

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan ini menguraikan berbagai permasalahan sosial yang terjadi di lapangan yang dibuktikan dengan data-data konkret dan didukung berbagai teori yang relevan, kemudian menuliskan bahwa pengembangan *E-book* IPS berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* ini perlu ditindaklanjuti dengan melakukan penelitian. Selanjutnya bagian ini menuliskan identifikasi masalah, merumuskan permasalahan yang dikaji dengan disertai tujuan dan manfaatnya, serta menguraikan sistematika dalam penulisan disertasi. Berikut uraian pada pendahuluan ini.

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi semakin kompetitif, maju dan canggih. Munculnya revolusi industri 4.0 dan memasuki era *society 5.0* merubah tatanan peradaban kehidupan baik sikap, cara berpikir dan karakter sosial manusia di berbagai belahan dunia internasional lainnya termasuk Indonesia yang ditandai dengan pemanfaatan kecerdasan buatan yang dikenal dengan *Artificial Intelligent (AI)* hingga *Internet of Things (IOT)* yang berdampak pada gaya hidup atau *life style* masyarakat di era digital (Ardiansyah et al., 2024; Rahmawati et al., 2021). Oleh sebab itu, masyarakat global saat ini menghadapi guncangan besar, sebagaimana yang dituliskan oleh Fukuyama dan Gilding dalam bukunya "*The Great Disruption*". Peristiwa tersebut menunjukkan restorasi dalam dunia pendidikan dan meningkatnya persaingan di level global. Jadi diantara faktor penyebabnya diakselerasi oleh digitalisasi informasi (Lasmawan, 2019).

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan penggunaan teknologi, dunia digital merambah diberbagai bidang, terutama pada bidang pendidikan. Seluruh *stakeholder* dalam bidang pendidikan harus dapat beradaptasi dalam mengikuti kemajuan teknologi, agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kemajuan teknologi di era digital.

Berdasarkan laporan data yang ada, penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan yang semakin dinamis setiap tahunnya. Pada tahun 2023, hasil laporan dari *Hootsuite and We are Social*, menjelaskan bahwa pengguna internet Indonesia meningkat 4% dari tahun 2022 atau sekitar 8.2 Juta peningkatan dalam 12 bulan terakhir dengan jumlah mencapai 212,9 juta dari total penduduk yang berjumlah 276,4 juta jiwa (Hootsuite, 2023). Berikut disajikan data tren pengguna internet dan media sosial di Indonesia:

Gambar 1.1 Data tren pengguna internet dan media sosial



Sumber: Hootsuite/We are Social, 2023.

Gambar tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet Indonesia sangat tinggi bahkan pengguna internet sampai 77% dari total populasi penduduk warga negara Indonesia yang berjumlah 276,4 juta jiwa. Gambar tersebut juga mengilustrasikan bahwa penggunaan media sosial aktif berjumlah 167,0 juta jiwa yang setara dengan 60,4% dari total populasi penduduk Indonesia. Kemajuan teknologi yang ditandai tingginya penggunaan internet atau media digital tersebut memiliki dampak positif dan negatif terhadap kehidupan sosial.

Dampak positif dari kemajuan era teknologi terhadap siswa atau guru adalah mempermudah dalam mengakses informasi ilmu pengetahuan dari berbagai sumber digital seperti internet dan media sosial lainnya. Sementara realita sosial yang marak terjadi, akibat penyalahgunaan teknologi digital memiliki dampak negatif terhadap karakter sosial dengan berbagai kasus

kejahatan dan kriminalitas yang terjadi di antaranya; kecanduan *game*, penggunaa *gadget* yang tidak terkontrol, judi *online*, tawuran antar pelajar, minuman keras, narkoba, seks bebas, hamil diluar nikah, mencuri, tidak sopan kepada orang tua atau guru, kasus *bullying*, *pubbing* dan tidak bisa saling menghargai antara teman sebaya (*peer group*) hingga berdampak rendahnya minat belajar siswa (Tsoraya et al., 2023).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa karakter sosial emosional siswa dipengaruhi oleh gaya hidup era modern yang hedonis sehingga terjadi kemerosotan akhlak dan moral. Salah satu penyebab terjadinya kejahatan dan penyimpangan sosial adalah pengaruh lingkungan dan penyalahgunaan media sosial. Hal ini terjadi disebabkan lemahnya pendidikan karakter yang berbasis nilai-nilai kearifan lokal di daerah baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Iswatiningsih, 2019).

Masalah tersebut dapat diperkuat dengan hasil rilis dari KAPOLRI (Kepolisian Republik Indonesia) mencatat 276.507 kejahatan dan kriminalitas di Indonesia didominasi oleh generasi muda yang usia remaja yang masih sekolah sepanjang tahun 2022 hingga memasuki awal tahun 2023. Jumlah tersebut mengalami kenaikan 7,3% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 257.743 perkara.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat satu kejahatan setiap dua menit dua detik. Jika dihitung setiap jamnya, terdapat 31,6 kejahatan dan kriminalitas yang terjadi di dalam negeri (Pusiknas Bareskrim Polri, 2022), dengan demikian perlu adanya formula khusus untuk penguatan karakter di era digital yang berbasis nilai-nilai lokal sebagai *basic*, dengan harapan akan tercipta karakter sosial emosional siswa yang baik dan *ouput* pendidikan yang berkualitas (Lesmana, 2022).

Mengacu pada hal tersebut, pentingnya pendidikan dan penguatan karakter sosial yang berbasis nilai-nilai lokal ditengah kemajaun teknologi, sebagai *role model* bagi siswa dalam kehidupan sosialnya.

Penggunaan teknologi harus lebih cerdas, disertai dengan kesadaran diri dari siswa, guru, orang tua, dan masyarakat untuk mengakses informasi dan ilmu pengetahuan yang lebih produktif.

Demi terciptanya kehidupan sosial yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak menghilangkan jati diri siswa sebagai manusia yang berakal dan berakhlak. Jika sebaliknya hal tersebut tidak dibiasakan sejak dini, maka akan berdampak pada tergerusnya nilai-nilai kearifan lokal di masyarakat.

Nilai kearifan lokal di masyarakat mulai terkikis akibat derasnya informasi dan teknologi yang mudah diakses oleh siswa sehingga mempengaruhi sikap dan perilakunya. Sebagai contoh penggunaan teknologi yang berlebihan seperti *gadget* atau sejenis media sosial lainnya, yang berdampak buruk bagi perkembangan karakter sosial dan emosional siswa antara lain; siswa menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas dan ancaman *cyber bullying*.

Mengacu pada hasil studi baru-baru ini, menemukan bahwa lebih dari 60% remaja atau pelajar menggunakan *gadget* setiap hari. Pada konteks ini, meskipun penggunaan teknologi menjadi cara yang bagus untuk tetap terhubung dengan kolega dan keluarga. Penggunaan *gadget* juga secara berlebihan dapat merusak perkembangan karakter sosial emosional siswa. Berbagai hasil riset telah menunjukkan bahwa media sosial dapat membuat ketagihan seperti narkoba dan alkohol. Efek negatif lainnya adalah dapat menyebabkan kecemasan dan depresi (Aqiilah et al., 2023).

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya terobosan baru terhadap pengembangan karakter sosial melalui nilai-nilai kearifan lokal dengan sistem pembelajaran yang berbasis digital dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pendidikan kontemporer di abad 21 dapat dikembangkan dan integrasikan dengan baik, melalui penggunaan media *E-book* yang berbasis nilai-nilai kearifan lokal terhadap pengembangan karakter sosial emosional siswa sebagai sumber belajar yang menarik, inovatif dan mudah diakses oleh kalangan pelajar, sehingga di era kecanggihan teknologi ini, dapat meningkatkan literasi budaya bagi siswa dan memahami lebih mendalam tentang nilai-nilai lokal budayanya.

