasi, dan menciptakan pengetahuan baru menggunakan teknologi informasi dan komunikasi baru sangat penting untuk pembelajaran sosial (Warschauer, 2004, p. 8). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu langkah inovatif untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia, sehingga dapat bersaing di tingkat global. Masalah yang dihadapi di era global adalah perubahan yang fundamental dalam bidang ekonomi dan budaya Indonesia khususnya dalam cara gaya hidup, dan ideologi (Syarif et al., 2016, pp. 13–18). Beberapa tantangan di abad ke-21 ialah perubahan iklim (*climate change*), kemiskinan global (*global poverty*), pertumbuhan populasi (*population growth*), perang abad ke-21 (*all out war*), kepunahan spesies (*losing species*), kreativitas, *transhumanisme*, dan pemisah antara keterampilan dan kearifan (*skill and wisdom gap*) (Martin, 2007, p. 20).

Tantangan di abad ke-21 tersebut, menjadi salah satu dasar dari konsep pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mengkaji tentang isu-isu sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Salah satu sumber belajar yang tepat adalah menggunakan pendekatan berbasis kearifan lokal yaitu *Epos I La Galigo*. Pendekatan berbasis kearifan lokal merupakan keterampilan di abad ke-21 yang diperlukan untuk mendukung warisan kebudayaan tradisional. Naskah *I La Galigo* yang merupakan sumber identitas kepribadian masyarakat Sulawesi Selatan,

khususnya di Kota Makassar bisa menjadi sumber pembelajaran. Ketika sumber ini semakin lenyap perlahan karena tergilas kemajuan zaman, maka secara kultural akan kehilangan citra dan karakter kepribadian yang asli. *I La Galigo* adalah bukti keistimewaan masyarakat Bugis, yang dapat berperan sebagai catatan lengkap hidup yang mengungkapkan mengenai berbagai segi kehidupan sosial budaya bagi masyarakat di Kota Makassar. Naskah *I La Galigo* adalah naskah bersyair dengan bahasa Bugis kuno bergaya bahasa tinggi (Darmapoetra, 2014, p. 20). Dalam catatan sejarah, *Epos I La Galigo* merupakan karya sastra klasik yang berasal dari tanah Bugis, Sulawesi Selatan, pada abad ke-XIV. Karya ini dianggap sebagai karya sastra terpanjang di dunia yang di kenal dengan istilah *Sureq I La Galigo*. Pada tahun 2011, karya sastra ini telah diakui oleh badan dunia UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) sebagai warisan dunia dan diberi penghargaan sebagai *Memory of The World* (MOW) (Paeni, n.d.).

Konteks *Epos I La Galigo* sebagai warisan budaya didasarkan pada pandangan teori perenialisme. Dalam hal ini, perenialisme mendukung penanaman keragaman budaya dan penghormatan terhadap warisan lokal yang berkembang dari zaman ke zaman, bahkan selamanya (Knight, 2013, p. 13; Wiriatmadja, 2012, p. 79). Perenialisme memandang *Epos I La Galigo* sebagai bagian penting dari pengetahuan dan warisan budaya yang berharga, yang harus dihargai dan dipelajari dalam konteks pendidikan. Pengajaran tentang *Epos I La Galigo* dapat memberikan pemahaman mendalam kepada siswa tentang nilai-nilai, kebijaksanaan, dan tradisi lokal yang terkandung di dalamnya melalui fakta sosial yang dikaitkan dengan nilai yang harus diperlakukan sebagai kebudayaan masyarakat. Berangkat dari apresiasi yang luar biasa dari masyarakat Internasional dan teori perenialisme, penulis terdorong mengungkapkan nilai-nilai luhur sastra dalam *Epos I La Galigo*. Nilai-nilai dalam *Epos I La Galigo* yang akan dikembangkan meliputi nilai (1) nilai *siri'* dan *pesse'/pacce'*, (2) *sumangeq* dan *inninawa*, (3) *sipakatau*, *sipakalebbe* dan *sipakainge* (3S) dan (4) nilai pemeliharaan lingkungan. Nilai-nilai budaya ini akan disosialisasikan melalui praktek untuk membentuk jati diri siswa dengan melatih keterampilan berpikir kritis, yang dimodifikasi melalui pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book*.

