

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini masih terdapat siswa yang kurang mengenal keragaman budaya Indonesia, bahkan ketika mereka telah berada di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Salah satu materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, yaitu tentang keragaman budaya Indonesia. Namun, pada praktiknya penyampaian materi tersebut cukup menghadapi tantangan, baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam mengenalkan budaya Indonesia secara menyeluruh. Sedangkan di sisi lain siswa juga kerap tidak mengenali budaya yang berkembang di lingkungan sekitar mereka. Terdapat beberapa permasalahan juga yang sering dialami siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya Indonesia. Siswa umumnya menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak terkait budaya yang berbeda dari lingkungan tempat mereka berasal. Kurangnya ilustrasi visual dan contoh konkret dalam bahan ajar membuat siswa menghadapi hambatan dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterbatasan variasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran sering kali menimbulkan kejenuhan pada siswa. Keadaan tersebut berpengaruh pada rendahnya tingkat pemahaman dan minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Ketiadaan media pembelajaran yang bersifat interaktif juga mengakibatkan minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Indonesia merupakan negara yang kaya memiliki lebih dari 17.000 pulau serta keberagaman suku, bahasa, adat istiadat, agama, dan tradisi. Oleh karena itu, memahami bagaimana keragaman budaya ini mempengaruhi masyarakat dan anak-anak Indonesia menjadi hal yang penting (Yuniar Anggo et al., 2023). Keragaman budaya merupakan salah satu kekayaan bangsa Indonesia yang harus diperkenalkan sejak dini kepada generasi muda. Mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial di sekolah dasar memiliki peran penting dalam memperkenalkan keragaman tersebut kepada siswa.

Jenjang sekolah dasar merupakan tahapan pendidikan yang memiliki kontribusi signifikan dalam membentuk dasar karakter anak, dan pengenalan keragaman budaya merupakan bagian integral dari proses ini. Memberikan pemahaman tentang budaya yang beragam di sekolah dasar dapat membangun rasa saling menghormati, menumbuhkan toleransi, serta memperkaya wawasan anak terhadap dunia yang lebih luas. Melalui pengenalan keragaman budaya di sekolah dasar, siswa bukan sekedar belajar tentang budaya mereka sendiri, tetapi juga budaya lain yang ada di sekitar mereka. Ini membantu mereka menyadari bahwa perbedaan bukanlah hambatan, melainkan sumber kekuatan yang dapat memperkaya kualitas kehidupan sosial. Selain itu, dengan memahami budaya lain siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial yang baik, meningkatkan empati, serta mencegah terbentuknya prasangka dan stereotip di kemudian hari. Dengan demikian, peran pendidik menjadi sangat krusial dalam mengenalkan keragaman budaya Indonesia, mencapai proses pembelajaran yang maksimal, dan kontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan melalui penyediaan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran berguna sebagai sarana yang memfasilitasi penyampaian materi kepada siswa, menurut Wuri dan Faturrahman (dalam Dian Apriliani et al., 2023). Keberadaan media pembelajaran memiliki peran yang signifikan baik bagi guru maupun siswa, karena dapat menunjang keberlangsungan dan efektivitas proses pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media dapat mempengaruhi situasi kehidupan sehari-hari siswa, karena menumbuhkan minat, aspirasi baru, dan mendorong motivasi internal untuk belajar. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu atau pendukung yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar, menyediakan bahan ajar yang disajikan lebih menarik, menciptakan lingkungan belajar yang aktif, dan menyenangkan. Dengan bantuan dari media pembelajaran diharapkan dapat digunakan untuk menyampaikan pemahaman materi atau lainnya dengan lebih mudah dan terkonsep.

Namun demikian, guru sekolah dasar sering menghadapi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran, terutama media berbasis teknologi. Faktanya, penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam merancang pelajaran yang menarik untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran (Ashar & Supriansyah, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang didasarkan *Information and Communication Technologies* (ICT) dalam pendidikan di era ke-21 menjadi salah satu landasan penting dalam upaya meningkatkan kualitas proses pendidikan, sebagaimana dikemukakan oleh Wicaksono & Utama (2020). Dalam konteks pembelajaran di era ke-21, pengembangan media pembelajaran digital menjadi aspek esensial, karena terbukti nyata memberikan berbagai manfaat dalam mendukung efektivitas proses belajar.

Media pembelajaran berbasis ICT dapat secara efektif mengatasi tantangan ini. Karakteristik media ini interaktivitas dan fleksibilitasnya yang memungkinkannya untuk mendukung sumber belajar yang dimanfaatkan oleh pendidik, seperti *e-book* Dyah Afifah (dalam Jurnal et al., 2024). Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Puteri (2023) yang mengemukakan bahwa *e-book* memberikan dampak positif yang signifikan dan sangat sesuai digunakan sebagai media pembelajaran digital berbasis ICT dalam konteks pendidikan di era abad ke-21. Kemudahan dalam mengintegrasikan *e-book* sebagai bahan ajar ke dalam proses pembelajaran memberikan keuntungan tersendiri bagi pendidik. Selain itu, sifat esensialnya yang interaktif dan fleksibel menjadikan *e-book* digemari oleh siswa, mengingat bahwa *e-book* dapat diakses dengan mudah kapan pun dan di mana pun tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu.