Literasi budaya berbasis teknologi berorientasi pada kemampuan untuk memahami, menghargai, dan berpartisipasi dalam budaya melalui penggunaan teknologi. Pada konteks ini melibatkan penggunaan media digital dan *platform online* untuk mengeksplorasi, mempelajari dan menyebarkan pengetahuan mengenai berbagai ragam nilai-nilai lokal budaya, contohnya penggunaan media sosial untuk berbagi praktik budaya, menggunakan aplikasi dan perangkat lunak untuk mempelajari bahasa dan tradisi budaya lainnya.

Hal tersebut memiliki tujuan untuk memperluas pemahaman dan apresiasi terhadap keberagaman budaya dengan bantuan teknologi, dengan demikian, penguatan nilai karakter sosial emosional dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami literasi budaya baik aspek pengetahuan maupun yang berbasis teknologi, supaya siswa memiliki wawasan pengetahuan dan informasi yang berbasis nilai-nilai kearifan lokal yang lebih komprehensif (Yaumi, 2018).

Pentingnya pendidikan karakter bagi peserta didik terhadap pengembangan kepribadian dalam kehidupan sosialnya. Menurut Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) Nomor 20 Tahun 2003 tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik baik pada aspek kecerdasan (kognitif), kepribadian atau akhlak mulia (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).

Hal tersebut menjelaskan bahwa pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, dengan harapan agar nantinya akan lahir generasi bangsa yang maju dan berkembang dengan karakter yang berorientasi pada nilai-nilai luhur bangsa dan agama. Secara umum bahwa pendidikan nasional berorientasi Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang merupakan landasan konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dengan berasaskan pada nilai-nilai keagamaan, kebudayaan nasional Indonesia yang sesuai dengan tantangan pembaharuan zaman dalam perkembangan peradaban dunia modern. Berdasarkan hal tersebut, mewujudkan pendidikan abad 21 dalam konteks perkembangan teknologi dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi secara efektif dan efisien, agar dapat menjawab berbagai tantangan dan peluang yang

muncul terhadap kemajuan teknologi atau meningkatnya arus globalisasi. Ada beberapa cara yang harus dilakukan diantaranya; pentingnya peningkatan literasi digital, pengembangan kompetensi global, pengintegrasian pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah, pengembangan kurikulum yang responsif, pembelajaran jarak jauh dan *hybrid*, serta berkolaborasi dengan industri teknologi (UNESCO, 2019).

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem pendidikan nasional dalam konteks perkembangan teknologi dan globalisasi yang berkaitan dengan peranan SISDIKNAS, memastikan bahwa pendidik harus mampu menghasilkan generasi-generasi unggul, berkarakter dan berkualitas yang siap menghadapi berbagai tantangan dalam memanfaatkan peluang di era kemajuan teknologi.

Peradaban era modern dengan segala persaingan di berbagai sektor kehidupan sosial, kemajuan teknologi digital saat ini merupakan hal yang perlu dikuasai dan dikembangkan, maka kompetensi ini yang harus di asah dalam pemanfaatan kecanggihan teknologi digital atau yang lebih dikenal dengan proses pembelajaran menggunakan sistem siber (*cyber system*) baik kemampuan *hard skill* maupun *soft skill* untuk masa depan kehidupan generasi yang lebih kompetitif.

Pembelajaran dengan menggunakan sistem siber atau *ciber system* mengacu pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Melibatkan kemampuan *hard skill* yang merupakan keterampilan teknis, kemampuan yang dapat diukur dan dibuktikan secara empiris. Sedangkan kemampuan *soft skill* atau keterampilan interpersonal yang tidak mudah diukur, tetapi sangat penting dalam kehidupan sosial yang secara komprehensif untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah. Hal tersebut melibatkan penggunaan jaringan komputer, internet perangkat lunak edukatif, dan berbagai media digital lainnya, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan terintegrasi.

Fitur utama dari sistem siber atau *cyber system* dalam pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) *e-learning*, sebagai penggunaan *platform*

*online* untuk menyampaikan materi, tugas dan evaluasi; 2) *blended learning*., sebagai kombinasi pembelajaran tatap muka dan *online* untuk fleksibilitas yang lebih baik; 3) *learning management system* (LSM), sebagai sistem untuk mengelola, mendokumentasikan, melacak, dan melaporkan kegiatan pembelajaran; 4) *virtual classrooms*, sebagai aplikasi konferensi video untuk mengadakan kelas secara *real time*; 5) *interactive content*, sebagai multimedia interaktif berupa video, animasi, dan simulasi untuk meningkatkan pemahaman siswa, 6) *personalized learning* berupa sistem adaptif yang menyesuaikan materi dan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa; 7) *collaborative tools*, sebagai alat untuk mendukung kerja sama antar siswa, seperti forum diskusi, alat kolaborasi *online*, dan proyek kelompok virtual (Trilling & Fadel, 2009).

Relevansi keterampilan abad 21 dalam pembelajaran dengan menggunakan sistem siber memiliki hubungan yang sangat relevan dengan keterampilan abad 21, yang mencakup: 1) keterampilan digital dengan menggunakan teknologi secara efektif dan etis. Keterkaitannya dengan sistem siber dapat mengajarkan siswa bagaimana menggunakan berbagai alat digital, yang merupakan keterampilan dasar di dunia kerja modern; 2) berpikir kritis dan pemecahan masalah dengan kemampuan menganalisis informasi dan menemukan solusi. Keterkaitannya dengan sistem siber menyediakan akses ke sumber daya yang luas dan alat untuk analisis data, yang membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan *problem solving*; 3) kolaborasi dan komunikasi sebagai media untuk berkerja sama dengan orang lain dan berkomunikasi secara efektif, keterkaitan dengan sistem siber sebagai media kolaborasi *online* dan *platform* pembelajaran memungkinkan siswa bekerja dalam tim, meskipun berada di lokasi yang berbeda; 4) kreativitas dan inovasi merupakan kemampuan menciptakan ide-ide baru dan berpikir secara inovatif. Keterkaitannya dengan sistem siber mencakup alat kreatif seperti *software* desain grafis dan *platform* sebagai pengembangan proyek, yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi gagasan atau ide-ide baru; 5) fleksibel dan adaptabilitas merupakan kemampuan beradaptasi dengan perubahan. Pembelajaran berbasis sistem siber mengajarkan siswa bagaimana belajar dan

bekerja dalam lingkungan yang cepat berubah, mempersiapkan mereka untuk dunia kerja yang dinamis; dan 6) inisiatif dan kemandirian merupakan kemampuan memulai sesuatu dengan sendiri dan berkerja secara mandiri.

Keterkaitan dengan sistem siber atau *cyber system* memungkinkan pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengeksplorasi topik di luar kurikulum standar dan belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri (Garrison & Vaughan, 2008).

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa pengintegrasian pembelajaran yang berbasis pada sistem siber, pendidikan dapat lebih efektif dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dan peluang di abad 21, yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan globalisasi.

Keterampilan abad 21 perlu dikembangkan melalui pendidikan IPS dalam menghadapi berbagai tantangan perubahan zaman yang serba maju dan modern. Pendidikan IPS sebagai modal sosial dalam menghadapi perubahan zaman, pendidikan IPS bukan hanya konsep atau teori, tetapi implementasi dari pendidikan IPS menjadi pedoman bagi peserta didik dalam memecahkan masalah atau persoalan sosial.