Salah satu kelemahan materi dalam buku ajar saat ini adalah terpisahnya muatan unsur budaya lokal, sehingga membutuhkan waktu untuk memperkenalkan budaya lokal (Ulumuddin & Wismanto, 2014, pp. 15–35). Selain itu, masyarakat Bugis di Sulawesi Selatan saat ini, kurang berminat membaca dan menulis tentang budaya lokal. Penggunaan media visual bercerita untuk *Epos I La Galigo* dapat dikatakan sebagai gabungan dari format yang akhir-akhir ini cukup dikenal oleh masyarakat, yaitu novel grafis, dalam bentuk media digital (Evelyn et al., 2013, p. 14). Intinya cerita atau ceramah yang baik tidak hanya harus komunikatif, tetapi juga memberi peluang kepada siswa untuk bertanya dan berpendapat (Supritana.N & Maulidah N, 2020, p. 11). Ceramah dan cerita yang baik adalah indikator lahirnya pedagogi kreatif guru yang mendorong peserta didik untuk berimajinasi, mengembangkan wawasan dan termotivasi untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu sebagaimana kisah dalam *Epos I La Galigo*. Untuk itu, kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran digital adalah: kemampuan berpikir yang berkaitan dengan aspek kognitif, adalah (1) mengenal budaya, pekerjaan, lingkungan, dan kebutuhan masyarakat, (2) memecahkan masalah teknik, (3) menganalisis sistem teknik, (4) merancang dan membuat produk teknik, (5) mengetahui, menguasai dan mengerti teknologi pembelajaran, (6) mengetahui dan mahir dalam operasi komputer dan perangkat teknologi pembelajaran lain yang menunjang pembelajaran, (7) mengetahui teknik-teknik pendidikan menggunakan teknologi pembelajaran (Munir, 2017, pp. 101–102). Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) seharusnya dikembangkan oleh guru kreatif dari lingkungan kehidupan siswa. Guru IPS yang kreatif adalah guru yang mampu mengangkat masalah yang dihadapi peserta didik ke dalam kelas dan peserta didik berperan aktif untuk menyelesaikan masalah dengan mencarikan solusi permasalahan (Supritana.N & Maulidah N, 2020, p. 29).

Dalam Kurikulum IPS 2013, juga sangat jelas bahwa Pendidikan IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji tentang isu-isu sosial dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Salah satu sumber pembelajaran pendidikan IPS adalah diambil dari kondisi dan peristiwa sosial di lingkungan kehidupan siswa, sehingga berbagai peristiwa sosial yang terjadi di sekitarnya merupakan salah satu sumber pengajaran IPS yang sangat tepat (Sudarno dkk.,

Hasni, 2024

**TRANSFORMASI EPOS I LA GALIGO MELALUI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS APLIKASI E-BOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1998, p. 17). Kajian tentang kearifan lokal atau pendekatan etnopedagogi secara khusus dapat memberikan inspirasi kepada para guru di bidang ilmu sosial, yaitu IPS, Sejarah, dan Sosiologi, untuk menggali dan memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal dengan sebaik-baiknya mengacu pada bentuk pendekatan dan praktik pendidikan yang berbasis kearifan lokal (Supriatna, 2016, pp. 126–133). Dalam hal ini, *Epos I La Galigo* dapat ditransformasikan ke dalam media pembelajaran IPS dengan menggunakan media tradisi lisan melalui metode ceramah, dan media gambar dalam bentuk cerita bergambar sebagai media visualisasi (Supriatna & Winarti, 2022, pp. 212–219). Hilangnya sumber sejarah lisan dalam satu generasi merupakan kerugian yang besar dalam penulisan sejarah (Winarti et al., 2020, pp. 103–122).