Pada penelitian sebelumnya banyak membahas tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *e-book* dan aplikasi interaktif, dalam pembelajaran di sekolah dasar. Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengembangkan *e-book* yang berfokus pada materi keragaman budaya Indonesia, terutama yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak SD. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya mengembangkan *e-book* dalam bentuk teks dan gambar tanpa adanya fitur

interaktif yang lebih mendukung pemahaman siswa. Oleh karena itu, masih diperlukan adanya penelitian yang mengembangkan *e-book* dengan lebih memperkaya materi dan interaktif untuk pembelajaran materi keragaman budaya.

Berdasarkan konteks latar belakang yang telah disajikan penelitian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-book* “Pustaka Sandya Budaya” yang layak digunakan pada mata pelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya Indonesia di kelas V sekolah dasar. *E-book* tersebut merupakan media pendukung proses belajar mengajar yang praktis diterapkan di berbagai tempat dan mudah diakses melalui perangkat telepon seluler maupun teknologi komunikasi lainnya. *E-book* “Pustaka Sandya Budaya” ini akan memuat info keragaman budaya di Indonesia yang memudahkan siswa dalam mempelajari macam-macam budaya Nusantara. Diharapkan media ini dapat memfasilitasi belajar siswa sehingga dapat bermanfaat, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai keragaman budaya Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini akan berfokus pada pengembangan *E-book* “Pustaka Sandya Budaya” ditujukan bagi siswa kelas V sekolah dasar yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya di Indonesia. Oleh karena itu, dapat dirumuskan masalah yaitu: “Bagaimana proses pengembangan *E-book* Pustaka Sandya Budaya sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *e-book* “Pustaka Sandya Budaya” sebagai media pembelajaran interaktif pada materi keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar.
2. Untuk membantu siswa dalam mengenal, memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai keragaman budaya di Indonesia.

3. Untuk menganalisis kelayakan dan kualitas *e-book* Pustaka Sandya Budaya.
4. Untuk membantu siswa dalam mengajarkan toleransi dan menghargai perbedaan budaya melalui *e-book* Pustaka Sandya Budaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada berbagai pihak dan memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan di Indonesia. Berikut di bawah ini manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya *e-book* interaktif dalam mengenal, memperluas wawasan, pengetahuan, serta mendorong peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam memahami keragaman budaya Indonesia. Selain itu, penelitian ini berpotensi memperluas pengetahuan di bidang teknologi Pendidikan, dan berguna untuk meningkatkan daya kreativitas guru dalam mengembangkan *e-book* di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran *e-book* “Pustaka Sandya Budaya” proses belajar dapat dilakukan oleh siswa secara mandiri, kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan mereka, karena berbasis digital ini dibuat dalam bentuk *e-book* yang dapat diakses dalam telepon genggam ataupun alat teknologi komunikasi lainnya. Media pembelajaran *e-book* ini akan memfasilitasi siswa dalam mengakses dan mengeksplorasi pengetahuan mengenai materi keragaman budaya Indonesia disajikan melalui pendekatan yang lebih atraktif dan interaktif.

2. Bagi Guru

Penelitian mampu membantu guru dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam mengajarkan

keragaman budaya Indonesia melalui *e-book* Pustaka Sandya Budaya yang sudah dikembangkan, membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

3. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya pada bidang pengembangan media pembelajaran digital, meningkatkan kualitas pembelajaran melalui *e-book* yang sudah dikembangkan khususnya mengenalkan keragaman budaya Indonesia pada siswa sekolah dasar.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar, memberikan manfaat yang luas bagi dunia pendidikan, khususnya dalam memperkenalkan dan melestarikan keragaman budaya Indonesia melalui media pembelajaran digital.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan *e-book* “Pustaka Sandya Budaya” sebagai media pembelajaran interaktif guna mengenalkan keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar. Adapun ruang lingkup penelitian ini mencakup beberapa aspek sebagai berikut:

1.5.1 Lingkup Subjek

Subjek pada penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas V yang akan menggunakan *e-book* “Pustaka Sandya Budaya” dalam proses pembelajaran pada materi keragaman budaya di Indonesia. Selain itu, guru, ahli validasi media dan ahli validasi materi juga terlibat sebagai penilai dalam menguji kelayakan media yang dikembangkan.

1.5.2 Lingkup Materi

Materi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah keragaman budaya di Indonesia yang merupakan salah satu materi pada pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar. *E-book* “Pustaka Sandya Budaya” dikembangkan untuk membantu siswa dalam mengenal, mengajarkan toleransi, menghargai perbedaan budaya, memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai materi keragaman budaya di Indonesia, disajikan dengan metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan lebih menarik.

1.5.3 Lingkup Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Desain and Development* (D&D) dengan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974) yang sistematis untuk menghasilkan media yang efektif, layak, dan praktis. Tahapan penelitian mencakup perencanaan, produksi, pengembangan, dan diseminasi produk yang dikembangkan.

1.5.4 Lingkup Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar yang dijadikan tempat pelaksanaan uji coba implementasi *e-book* “Pustaka Sandya Budaya”, yaitu di SDN Cipacing 1 dan SDN Pasirjati. Waktu pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan tahapan pengembangan dan evaluasi produk. Penelitian di SDN Cipacing 1 dilaksanakan pada hari Jum’at, 29 November 2024, sedangkan di SDN Pasirjati dilaksanakan pada hari Selasa, 22 April 2025.