Pembelajaran IPS harus bertransformasi menjadi pembelajaran yang bermakna (*meaningful*), menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi serta berpikir kritis, kreatif untuk berkolaborasi dalam tim. Memiliki karakter empati dan kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang dihadapi.

Peran pendidikan IPS tidak hanya pada tataran kognitif atau kecerdasan intelektual tetapi menjadi warga negara yang baik (*good citizenship*), solidaritas sosial, komunikatif, lemah lembut dan perhatian antar sesama tanpa membedakan unsur suku, ras dan agama. Oleh karena itu, dalam menghadapi tantangan kemajuan zaman ini diperlukan kolaborasi berbagai pihak dan *stakeholder* yang meliputi: institusi sekolah, keluarga, masyarakat, serta pemerintah dalam rangka meningkatkan kualitas Pendidikan. Hal tersebut seiring dengan pandangan (Indraswati et al., 2020 : Trilling & Fadel, 2012) mengenai permasalahan dan tantangan pendidikan bahwa;

"Pendidikan di abad 21 harus mampu menjawab tantangan untuk membekali potensi peserta didik dengan enam keterampilan (*skills*) disingkat dengan 6 C yang meliputi: *critical thinking, creativity collaboration, communication, computational thinking and civic literasi*. Menguasai informasi, komunikasi dan teknologi belum memadai untuk mampu berkompetisi, siswa harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk menangkal informasi yang tidak benar yang tersebar melalui media sosial"

Keterampilan tersebut dianggap esensial dan penting, sebab dunia abad 21 penuh dengan teknologi, informasi dan perubahan yang cepat, menuntut individu untuk memiliki kemampuan berpikir yang kritis, kreatif, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan baik. Berdasarkan enam keterampilan tersebut dapat di klasifikasi, minimal ada tiga keterampilan yang harus dimiliki siswa di abad 21 menurut P21 (*Partnership for 21<sup>st</sup> Century Learning*) yaitu *life and career skills, learning and innovation skills, and information media and technology skills*.

Kerangka *Battelle for kids P21* untuk keterampilan abad 21 adalah kerangka kerja yang didesain untuk praktisi mengintegrasikan keterampilan abad 21 ke dalam pengajaran mata pelajaran inti akademik (Scott, 2017). Hal ini digagas oleh kemitraan untuk pembelajaran abad 21 (P12) melalui jaringan *Battelle for kids*, dengan masukan dari guru, pakar pendidikan yang berfokus pada keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berhasil dalam pekerjaan dan kehidupan.

Senada dengan hal tersebut, pembelajaran abad 21 menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi Republik Indonesia terutama dalam konteks Merdeka Belajar dan Kurikulum Merdeka (MBKM). Menekankan pada sejumlah aspek penting yang relevan dengan tantangan dan kebutuhan dunia modern. Kemedikbud Ristek merumuskan paradigma pembelajaran abad 21 dalam kerangka MBKM yakni pengembangan keterampilan abad 21, fleksibilitas kurikulum, pembelajaran berbasis proyek dan kasus nyata, kolaborasi dengan dunia industri dan masyarakat, pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran holistik dan pengembangan karakter serta keterlibatan peserta didik dalam pengambilan keputusan (Permendikbud, 2020).

Mengacu pada permendikbud tersebut, bahwa pendekatan ini untuk menciptakan lulusan yang adaptif, inovatif, dan siap menghadapi perubahan serta tantangan masa depan. Dengan demikian, MBKM berusaha mewujudkan pendidikan yang lebih inklusif, relevan, dan responsif terhadap kebutuhan zaman.

Hal tersebut diperkuat dengan program pemerintah melalui kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang merupakan upaya untuk mendorong tercapainya profil pelajar Pancasila dengan menggunakan paradigma baru melalui pembelajaran yang berbasis enam karakter utama di antaranya; 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; 2) berkebhinekaan global; 3) gotong royong; 4) mandiri; 5) bernalar kritis; dan 6) kreatif (Kemendikbud Ristek, 2021).

Penguatan profil pelajar Pancasila yang tercantum dalam kurikulum merdeka belajar bertujuan untuk mengembangkan karakter dan kompetensi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Safitri et al., 2022). Secara filosofis pembentukan sikap atau moral melalui pendidikan karakter merupakan hal yang utama dan perlu diberikan pada peserta didik, agar mencapai tujuan pendidikan nasional.

Sefrekuensi dengan paradigma Ki Hajar Dewantara yakni hakekat pendidikan yang tidak akan terlepas dari nilai-nilai karakter, budi pekerti, fisik, dan pikiran peserta didik yang kelak akan menjadi *leader* di masa depan. Sehingga pendidikan karakter memiliki peran yang strategis untuk mengembangkan potensi peserta didik dan menjadi masyarakat Indonesia yang berbudi luhur (Dedi & Suriadi, 2023).

Profil Pancasila yang dimiliki peserta didik berperan sebagai simbol siswa Indonesia yang berbudaya, berkarakter, serta memiliki nilai-nilai Pancasila (Rosmana et al., 2022). Program penguatan profil pelajar Pancasila sebagai pendidikan karakter di kurikulum merdeka merupakan terobosan dan inovasi baru dalam mengembangkan pendidikan karakter siswa pada kurikulum sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut tanpa mengesampingkan program pendidikan yang lain, harapan tersebut dapat secara tepat dan efektif dicapai melalui pengembangan pembelajaran IPS sebagai suatu program pengajaran di sekolah. Program pendidikan IPS menurut asumsi peneliti merupakan suatu program pengajaran yang paling komunikatif dan adaptif.

Demi mewujudkan harapan tercapainya pendidikan ideal dalam konteks menyiapkan siswa yang memiliki karakter, kepekaan sosial, cinta budaya dan bangsa. Untuk memahami tantangan masa depan dengan tidak menjerumuskan reputasi dan jati dirinya. Pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk mengedukasi masyarakat Indonesia sampai pada tahap pemahaman diri dalam rangka mengatasi fenomena pembangunan karakter dan pembinaan bangsa (*national and character building*). Oleh karena itu, pembelajaran IPS lebih berorientasi pada penekanan aspek sikap dan tingkah laku dari pada konsep. Hal tersebut terjadi karena dalam pembelajaran IPS peserta didik diberikan pemahaman tentang berbagai konsep serta pengembangan sikap, nilai, moral, dan keterampilan yang sesuai dengan konsep yang dimilikinya.

Sapriya (2012) menyatakan bahwa pembelajaran IPS pada tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitude and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan mengambil keputusan dan partisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan, agar menjadi warga negara yang baik (*good citizenship*).

Pembelajaran IPS juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan bakat siswa, supaya memiliki kepekaan terhadap permasalahan sosial yang terjadi pada masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan (*skill*) untuk mengatasi setiap permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat dan sekitarnya (Syafudin, 2021).

Berdasarkan paradigma behavioristik yang dikemukakan oleh Thordike, Watson, Clark Hull, Edwin Guthrie dan Skinner.

Pada teori pembelajaran, memandang bahwa perubahan sikap dan perilaku sebagai tujuan akhir pembelajaran dipandang sangat relevan dengan karakteristik pembelajaran IPS tersebut dan sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Menurut teori behaviorisme, belajar dipahami sebagai perubahan tingkah laku dan perangsang yang dapat diamati secara langsung, terjadi dalam jangka waktu yang cukup lama sebagai hasil pengalaman dengan lingkungan (Sulaswari et al., 2021).