Mengimplementasikan kajian tentang kearifan lokal berbasis digital, maka peran guru di era digital harus mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Guru IPS dapat menciptakan lingkungan yang relevan dan menarik bagi siswa untuk menghadapi tuntutan masyarakat digital saat ini, diantaranya: penggunaan sumber belajar digital, mendorong literasi digital, mengajarkan keterampilan teknologi dan mengakses sumber informasi global. Perihal itu, terdapat tiga aspek atau bidang yang harus dimiliki oleh seorang guru, yaitu: 1) keterampilan pembelajaran dan inovasi, 2) Keterampilan informasi, media dan teknologi, 3) Kecakapan hidup dan karier. Hal tersebut harus dimulai dari sisi guru sebagai fasilitator pembelajaran. Keterampilan tersebut disebut sebagai bagian dari pembelajaran abad ke- 21 (Heflebower, 2012, p. 34). Selain itu belajar dengan atau melalui teknologi digital menuju kualitas dan bentuk pembelajaran yang dapat diaktifkan melalui akses ke teknologi digital (Hicks et al., 2014, pp. 443–450). Dari dasar tersebut, relevan dengan pengembangan program Pendidikan IPS yang komprehensif (Sapriya., 2009, pp. 48–56), bahwa ada empat dimensi adalah: (a) dimensi pengetahuan (*knowledge*), (b) dimensi keterampilan (*skill*), (c) dimensi nilai dan sikap (*value and attitude*), dan (d) dimensi tindakan (*action*). Dalam mengembangkan *knowledge*, peserta didik harus diajarkan fakta, konsep, prinsip, generalisasi dan teori serta konsep-konsep dasar IPS baik yang bersifat abstrak maupun konkrit termasuk kemampuan berpikir tingkat tinggi atau HOTS (*High Order Thinking Skills*) (Banks, 1990, p. 30).

Hasni, 2024

**TRANSFORMASI EPOS I LA GALIGO MELALUI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS APLIKASI E-BOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pedagogi kreatif menjadi paradigma baru dalam pembelajaran yang perlu dibentuk untuk menghadapi tantangan di abad ke-21 (Supritana.N & Maulidah N, 2020, p. 27). Tantangan baru memerlukan terobosan pemikiran agar *output* yang dihasilkan bermutu dan dapat bersaing dengan dunia yang serba terbuka. Pendidikan abad ke-21 harus mampu menjawab tantangan untuk membekali peserta didik. Keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21 sebagaimana menurut *US-based Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills* (P21, 2011, p. 14) ialah “*The 4Cs*” (*communication, collaboration, critical thinking, dan creativity*)”. Lebih lanjut, menurut P21 (2011, p. 14), terdapat keterampilan lain yang harus ditingkatkan dalam pendekatan interdisiplin abad ke-21, adalah keterampilan informasi, media, dan teknologi yang terdiri dari literasi informasi, literasi media, dan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Selain itu, terdapat keterampilan hidup dan karir yang meliputi dari fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif, keterampilan sosial dan lintas budaya, produktivitas dan akuntabilitas, serta kepemimpinan (P21, 2011, p. 17). P21 juga mengategorikan keterampilan abad ke-21 atau *Assment and Teaching of 21<sup>st</sup> Century Skills* (ATC21S) meliputi: (a) *way of thinking*, yakni kreativitas, inovasi, berpikir kritis, pemecahan masalah dan pembautan keputusan, (b) *way of working*, yaitu keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, dan bekerjasama dalam tim, (c) *tools for warking*, yakni adanya kesadaran sebagai warga negara global maupun lokal, pengembangan hidup dan karir, serta adanya rasa tanggung jawab sebagai pribadi maupun sosial dan (d) *skills for living in the world* adalah keterampilan yang didasarkan pada literasi informasi, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi baru, serta kemampuan untuk belajar dan bekerja melalui jaringan sosial digital.

Keterampilan berpikir kritis disebut juga sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan berpikir kritis berkaitan dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan memecahkan masalah secara kreatif sehingga menghasilkan pertimbangan dan keputusan yang tepat (Johnson, 2002, p. 30). Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sangat diperlukan terutama dalam pembelajaran IPS, karena dengan keterampilan berpikir kritis pikiran didorong untuk menyebarkan jauh dan meluas mencari pemecahan masalah IPS dengan menggunakan caranya sendiri (Rosida et al., 2017, p. 36). Oleh karena itu, guru IPS

yang menggunakan media pembelajaran berupa multimedia atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bisa menginspirasi peserta didik melalui bantuan tayangan gambar dan video serta contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari (Supritana.N & Maulidah N, 2020, p. 37).