Revolusi sikap dan perilaku tersebut dalam proses pembelajaran dengan melalui interaksi antara tanggapan dan stimulus. Menurut penelitian Taufan et al.,(2019), bahwa ditemukan penerapan dan implementasi teori behaviorisme sangat sesuai dalam memperoleh kemampuan atau kompetensi membutuhkan kebiasaan dan praktik. Berdasarkan tujuan dari pembelajaran IPS yang beorientasi pada penekanan aspek revolusi sikap dan tingkah laku, maka penggunaan teori behaviorisme dapat disesuaikan melalui pemberian stimulus yang tepat, agar menghasilkan tanggapan yang baik sesuai dengan target dan tujuan (Sulaswari et al., 2021). Oleh karena itu, menurut teori behaviorisme tersebut, pada sistem pembelajaran IPS, stimulus juga merupakan rangsangan yang diberikan oleh guru atau pendidik kepada muridnya, sehingga terjadi respon dan reaksi dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Namun dalam teori belajar konstruktivisme memahami bahwa belajar merupakan sebuah proses membangun pengetahuan kognitif yang dilakukan oleh siswa secara mandiri.

Konsep pembelajaran ini menurut paradigma konstruktivistik Lev Semenovich Vygotsky sebuah konsep pembelajaran yang didasarkan oleh sebuah pemahaman terhadap proses pembelajaran yang dilalui siswa adalah proses merekonstruksi sebuah pengetahuan serta pengalaman yang dilakukan dan dilalui siswa tersebut (Wibowo et al., 2013)

Pemikiran filosofis Vygotsky tentang manusia menjadi pengagas lahirnya teori konstruktivisme sosial yang memiliki makna untuk membangun kognitif anak melalui interaksi sosial.

Vygotsky sangat terinspirasi untuk mengupas esensi dari serangkaian aktivitas bermakna di lingkungan sosial kultural dalam mempengaruhi

konstruksi kognitif seorang anak. Oleh karena itu, paradigma Vygotsky sering disebut sebagai perspektif sosio kultural (Suci, 2018).

Pada pembelajaran ini, guru sebagai fasilitator dalam mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik, bahwa disinilah peran aktif siswa dalam membangun sendiri pengetahuan melalui pemahamannya.

Guru memberikan kemerdekaan dan ruang kepada siswanya untuk berkreasi menuangkan ide dan gagasan mereka sendiri. Vygotsky mengemukakan pentingnya faktor-faktor sosial dalam belajar. Karena selama kegiatan terdapat saling berpengaruh antara bahasa dan tindakan dalam kondisi sosial. Penginterpretasian proses belajar yang harus berlangsung dalam kondisi sosial, terbukti secara nyata bahwa dalam belajar konstruktif. Dengan demikian hal ini menjadi para peneliti konstruktif, mereka di kenal dengan nama konstruktivis sosial (Dahar, 2014).

Pemikiran Vygotsky mengenai dasar fungsi mental manusia dibentuk secara alami dan dalam menumbuhkembangkan fungsi mental tersebut, oleh karena itu manusia membutuhkan perasaan serta masyarakat dan budaya.

Selanjutnya menginterpretasi tentang konsep dalam teori konstruktivisme Lev Vygotsky, Ormrod menjelaskan, terdapat beberapa hal yang harus digaris bawahi mengenai pendapat Vygotsky, yaitu: a) terdapat jalinan hubungan antara anak dan orang dewasa baik secara formal ataupun informal yang akan memberikan pemahaman terhadap anak mengenai cara mereka berkembang; b) semua budaya mempunyai arti pada upaya peningkatan ranah kognitif, makna budaya terhadap anak disini memiliki tujuan untuk membimbing anak menjalani kehidupannya lebih produktif dan efisien; c) perkembangan kognitif anak sangat tergantung pada bagaimana kemampuannya dalam menguasai bahasa; d) proses perkembangan mental secara sempurna akan terjadi jika anak telah melakukan aktifitas sosial, kemudian secara perlahan akan mengalami pendalaman pada kognitif seorang anak bisa digunakan secara bebas; e) proses berfikir yang sempurna sangat bergantung pada bagaimana anak melakukan hubungan sosial. Misalnya berdiskusi membahas masalah atau fenomena, bersama orang-orang yang lebih dewasa dan memiliki pengetahuan yang lebih luas darinya; dan f) seorang anak

memiliki kemampuan apabila tugas yang diberikan itu sifatnya menantang maka hal itu akan memberikan dorongan perkembangan kognitif terhadap anak dengan optimal (Suci, 2018).

Melalui pembelajaran konstruktivisme ini, guru memberikan jalan kepada siswa dalam pemahaman yang lebih tinggi melalui catatan yang telah mereka tulis dengan menggunakan bahasa dan narasi versi mereka sendiri. Mengacu pada penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa belajar dalam paradigma konstruktivisme adalah kegiatan atau aktivitas peserta didik merekonstruksi pengetahuannya sendiri dengan cara mencari makna dari apa yang telah mereka pahami atau pelajari dan melalui ide ataupun gagasan yang telah mereka konstruksi dalam bentuk konsep.

Pembelajaran IPS di tengah kemajuan teknologi saat ini, penting dilestarikan dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal *Nggusu Waru* yang memiliki makna dan filosofis sebagai pedoman hidup bagi masyarakat Kota Bima. Dengan melihat berbagai masalah sosial dan fenomena karakter negatif siswa di zaman sekarang yang sangat jauh dari nilai-nilai agama, budaya dan norma. Oleh karena itu, pentingnya pembelajaran yang berbasis digital di zaman postmodern saat ini. Karena secara umum siswa di era sekarang memiliki kemampuan mengakses informasi teknologi (IT) yang sangat bagus hampir di seluruh Indonesia terutama di daerah Kota Bima memiliki akses untuk belajar IT, sehingga mempermudah pemahaman terhadap pelajar tentang pentingnya mengetahui dan mempelajari tentang kearifan lokal budayanya.

Belajar dari pengalaman sebelumnya yaitu tidak adanya sosialisasi terhadap media pembelajaran melalui buku elektronik atau *E-book* IPS, sehingga menjadi sumber belajar yang baru dan inspirasi bagi peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, pemilihan buku elektronik atau *E-book* sebagai sumber belajar dalam penentuan bahan ajar harus tepat dengan tujuan pembelajaran yang kontekstual sebagai komponen yang memadai dan signifikan.

Untuk sementara, masih banyak sumber belajar yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang dapat di akses namun, masih bersifat sederhana dan

tidak semua media tersebut cocok baik untuk pembelajaran semua mata pelajaran maupun untuk semua siswa.

Berdasarkan hal tersebut, sumber belajar yang baik harus didesain dan dipilih dengan tampilan yang interaktif dan menarik sesuai kebutuhan peserta didik, sehingga dapat digunakan dengan maksimal dan sebaik-baiknya dalam proses kegiatan pembelajaran disekolah (Gafur, 2019). Oleh sebab itu, peran seorang guru sebagai pendidik yang disarankan untuk berkreasi dan memperhatikan dengan cermat beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran dengan tujuan tepat sasaran, karakteristik media, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan dan kualitas teknis.

Hal tersebut dilakukan agar dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan bagi peserta didik. Melalui pengembangan desain *E-book* IPS dapat memberikan dampak yang lebih produktif, sehingga peserta didik lebih fokus dan semangat untuk meningkatkan kemampuan belajarnya, baik dalam mengakses informasi maupun ilmu pengetahuan melalui aplikasi digital *E-book* IPS yang berbasis kearifan lokal, dengan demikian, memilih dan mendesain media pembelajaran yang menarik, inovatif serta kreatif mampu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa terhadap objek pembelajaran (Triyono et al., 2012).

Buku teks sebagai sumber belajar, penting bagi siswa dalam mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah. Buku teks memiliki dua macam yakni berupa buku teks utama dan buku teks pendamping. Hal tersebut sesuai dengan yang tertuang dalam Peraturan Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI) nomor 21 tahun 2023, menyebutkan bahwa buku teks utama merupakan buku pelajaran yang wajib digunakan dalam pembelajaran yang mengacu pada standar nasional pendidikan dan kurikulum yang berlaku.

Berbeda dengan buku teks utama, buku teks pendamping merupakan buku yang memuat materi untuk memperluas, memperdalam, dan melengkapi materi pokok dalam buku siswa atau buku yang dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa, serta tidak hanya terpaku pada buku pembelajaran utama, dengan menambah kreasi, inovasi dan desain yang menarik agar berdampak pada

antusiasme belajar peserta didik (Permendikbudristek, 2023). Oleh karena itu, Buku teks yang dikembangkan oleh peneliti termasuk jenis buku teks pendamping dalam bentuk digital yang dapat dikembangkan sebagai sumber belajar atau literatur bagi siswa dan guru, sehingga dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi secara mendalam kepada siswa. Salah satunya adalah materi pembelajaran IPS dengan tema permasalahan sosial budaya.

Hal tersebut, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliati et al.,(2022) di mana Ilmu Pengetahuan Sosial yang kaya dengan materi mengenai kehidupan sosial siswa, sehingga pengembangan buku elektronik teks pendamping atau *E-book* IPS sebagai sumber belajar bagi siswa, sangat mendukung kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan nilai-nilai kearifan lokal budaya.

Materi pembelajaran yang bersumber dari buku yang diterbitkan melalui kemendikbud masih bersifat universal, tidak sesuai kebutuhan siswa di daerah. Hal ini dapat membatasi pemahaman siswa dalam mempelajari mengenai pentingnya nilai-nilai kearifan lokal budayanya karena model penyajian materi pada buku paket tersebut menampilkan materi-materi secara umum, sehingga kearifan lokal daerah sendiri belum tentu diketahui oleh siswa dan dapat membantu sekolah dalam menambah sumber belajar mengenai daerah setempat (Akrom et al., 2021).

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa mengintegrasikan nilai-nilai lokal dalam materi pembelajaran IPS merupakan suatu hal yang sangat penting. Hal tersebut dilakukan agar dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa mengenai potensi dan sejarah kearifan lokal budayanya tanpa membendakan latar belakang budaya.

Hal tersebut, memiliki relevansi dengan teori model pembelajaran CRT (*Culturally Relevant Teaching* atau *Culturally Responsive Teaching*) yang dikembangkan oleh Billings yang merupakan Guru Besar Pendidikan di *University of Wisconsin-Madison*. Konsep ini diperkenalkan dalam bukunya mengenai "*The Dreamkeepers Successful Teachers of African American Children*" yang mengembangkan teori sebagai cara untuk mengatasi ketidakadilan pendidikan dan meningkatkan prestasi akademik siswa dari

berbagai latar belakang budaya dengan menerapkan strategi pengajaran yang relevan secara budaya (Billings, 1994; Gay, 2000).

Model CRT dalam konteks pendidikan, mengacu pada pembelajaran yang responsif terhadap budaya atau pengajaran yang relevan terhadap budaya. CRT bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dengan prestasi akademik siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, relevan dan adil (Gay, 2018; Hammond, 2015).

Mengacu hal tersebut, konsep ini dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan relevan bagi siswa dari berbagai latar belakang budaya, sehingga tidak terjadi diskriminasi atau mengabaikan antar kelompok budaya yang lain, dengan demikian dapat membantu siswa dalam mengembangkan karakter sosial emosional yang saling menghargai atau toleransi dalam dimensi kehidupan sosial yang empiris dan nyata. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran abad 21 dalam Merdeka Belajar dan Kurikulum Merdeka yang diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang inklusif dan kolaboratif (*collaboration*).

Pelaksanaan studi pendahuluan, salah satu kegiatan yang dilakukan peneliti melalui studi lapangan atau empiris. Kegiatan ini bertujuan untuk menghimpun atau mengumpulkan berbagai informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Kegiatan pengumpulan data dengan cara menyeleksi berbagai informasi, mengidentifikasi dan mengkategorisasi. Tahapan ini bertujuan untuk melakukan proses analisis terhadap situasi dan kondisi yang ditemukan oleh peneliti pada saat berlangsungnya proses pembelajaran IPS di beberapa Sekolah Menengah Pertama baik sekolah negeri maupun swasta yang ada di Kota Bima.

Kondisi yang dimaksud berkaitan dengan pengembangan *E-book* IPS yang berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* dalam pengembangan karakter sosial emosional siswa. Pada konteks ini istilah *Nggusu Waru* dapat diartikan sebagai *value* atau nilai-nilai lokal yang berorientasi pada sikap dan moral sebagai pedoman (*role model*) dalam kehidupan sosial masyarakat.

Kearifan lokal *Nggusu Waru* dapat diterapkan di lingkungan sekolah melalui pengintegrasian materi pembelajaran IPS yang relevan dengan capaian pembelajaran, penerapan nilai *Nggusu Waru* di lingkungan keluarga juga dapat

diterapkan melalui komunikasi dan kolaborasi bersama anggota keluarga dengan membiaskan untuk menjaga keharmonisan, kejujuran, keterbukaan, saling menghargai dan memiliki rasa empati dan kepedulian.

Sedangkan penerapan nilai *Nggusu Waru* di lingkungan masyarakat dapat diterapkan melalui komunitas sosial yang produktif seperti kelompok belajar atau majelis ilmu dan organisasi kepemudaan, sehingga dapat membangun karakter sosial yang saling menjaga solidaritas, tolong menolong, gotong royong dan saling berbagi untuk meningkatkan rasa kepedulian antar sesama tanpa membedakan suku, ras dan agama.

Pencapaian dari studi pendahuluan yaitu untuk mengumpulkan data yang terkait dengan aspek-aspek yang dibutuhkan untuk mendukung dan memperkaya langkah penelitian selanjutnya dalam pengembangan *E-book* IPS yang berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* bertujuan untuk membentuk karakter sosial emosional siswa yang menjadi fokus dari penelitian ini.

Langkah selanjutnya yaitu menganalisis pengembangan bahan ajar *E-book* IPS yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran IPS, sekaligus melakukan dokumentasi terhadap realita yang terjadi pada proses pembelajaran IPS yang selama ini berlangsung di dalam kelas.

Kegiatan pengumpulan data yang dilakukan pada tahap studi pendahuluan juga dilakukan pada tahapan pengembangan produk bahan ajar *E-book* IPS. Pada tahapan ini, dilakukan kegiatan observasi, dokumentasi, wawancara, dan termasuk menyebarkan angket.

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat dan menelaah aktivitas siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran IPS dalam kelas, namun, observasi juga diarahkan untuk mendapatkan data tentang pengembangan karakter sosial emosional siswa. pemanfaatan berbagai sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran seperti media sebagai sumber pembelajaran yang menginspirasi siswa.