Fakta di lapangan, berdasarkan hasil observasi pada enam sekolah SMP di Kota Makassar yaitu SMP Negeri 1 Makassar, SMP Negeri 2, SMP Negeri 6 Makassar, SMP Negeri 13, SMP Negeri 15 Makassar dan SMP Negeri 29 Makassar, terlihat guru IPS masih menghadapi kendala dalam hal minimnya sumber pembelajaran berbasis nilai lokal. Para guru seringkali merasa terbatas oleh target yang ditetapkan dalam buku paket dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sehingga mereka kurang berani mengeksplorasi nilai budaya lokal dalam bahan ajar, terbukti warisan budaya dalam *I La Galigo* tidak diterapkan, dan terkesan mengandalkan buku teks. Dampaknya adalah kurangnya kreativitas dan improvisasi dalam mengembangkan dan melatih siswa untuk menggali informasi dari lingkungan terdekat. Kondisi tersebut, relevan dengan pemikiran (Al Mukhtar., 2001, pp. 21–26), yang menyatakan bahwa kerawanan masalah Pendidikan IPS lebih menonjol karena kurikulum yang “disentralisir” dianggap sebagai “harga mati”, dan pembelajaran IPS belum mampu membangkitkan budaya belajar pada siswa. Budaya belajar dalam konteks ini dimaksudkan sebagai belajar IPS yang melibatkan bukan hanya menyangkut “*What to learn*” (apa yang harus dipelajari) tetapi “*How to learn*” (bagaimana cara belajar). Dengan kata lain, belajar IPS seharusnya dipandang dari aspek instrumentalnya, yaitu “*Learning to learn* (belajar untuk belajar).

Pembelajaran IPS saat ini khususnya pada jenjang SMP di Kota Makassar menunjukkan indikasi adanya pengabaian terhadap kebudayaan lokal. Padahal budaya tersebut bisa berfungsi untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Pengorganisasian materi yang disusun oleh guru IPS di SMP dari enam sekolah yang telah diobservasi masih mengabaikan kearifan lokal, materi cenderung hanya fokus pada wawasan global. Hal ini menyebabkan sikap humanis dan nasionalisme siswa memudar. Secara faktual budaya belajar belum diperkokoh dengan pengembangan berpikir sosial yang produktif dan berbasis nilai-nilai sosial budaya. Materi IPS selama ini belum banyak mengakses nilai-nilai budaya lokal sebagai

sumber revitalisasi pembangunan kurikulum dan pembelajaran Pendidikan IPS. Pendidikan IPS juga belum menjadi tempat bagi pengembangan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21. Kondisi tersebut, sangat ironi karena Kota Makassar memiliki nilai kearifan lokal yang cukup unik dan berbagai ragam sejarah dengan nilai-nilai budaya. Seharusnya nilai-nilai yang kaya tersebut digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir berpikir kritis siswa. Dengan mentransformasikan *Epos I La Galigo* melalui bahan ajar IPS, maka eksistensi *Epos I La Galigo* tidak hanya dikenal dan dinikmati di dunia Internasional serta hanya disimpan dalam perpustakaan atau museum *La Galigo* tetapi juga menjadi sumber dalam pembelajaran IPS.