Pada dasarnya panduan observasi disusun sebagai upaya untuk menyeleksi data yang terjadi pada proses pembelajaran IPS di kelas dan situasi nyata yang terjadi disekitarnya, dalam tahapan studi pendahuluan yang bertujuan untuk pengembangan produk *E-book* IPS.

Berdasarkan tahapan studi pendahuluan tersebut, maka dapat dilakukan kegiatan wawancara bersama komunitas musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) IPS di Kota Bima. Memotret kondisi buku teks saat ini masih bersifat umum dan buku teks IPS masih 90% yang dikeluarkan oleh Kemendikbud Ristek karena menyajikan tema atau materi kearifan lokal secara nasional, sehingga siswa mengalami kesulitan untuk memahami dan mengenal kearifan lokal budayanya sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku teks pendamping IPS perlu dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama di Kota Bima. Mengacu pada fakta dilapangan bahwa kearifan *Nggusu Waru* belum ada yang mengembangkan dalam model *E-book* IPS. Namun dalam proses pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal *Nggusu Waru* hanya menyisipkan dalam pembelajaran sehari-hari di kelas dengan desain sederhana melalui modul ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Pada saat ini, Guru mengalami kendala untuk mengembangkan buku teks pendamping IPS untuk dimodifikasi menjadi buku elektronik, karena keterbatasan waktu, tuntutan kerja dan beban administarsi serta kendala bagi guru yang senior berada pada zona nyaman dalam hal tidak memiliki keinginan untuk beradaptasi dengan teknologi. mengacu hal tersebut, penggunaan teknologi yang tidak cerdas dapat menghambat proses peningkatan sumber daya manusia dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif dan komunikatif.

Selain itu, penggunaan teknologi informasi tidak hanya memberikan keuntungan untuk kemajuan pendidikan, namun memiliki dampak negatif yang menyebabkan generasi yang hidup di zaman digital terjerumus dalam perilaku menyimpang seperti; anak kehilangan kemampuan berbaur dengan masyarakat dan cenderung nyaman dengan kehidupan *online*, maraknya praktek judi *online*, meyebarkan informasi *hoax (invalid)*, terjadinya penipuan, kekerasan, pornografi, narkoba, tayangan kekerasan, kejahatan siber (*cyber crime*) dan kecanduan *game* (Sofyan & Hidayat, 2023).

Peristiwa yang faktual tersebut relevan dengan teori determinisme teknologi yang dikemukakan oleh Herbert M. McLuhan (1964), yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi yang semakin modern secara

langsung dapat mempengaruhi perubahan sosial dan budaya. Penggunaan teknologi yang tidak efektif, dapat mengarah pada perubahan karakter sosial yang tidak diinginkan seperti peningkatan ketergantungan, hilangnya privasi dan perubahan dalam interaksi sosial (Levinson & Paul, 1999; McLuhan et al., 1995).

Hal tersebut senada dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Mayeni et al., (2019), bahwa dampak negatif dari penggunaan teknologi adalah rendahnya nilai karakter dalam kehidupan sosial, kurangnya komunikasi siswa dengan lingkungan sekitar, rendahnya tingkat kepedulian antar sesama, dan kemajuan teknologi disalahgunakan untuk *game* atau hal-hal yang tidak berfaedah. Penggunaan teknologi yang tidak terkontrol menyebabkan budaya dan karakter sosial siswa terjerumus dalam perilaku yang hedonisme.

Berdasarkan hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan teknologi yang didukung dengan keterampilan atau kompetensi guru sebagai pendidik sudah teruji secara profesional dalam mendesain media buku elektronik atau *E-book* IPS sebagai sumber belajar, maka permasalahan degradasi moral dan akhlak yang menimpa siswa tersebut dapat diminimalisir dengan terstruktur, sistematis dan massif, sehingga berdampak pada peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing.

Permasalahan sosial tersebut disebabkan dampak negatif dari perubahan zaman dan gaya hidup hedonis (*westernisasi*). Permasalahan ini dipengaruhi oleh *life style* gaya hidup generasi baru postmodern yang global. Mengacu pada pemikiran Giddens bahwa modernitas dapat dilihat dari empat institusi mendasar yaitu kapitalisme, industrialisme, kemampuan mengawasi (*surveillance capacities*), dan pengendalian atas alat-alat kekerasan, dengan memusatkan kajian pada negara dan bangsa (*nation and state*). Dinamisme modernitas dari teori strukturasi Giddens, menjelaskan melalui tiga aspek yaitu yang pertama *distanciation* (pemisahan ruang dan waktu), *disembedding* (keterlepasan), dan *reflexivity* (refleksivitas). Ketiga aspek ini yang kemudian menyeret “manusia modern” menuju “keterasingan pengalaman” (*sequestration of experience*) yaitu suatu proses yang berkaitan dengan penyembunyian yang memisahkan rutinitas kehidupan sehari-hari dari

fenomena-fenomena sosial seperti penyalahgunaan narkoba, judi online, kriminalitas, penyakit AIDS/HIV, kematian dan seksualitas. Keterasingan pengalaman ini sebagai akibat dari meningkatnya peran sistem abstrak dalam kehidupan sehari-hari (Ritzer, 2012).

Menurut teori Anthony Giddens tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa pelajar mengalami kecenderungan melakukan penyimpangan sosial menjadi salah satu korban dan terhanyut dalam kehidupan modernitas. dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang sudah banyak menggilas manusia dari peradaban kehidupan modernitas. Hal ini sesuai dengan pendapat Salam et al., (2022)

Penanaman nilai-nilai *Nggusu Waru* penting diterapkan di lingkungan sekolah, keluarga dan Masyarakat karena hal tersebut memiliki relevansi dengan pembelajaran IPS dalam konteks sosial dan budaya. Supaya siswa memiliki prinsip hidup dan karakter sosial yang tangguh, sehingga dapat menghindari pengaruh budaya dan gaya hidup atau *life style* orang asing yang hedonis. Lanjut salam dalam hasil penelitiannya bahwa pembinaan nilai-nilai *Nggusu Waru* mampu merubah pembangunan karakter sosial generasi yang lebih baik, tidak hanya nilai karakter tetapi ada nilai-nilai keislaman yang diyakini dapat menjaga mereka dari hal-hal yang tercela seperti tindakan kriminal dan kejahatan sosial lainnya.

Afiqoh (2018) berpendapat bahwa penanaman nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran Pendidikan IPS di sekolah sangat penting sebagai penguatan karakter siswa. Para guru menyajikan dengan cara kontekstual dan inovatif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Maharani dan Muhtar bahwa pendidikan yang berbasis pada kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan siswa untuk selalu lekat dengan situasi pembaharuan dan konkret yang sedang mereka hadapi (Maharani & Muhtar, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi nilai kearifan lokal dalam dunia pendidikan perlu diintegrasikan melalui pembelajaran IPS di sekolah. Hal tersebut sesuai dengan misi pemerintah yaitu membentuk karakter siswa yang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional.

Implementasi nilai-nilai kearifan lokal dalam program sekolah berupa nilai etika, nilai estetika, nilai religius dan nilai sosial yang dilakukan oleh siswa terbukti berjalan dengan baik. Hal tersebut dilakukan melalui budaya interaksi sosial dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kearifan lokal yang dapat meningkatkan kompetensi siswa baik dari aspek pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya maupun pengembangan nilai karakter sosial bagi peserta didik (*character building*).

Mengacu pada teori kearifan lokal (*local wisdom*) menurut Warren, kearifan lokal merupakan suatu pengetahuan yang unik sebagaimana yang dipercaya dalam suatu masyarakat atau budaya tertentu yang sudah berkembang dengan waktu yang cukup lama sebagai representasi dalam proses kegiatan interaksi sosial masyarakat dengan lingkungannya.

Selanjutnya, Swarsi Geriya menjelaskan secara konseptual kearifan lokal, dan keunggulan lokal merupakan bijaksana manusia yang bersandar pada filosofis nilai-nilai etika, cara-cara dan perilaku yang melembaga secara tradisional. Kearifan lokal adalah nilai yang dianggap baik dan benar sehingga dapat bertahan lama dan bahkan melembaga (Haryanto, 2021).

Masyarakat Bima memiliki lingkungan kehidupan yang multikultural dan budaya yang heterogen. Secara sosiologis masyarakat Bima memiliki karakter, sikap, etika dan adab masing-masing. Sehingga beragam sosial, baik dari aspek status sosialnya maupun kebiasaan atau tradisi kehidupan mereka yang multi budaya, bahasa dan akhlak (Junaidin, 2019).

Kondisi sosial kehidupannya yang majemuk, keberagaman disetiap desa, kelurahan, Kota Bima, Kabupaten Bima sehingga disetiap mereka saling menegur sapa, berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya, memiliki ciri khas tersendiri, baik dalam konteks kehidupan sosial masyarakat maupun perilaku dan moralitasnya (Salam et al., 2022).

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suradi (2018), yang menyatakan bahwa budaya lokal dapat dipahami sebagai sistem dalam masyarakat yang berkaitan dengan nilai, kepercayaan, dan perilaku. Kebudayaan lokal tidak terlepas dari hal-hal tersebut yang berkaitan dengan unsur-unsur kebudayaan

yang universal, seperti pandangan hidup, kesenian, sistem religi, sastra, upacara adat, organisasi sosial, artefak, bahasa dan hukum adat-istiadat (Suradi, 2018).

Masyarakat Bima secara geografis sangat strategis karena memiliki daerah teritorial wilayah tepian air laut dan memiliki keindahan alam yang eksotis. Memelihara budaya, sejarah, adat turun temurun dari nenek moyangnya sampai sekarang masih terjaga dan jejak peninggalan masih dilestarikan, seperti filosofi *Nggusu Waru* yang memiliki makna sebagai pilar kehidupan dan nilai, adab, sikap sopan santun yang dapat digunakan oleh masyarakat Bima di manapun berada (Hasnun, 2017).

Filosofi ini sistemnya berkelanjutan (*sustainability*) dan diwariskan secara turun-temurun oleh kerajaan, tokoh agama, dan Masyarakat Bima pada umumnya. Kendati demikian, *Nggusu Waru* sebagai nilai-nilai dalam pengembangan karakter dan sejarah Islam di Bima, bahwa nilai-nilai tersebut diyakini oleh sebagai nilai adab yang dimiliki oleh masyarakat Bima di era Islam masuk Bima dan diwariskan pada anak keturunan sebagai regenerasi (Mukhlis, 2007).

Berbanding terbalik dengan hal tersebut, realita yang terjadi sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi era modern, mengalami ketimpangan budaya, perilaku hingga adab generasi muda Bima mengalami degradasi moral, penyimpangan sosial yang kontradiktif dari nilai-nilai budaya *Nggusu Waru*, seperti tawuran, narkoba, pernikahan dini, pemerkosaan dan tindakan kriminalitas lainnya (Salam et al., 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, baik menyangkut penurunan kualitas karakter siswa maupun kondisi buku teks IPS yang merupakan salah satu bahan ajar yang masih konvensional atau bersifat umum yang hanya disajikan tentang kearifan lokal budaya daerah-daerah tertentu, secara nasional yang dikembangkan oleh pemerintah melalui kebijakan pengembangan kurikulum yang tertuang dalam keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Kemendikbud, 2020).

Oleh sebab itu, buku teks pendamping IPS saat ini perlu diperbaiki dan dikembangkan melalui teknologi dan media pembelajaran berupa *E-book* yang berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* dalam mengembangkan karakter sosial emosional siswa. Supaya peserta didik memiliki karakter sosial yang lebih baik, berempati, tanggung jawab, jujur, sopan, berakhlak dan mencintai kearifan lokal budayanya sendiri dari pada budaya luar.

Sejalan dengan kebutuhan siswa di era digital, yang lebih senang berada di depan laptop dan gadgetnya masing-masing untuk mengakses informasi dan ilmu pengetahuan. Hal tersebut sesuai dengan amanat instruksi dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Adanya percepatan transformasi dalam dunia pendidikan melalui digitalisasi sekolah di seluruh wilayah Indonesia.

Pemerintah daerah dalam hal ini sangat mendukung dan memfasilitasi dalam memajukan pendidikan, hampir disemua sekolah terutama di Kota Bima sudah disalurkan terkait dengan sarana dan prasarana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti komputer, laptop dan sudah di *dropping server* atau terkoneksi dengan perangkat *Information Technology* (IT) sekolah tinggal dimunculkan dengan perangkat *Liquid Crystal Display* (LCD).

Berlandaskan kelebihan-kelebihan dunia digital tersebut, diharapkan siswa akan lebih tertari untuk belajar dengan menggunakan *E-book* yang interaktif, komunikatif dan variatif, dibandingkan dengan pola buku manual yang ada saat ini sangat berbeda, karena didesain dengan tampilan gambar yang kurang menarik (Hilir, 2021).

Dalam hal ini, desain buku yang inovatif dan menginspirasi bagi siswa penting dilakukan melalui desain tampilan model atau fitur yang menarik sesuai kebutuhan dan gaya hidup generasi saat ini, sehingga dapat menunjang pembelajaran yang kontekstual selaras dengan pembelajaran di abad 21.

Berdasarkan realita kehidupan yang terjadi terhadap karakter sosial emosional siswa saat ini, dominan melanggar etika, nilai dan norma. Kerena disebabkan faktor penggunaan teknologi secara bebas, sehingga berdampak terhadap karakter siswa dalam kebiasaan yang negatif.

Dengan demikian, melalui terobosan baru dalam mendesain *E-book* IPS yang inovatif sebagai sumber belajar bagi siswa di abad 21, dapat mendukung kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, yang serba mudah diakses kapan dan dimana saja. Sehingga berdampak pada pembentukan karakter sosial emosional dan semangat belajar siswa yang lebih produktif maka, dalam mendesain *E-book* IPS yang berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* sangat penting dikembangkan melalui pengintegrasian materi dalam pembelajaran IPS karena realita yang terjadi di kehidupan sosial siswa, guru dan masih banyak masyarakat belum memiliki pemahaman yang lebih spesifik mengenai kearifan lokal *Nggusu Waru* yang mengatur tentang kepemimpinan, adab, akhlak, kejujuran, tanggung jawab, kepedulian sosial, empati dan lain sebagainya.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pengembangan *E-book* IPS sebagai sumber belajar bagi siswa dan guru yang bertujuan untuk membentuk karakter sosial emosional siswa yang lebih produktif di tengah peradaban dunia modern yang kompetitif, sehingga minat belajar siswa mengalami peningkatan yang dinamis dan meraih prestasi yang gemilang dalam memajukan dunia pendidikan serta dapat mewujudkan SDM berkualitas yang mampu berdaya saing, di level regional, nasional, dan global..