Beberapa riset yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan *Epos I La Galigo*, pada umumnya peneliti mengungkapkan nilai-nilai yang sangat terbatas dalam hal aspek nilai moral, aspek nilai kemanusiaan, aspek nilai falsafah hidup, dan aspek nilai budaya. Hasil penelitian Tang, (2001, pp. 170–171) yang pengkajiannya tentang *La Dadok Le 'le' Angkurue'* adalah sebuah Legenda dalam Sastra Bugis Klasik Telaah Filologis dan Struktural-Semiotik. Nilai kearifan local yang ditemukan ialah kepatuhan, ketangguhan, kejujuran, tanggung jawab, kesetiaan dan kepercayaan kepada dewa. Hasil penelitian lain (Jufri, 2006, p. 30) adalah pengkajian Struktur Wacana Lontara *La Galigo* dalam Perspektif Analisis Wacana Kritis yang menemukan berbagai peristiwa ideologi kultural, seperti: kekompakan, kedermawanan, kepatuhan, keikhlasan dan kedisiplinan sebagai kekuasaan simbolik. Hasil riset Jufri juga lebih merekomendasikan naskah *I La Galigo* dapat dikembangkan sebagai bahan ajar bahasa Indonesia, khususnya pengembangan bahan ajar teks naratif. Dari hasil riset tersebut, banyak mengkaji secara umum *Epos I La Galigo*, namun belum terungkap penelitian yang menyentuh aspek pembelajaran IPS. Salah satu cerita dalam *Epos I La Galigo* yang relevan dengan materi dalam pembelajaran IPS terdapat dalam Kompetensi Dasar (KD) Memahami kronologis perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial budaya, geografis dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam. Dari KD tersebut, penelitian ini fokus pada episode *Mula Riulona Batara Guru* yang akan ditransformasikan melalui pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi *e-book*.

Hasni, 2024

**TRANSFORMASI EPOS I LA GALIGO MELALUI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS APLIKASI E-BOOK  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan fenomena tersebut di atas, maka penulis melakukan penelitian lanjutan untuk menghidupkan nilai-nilai luhur yang terdapat dalam *Epos I La Galigo* pada episode *Mula Riulona Batara Guru* yang dianggap masih relevan dengan kehidupan masyarakat Bugis-Makassar hingga saat ini. *Epos I La Galigo* bukan hanya perlu dilestarikan dalam bentuk tulisan dan berbagai dokumen melainkan itu perlu disosialisasikan, diajarkan, dan diimplementasikan dalam berbagai aspek kehidupan. Untuk mengembangkan bahan ajar IPS dengan mengintegrasikan *Epos I La Gaigo* tersebut, maka dibutuhkan inovasi guru dalam mendesain bahan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Kondisi saat ini sedang mengalami transisi dari teknologi kertas ke digital. Hal ini di dasari dari hasil riset Gifary (2015, pp. 170–171) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* telah mempengaruhi perilaku komunikasi, yaitu mereka berkomunikasi dengan TIK tersebut karena ingin memperoleh pengalaman baru, ingin mendapatkan respon, dan ingin diakui oleh lingkungan sekitar, serta bisa membentuk mereka menjadi pribadi yang gemar bersosialisasi. Kini, *smartphone* menjadi bagian dari gaya hidup mereka.

Perubahan budaya tersebut juga terjadi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Sebelum berkembangnya TIK, buku menjadi satu-satunya sumber ilmu pengetahuan. Namun kini, peserta didik mencari berbagai informasi dan ilmu pengetahuan melalui TIK, terutama internet. Perkembangan berbagai *search engine* seperti *Google* dan *Youtube* telah memudahkan siswa dalam mencari berbagai ilmu pengetahuan. Hal ini dibuktikan dengan temuan sejumlah penelitian (Åberg et al., 2016, pp. 33–42; Husin et al., 2012, p. 8; Soh et al., 2012, p. 38; Zhang, 2013, p. 48) bahwa dengan memanfaatkan internet siswa memiliki keahlian, dan dapat meningkatkan kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, berbicara serta menterjemahkan. Hasil penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Nurcahili (2010, pp. 208–209) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Implementasi pembelajaran IPS lebih menarik dengan pengembangan bahan ajar berbasis digital dan efektif digunakan dengan berbagai media pembelajaran melalui aplikasi *google classroom*,

*kohoot, quizzleet*, dan media pembelajarn dengan *system barcode* (Ginanjar et al., 2019, pp. 99–105; Nafisah & Ghofur, 2020, pp. 144–152).

Hasil meta analisis dari sejumlah penelitian tentang pembelajaran digital telah menegaskan efektivitas pembelajaran berbantuan aplikasi teknologi dan menjadi solusi alternatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi *e-book* sangat penting dilakukan oleh guru IPS sebagai upaya adaptif terhadap dinamika kebutuhan pembelajaran yang inovatif. Revolusi Industri 4.0 membawa dampak revolusioner bagi seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk perubahan di dunia pendidikan. Menurut Mishra & Koehler (2006, pp. 1017–1054) bahwa, guru sebagai ujung tombak pendidikan wajib memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan tersebut. Salah satunya membuka wawasan dan keterampilan menggunakan media digital dalam pembelajaran sebagai bagian dari *a new lifestyle*. Dari dasar tersebut, maka seharusnya guru dapat mendesain bahan pembelajaran, terutama pembelajaran IPS yang memiliki banyak konsep yaitu Sejarah, Ekonomi, Geografi dan Sosiologi. Konsep tersebut memiliki makna dan erat dengan kehidupan sosial di masyarakat, khususnya dalam *Epos I La Galigo* yang perlu ditransformasikan melalui pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Guru IPS didorong untuk memanfaatkan teknologi salah satunya dengan menggunakan media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pengembangan bahan ajar adalah dengan beralih menjadi buku elektronik (*e-book*). Menurut Munir dalam Warsihna (2016, pp. 67–80) bahwa, penggunaan *e-book* dapat dilakukan di lingkungan sekolah dengan basis komputer (*online*). Aplikasi digital ini dilengkapi dengan animasi, dan simulasi interaktif sehingga membantu siswa memahami materi. Animasi cocok untuk menciptakan realitas dari sesuatu yang semu atau tidak jelas. Aplikasi ini tepat apabila dimanfaatkan guru IPS dalam menuangkan bahan ajar ke dalam bentuk aplikasi *e-book* seperti dalam *Epos I La Galigo* sebagai upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* sudah tepat dengan elaborasi salah satu cerita dalam *Epos I La Galigo*, sebagai upaya melatih keterampilan berpikir kritis siswa sangat relevan digunakan oleh guru IPS di SMP di Kota Makassar dalam pembelajaran daring dan luring (*blended learning*). Hal ini

sejalan pendapat Khan et al (2019, pp. 194–207.) bahwa, “*blended learning*” merupakan kombinasi strategi penyampaian materi yang tepat dalam format yang tepat untuk orang yang tepat pada saat yang tepat. Dengan pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book*, akan mendorong siswa memiliki motivasi dan minat belajar IPS. Keberadaan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book*, memungkinkan siswa belajar dengan menyajikan konten atau fitur yang unik, menarik dan efektif, serta mengefesiensikan waktu pembelajaran karena siswa tidak perlu membawa buku paket dalam bentuk fisik.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dalam penelitian ini akan mengembangkan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP di Kota Makassar. Kebaharuan penelitian ini adalah belum terungkap penelitian sebelumnya mengenai transformasi nilai-nilai budaya dalam *Epos I La Galigo* melalui pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book*.

## **1.2. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan pokok pada penelitian ini adalah bagaimana mengtransformasikan *Epos I La Galigo* melalui pengembangan bahan ajar belajar IPS berbasis aplikasi *e-book* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa SMP di Kota Makassar.

Pokok masalah tersebut kemudian dijabarkan dalam beberapa sub pokok masalah:

1. Mengapa nilai budaya dalam *Epos I La Galigo* penting untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di Kota Makassar?
2. Bagaimanakah transformasi *Epos I La Galigo* melalui pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP di Kota Makassar?
3. Bagaimanakah keunggulan dan kekurangan dalam pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* SMP di Kota Makassar?
4. Bagaimanakah efektivitas transformasi *Epos I La Galigo* melalui pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa SMP di Kota Makassar?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pentingnya nilai budaya dalam *Epos I La Galigo* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa SMP di Kota Makassar;
2. Mengintegrasikan *Epos I La Galigo* melalui bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa SMP di Kota Makassar;
3. Mendeskripsikan keunggulan dan kekurangan dalam pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* SMP di Kota Makassar;
4. Menguji efektivitas transformasi *Epos I La Galigo* melalui pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa SMP di Kota Makassar;