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan *E-book* IPS Berbasis Kearifan Lokal *Nggusu Waru* untuk Mengembangkan Karakter Sosial Emosional Siswa SMP di Kota Bima Nusa Tenggara Barat”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap *E-book* IPS yang berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru*?
2. Bagaimana pengembangan model *E-book* IPS berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* untuk mengembangkan karakter sosial emosional siswa?
3. Bagaimana efektivitas model *E-book* IPS berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* terhadap pengembangan karakter sosial emosional siswa?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara Umum dan Khusus sebagai berikut:

#### 1. Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk *E-book* IPS berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* untuk mengembangkan atau membentuk karakter sosial emosional siswa dalam memajukan dunia pendidikan yang lebih inovatif, unggul, dan berkemajuan di Kota Bima Nusa Tenggara Barat.

#### 2. Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. untuk mendeskripsikan dan menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap *E-book* IPS yang berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru*;
- b. untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengembangan model *E-book* IPS berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* untuk mengembangkan karakter sosial emosional siswa; dan
- c. untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas pengembangan *E-book* IPS berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* terhadap pengembangan karakter sosial emosional siswa.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemikiran yang dijelaskan sebelumnya, terdapat manfaat dalam penelitian ini guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam kajian pembelajaran pendidikan IPS yang bermanfaat dalam penyelenggaraan pembelajaran yang berbasis kearifan lokal di Sekolah Menengah Pertama. Oleh karena itu, dalam penelitian ini terdapat manfaat secara teoritis, praktis, serta pengambil kebijakan dan aksi sosial sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian (*research*) dan temuan ini diharapkan dapat memberikan dampak yang konstruktif dalam memberikan kontribusi dan masukan terhadap pengembangan teori berupa prinsip yang berdasarkan pada efektivitas implementasi *E-book* IPS yang dikembangkan. Khususnya mata

pelajaran IPS pada tingkat SMP. Adapun efektivitas pendekatan pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran ini sebagai berikut:

- a. kemampuan dalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* untuk mengembangkan karakter sosial emosional siswa SMP;
- b. tahapan-tahapan pembelajaran dari pengembangan *E-book* IPS yang dikembangkan dapat mengembangkan wawasan pengetahuan siswa untuk mengembangkan karakter sosial emosional siswa dan memecahkan permasalahan berdasarkan kaidah ilmiah; dan
- c. tahapan-tahapan dalam pengembangan *E-book* IPS yang dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan pendukung pembelajaran dalam materi pelajaran IPS.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dan kontribusi dalam penelitian ini yaitu:

- 1) bagi pemerintah dalam hal ini dinas pendidikan dan kebudayaan di Kota Bima dengan harapan dalam temuan penelitian ini khususnya yang dihubungkan dengan produk pembelajaran IPS dapat dijadikan salah satu landasan untuk pengembangan dan peningkatan kualitas pendidikan dalam mata pelajaran IPS pada jenjang SMP, sehingga outputnya dalam pembelajaran IPS dapat berjalan dengan efektif;
- 2) bagi peneliti setelah melakukan penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam mengimplementasikan pengetahuan tentang pengembangan bahan ajar *E-book* IPS serta sebagai acuan atau literatur bagi peneliti selanjutnya.
- 3) Bagi Kepala Sekolah, diharapkan pengembangan bahan ajar *E-book* IPS berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman tentang pendidikan karakter yang lebih komprehensif dan reputasi institusi sekolah yang lebih baik;
- 4) bagi guru pada mata pelajaran IPS diharapkan adanya hasil penelitian (*research*) bisa menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru yang dapat

meningkatkan kinerja dan profesionalisme guru sehingga pembelajaran IPS di ruang-ruang kelas semakin optimal, serta kemampuan profesional guru dalam pembelajaran semakin kreatif dan inovatif;

- 5) bagi peserta didik, pengembangan bahan ajar *E-book* IPS berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* hasil pengembangan diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kemampuan untuk mengembangkan karakter sosial emosional dan meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses kegiatan pembelajaran IPS di ruang kelas serta menambah kecintaan terhadap ilmu pengetahuan baru bagi siswa tentang nilai-nilai *culture* dalam filosofi kebudayaan lokal yang ada di daerah Kota Bima Nusa Tenggara Barat; dan
- 6) bagi masyarakat, diharapkan bisa digunakannya sebagai sumber informasi dan pengembangan karakter sosial emosional serta pemberdayaan masyarakat dalam menjaga maupun melestarikan nilai-nilai kearifan lokal *Nggusu Waru* ditengah peradaban kemajuan *science* dan teknologi postmodern.

### 3. Manfaat Pengambil Kebijakan

Hasil temuan penelitian ini diharapkan memberi kontribusi untuk pengambil kebijakan dalam mengembangkan sekolah pada tingkat SMP yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal agar siswa berkembang pada aspek pengetahuan (kognitif), kecerdasan sosial (psikomotorik) dan kecerdasan emosionalnya (afektif). Hasil penelitian ini juga dapat menjadi landasan atau acuan dalam pengembangan model buku elektronik yang berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* terhadap pembentukan karakter sosial emosional siswa pada pendidikan formal bagi kementerian pendidikan dan kebudayaan, serta sebagai bahan masukkan dalam kebijakan pencegahan kemerosotan moral, ahklak dan karakter dalam lingkungan pendidikan formal.

#### 4. Manfaat Aksi Sosial

Penelitian ini membahas permasalahan atau fenomena sosial yang merupakan salah satu isu yang berkembang di Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yaitu terjadinya kemerosotan moral dan penurunan karakter sosial emosional siswa. Maka hasil penelitian ini, dengan mengembangkan model buku elektronik IPS yang berbasis kearifan lokal *Nggusu Waru* dapat memberikan manfaat terhadap pembentukan karakter sosial emosional siswa baik di lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan yang lebih komprehensif yakni lingkungan masyarakat.

#### 1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Penulisan disertasi ini menggunakan struktur organisasi penulisan, agar dapat mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian sebagai berikut.

**BAB I: Pendahuluan**, yaitu bagian yang menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran umum dalam penyusunan proposal penelitian.

**BAB II: Tinjauan Pustaka** yaitu penjelasan teori-teori yang relevan yang diperoleh dari berbagai sumber literatur dan informasi tersebut meliputi; *electronic book (E-book)*, pembelajaran sosial emosional siswa, pendidikan ilmu pengetahuan sosial abad 21, pendidikan IPS sebagai pendidikan nilai kearifan lokal, pembelajaran IPS sebagai pengembangan karakter sosial emosional, bahan ajar digital berbasis nilai sebagai pengembangan karakter sosial emosional, penelitian terdahulu yang relevan (*state of the art*), kerangka pikir penelitian dan hipotesis.

**BAB III: Metode Penelitian** yaitu suatu kaidah dalam kegiatan ilmiah atau penelitian yang harus dilakukan oleh peneliti. Supaya mempermudah dalam kegiatan penelitian atau riset yang meliputi; desain penelitian, prosedur penelitian, tempat atau lokasi penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data

**BAB IV: Pembahasan dan Hasil Penelitian**, yang mendeskripsikan hasil penelitian berdasarkan data, informasi yang diperoleh pada saat melakukan penelitian di lapangan disertai dengan analisis kritis terhadap hasil-hasil penelitian yang dikaji dengan menggunakan alat analisis dari beberapa konsep dan teori yang sudah dikaji pada bab sebelumnya.

**BAB V: Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi**, yang menjelaskan tentang keputusan yang dihasilkan oleh peneliti sebagai jawaban atas permasalahan yang dipilih, implikasi hasil penelitian terhadap pengembangan *E-book* IPS sebagai sumber belajar, serta rekomendasi atas masalah yang terjadi dalam penelitian ini terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran IPS.