### 1.4. Manfaat/Signifikansi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang memfokuskan pada produk bahan ajar berbasis aplikasi *e-book*. Adapun manfaat penelitian, diharapkan;

1. Manfaat/Signifikansi Penelitian Secara Teoritis:
  - a. Pembelajaran IPS memberikan ruang agar peserta didik memiliki kemampuan untuk: menguasai konsep, kemampuan dasar untuk berpikir faktual, komprehensif dan kontekstual, memiliki penguasaan terhadap sikap berbasis nilai budaya dan sosial, kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi.
  - b. Manfaat pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book*, dari segi teori belajar kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui interaksi dengan lingkungan dan belajar mengenal nilai budaya dalam *Epos I La Galigo*. Bahan ajar yang dikembangkan dapat memicu refleksi dan pemahaman tingkat tinggi siswa, seperti aplikasi *e-book* dapat menggugah perkembangan keterampilan kognitif siswa;

- c. Dari perspektif teori belajar konstruktivistik menciptakan pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya siswa secara aktif terlibat dalam konstruksi pengetahuan mereka sendiri. Pengembangan bahan ajar interaktif memungkinkan siswa untuk menjelajahi, mendiskusikan, menganalisis konten, dan memfasilitasi konstruksi pengetahuan secara mandiri dengan mentransformasikan *Epos I La Galigo*;

2. Manfaat/Signifikansi Penelitian Secara Praktik:

Bagi Guru:

- a. Sebagai alternatif bahan ajar IPS di Sekolah Menengah Pertama yang secara khusus didesain untuk pencapaian keterampilan berpikir kritis siswa dan menemukannya sumber belajar dengan mengembangkan materi dari lingkungan terdekat dengan siswa seperti dalam *Epos I La Galigo*;
- b. Membantu guru memperkenalkan nilai-nilai budaya dalam *Epos I La Galigo* kepada siswa. *Epos I La Galigo* merupakan bagian penting dari warisan budaya leluhur Sulawesi Selatan, dan memahaminya dapat membuka wawasan siswa terhadap kekeayaan budaya Indonesia;
- c. Guru dapat mengekstrak nilai-nilai moral dari *Epos I La Galigo* dan mengajarkannya kepada siswa dengan mengembangkan materi ajar melalui penggunaan aplikasi *e-book* untuk memperkaya pembelajaran digital dengan warisan budaya, seperti jejak leluhur dalam *Epos I La Galigo*;
- d. Penggunaan aplikasi *e-book* yang memadukan *Epos I La Galigo* dengan konsep-konsep IPS dapat merangsang keterampilan berpikir kritis siswa dengan menganalisis, mengevaluasi dan mensintesis dari berbagai sumber, memperdalam pemahaman siswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir analitis;

Bagi peserta didik:

- a. Membantu meningkatkan keterampilan berpikir, menemukannya sumber belajar dari transformasi *Epos I la Galigo*, meningkatkan minat dan motivasi belajar berbasis aplikasi *e-book* di era digital;
- b. Penggunaan aplikasi *e-book* membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi, seperti konten yang disajikan dalam bahan ajar

Hasni, 2024

**TRANSFORMASI EPOS I LA GALIGO MELALUI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS APLIKASI E-BOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

adalah teks, ilustrasi, video dan multimedia dalam aplikasi *e-book* dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Mengintegrasikan konsep-konsep dalam pembelajaran IPS lebih baik melalui variasi media pembelajaran;

- c. Aplikasi *e-book* memungkinkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Animasi, video dan interaktifitas lainnya dapat membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan memudahkan siswa memahami konsep-konsep yang sulit;

Bagi Peneliti:

- a. Untuk meningkatkan pengetahuan baru dan produktivitas pengembangan bahan ajar materi IPS berbasis aplikasi *e-book* di Sekolah Menengah Pertama di Kota Makassar. Hal ini juga dimaksudkan sebagai masukan bagi peneliti lainnya sebagai acuan dalam mendesain buku ajar berdasarkan kompetensi dasar lain serta mengintegrasikannya dengan muatan lokal.
- b. Memporeleh keahlian baru dalam merancang dan mengembangkan teknologi Pendidikan, meningkatkan keterampilan analisis budaya dengan penelusuran warisan leluhur dalam *Epos I La Galigo*, dan memperdalam pemahaman tentang keterampilan berpikir kritis.
- c. Pemanfaatan *Epos I La Galigo* dalam pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* bagi kemajuan Bidang Studi IPS merupakan strategi yang inovatif dan efektif untuk merangsang keterampilan berpikir kritis siswa. Memperkaya wawasan siswa terhadap warisan budaya dan sejarah Indonesia, yang dapat menjadi dasar untuk memahami perkembangan masyarakat dan kehidupan sosial.

### 1.5. Struktur Organisasi Disertasi

Proposal disertasi disusun oleh penulis dengan mengikuti Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI tahun 2019 (Penyusun, 2019, pp. 15–39). Adapun strukturnya sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan yang berisikan antara lain; latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi disertasi;

Hasni, 2024

**TRANSFORMASI EPOS I LA GALIGO MELALUI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS APLIKASI E-BOOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bab II Kajian Pustaka, menguraikan konsep yang ditunjang dengan teori terkait penyusunan disertasi dan menjadi dasar dalam kerangka pikir penelitian. Adapun kajian pustaka disertasi ini, yaitu; kajian filosofi pembelajaran IPS, pembelajaran transformatif dalam *Epos I La Galigo*, nilai budaya dalam *Epos I La Galigo*, pengembangan bahan ajar, teori yang melandasi pengembangan bahan ajar IPS, kajian aplikasi *e-book*, jenis format aplikasi *e-book*, keunggulan bahan ajar berbasis *e-book*, kekurangan bahan ajar berbasis aplikasi *e-book*, keterampilan berpikir kritis, penelitian yang relevan dan kerangka pikir penelitian;
3. Bab III Metode Penelitian, bagian ini diuraikan pendekatan penelitian yaitu: Metode studi literatur dan metode penelitian pengembangan. Metode studi literatur dalam penelitian ini adalah naskah *La Galigo* pada buku *La Galigo*, jilid 1 dengan nomor katalog NBG (*Nederlandsch Bijbelgenootschaap*) 188. Kemudian dilanjutkan dengan metode pengembangan bahan ajar dengan merujuk pada model pengembangan (Gall, M. D. P. J., Gall, D. W., & Borg, 2013, pp. 29–35) yang terdiri dari sepuluh tahapan, ialah (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Populasi dan sampel penelitian, Overasional variabel, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis instrument dan teknik analisis data;
4. Bab IV Temuan dan Pembahasan, bagian ini membahas temuan penelitian berdasarkan hasil penolahan data dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti. Pada bagian temuan penelitian dideskripsikan terlebih dahulu gambaran umum lokasi penelitian yaitu gambaran umum Kota Makassar dan gambaran umum Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan. Bagian hasil temuan penelitian dan pembahasan adalah membahas urutan rumusan permasalahan penelitian. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar hasil temuan dan pembahasan dijelaskan secara runtut dan komprehensif. Adapun temuan dan pembahasan pada bab IV adalah: Pentingnya nilai budaya dalam *Epos I La Galigo* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP, transformasi *Epos I La Galigo* melalui bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* untuk meningkatkan keterampilan

berpikir kritis siswa SMP, keunggulan dan kekurangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP, dan efektivitas transformasi *Epos I La Galigo* melalui bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa SMP.

5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, adalah bab akhir dalam disertasi yang akan menyajikan pemaknaan dan penafsiran peneliti terhadap hasil analisis temuan dan hal pokok yang menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya. Pada bagian simpulan diuraikan berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, hasil penelitian dan pembahasan yang telah disusun. Bagian implikasi diuraikan hasil transformasi *Epos I La Galigo* melalui pengembangan bahan ajar IPS berbasis aplikasi *e-book* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP, baik dari segi proses, materi dan segi hasil. Bagian rekomendasi hasil penelitian ditujukan kepada beberapa pihak yakni: bagi pengambil kebijakan yaitu Dinas Pendidikan Kota Makassar, bagi pengguna yaitu guru, dan siswa, serta memberikan masukan untuk penelitian selanjutnya;