

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi pilar utama terbentuknya sebuah peradaban suatu bangsa. Pendidikan dapat menentukan dan menuntun arah hidup seseorang, karena pendidikan dapat menjadi salah satu upaya memperoleh pengetahuan, pengembangan, keterampilan, dan kemampuan diri dari seseorang (Yanti dan Syahrani, 2021). Maka dari itu, sistem pendidikan sudah seharusnya dapat mencapai tujuan dari pendidikan yang telah dirumuskan. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai jembatan dalam upaya mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi pesatnya perkembangan zaman. Pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin agar dapat melahirkan manusia yang bermutu.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia mengenai Sistem Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2003 bahwa “Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berkaitan dengan tujuan tersebut, di tingkat sekolah terdapat berbagai mata pelajaran yang berfungsi untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah disebutkan. Salah satu mata pelajaran yang sudah diajarkan di tingkat sekolah dasar adalah pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat mengarahkan siswa menjadi masyarakat negara yang bijak dan baik melalui pembelajaran berbasis teori yang berkaitan dengan esensi ilmu sosial untuk (Susanto, 2014:7). Selain untuk meningkatkan pengetahuan, pembelajaran IPS juga tidak terlepas dari sikap moral dan keterampilan. Menurut Pranomo tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengarahkan peserta didik dalam membentuk sikap, kepribadian, serta untuk meningkatkan penguasaan keterampilan dan pengetahuan peserta didik (Sari dan Resmi, 2020:142).

Pembelajaran IPS juga memiliki peran dalam mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan sosial atau sosiologi, sejarah, ekonomi, geografi, dan antropologi. Ilmu antropologi merupakan ilmu yang membahas tentang budaya. Budaya sendiri dapat diartikan sebagai teori yang dapat memupuk minat tentang bagaimana cara hidup manusia, tentang bagaimana suatu kepercayaan, tentang bagaimana cara untuk berpikir dan merasakan sesuatu, serta tentang bagaimana cara memperjuangkan sesuatu yang sesuai dengan budayanya, dengan kata lain tingkah yang menggambarkan identitas dari suatu lingkup masyarakat yang terus berkembang hingga menemukan cara hidup tertentu yang dianggap cocok dengan lingkungan sekitarnya (Sumarto, 2019:146).

Terdapat materi yang membahas terkait keragaman budaya yang di Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Materi keragaman budaya tersebut antara lain memaparkan tentang keragaman lagu daerah, keragaman alat musik daerah, keragaman pakaian daerah, keragaman suku bangsa, keragaman rumah adat, dan sebagainya. Mengenal keragaman rumah adat di Indonesia sangatlah penting karena rumah adat menjadi bagian dari pusaka budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, sehingga harus dilestarikan. Terlebih dengan pesatnya kemajuan zaman, kini rumah adat sudah mulai tergantikan keberadaannya oleh rumah dengan gaya modern. Bahkan di beberapa daerah kita sulit menemukan masyarakat yang masih mempertahankan adanya rumah adat, sehingga kemungkinan anak dapat melihat secara langsung bagaimana bentuk salah satu rumah adat di Indonesia sangat sulit.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada buku tematik Tema 7 Indahya Keberagaman Negeriku Revisi 2017 terbitan Kemendikbud untuk siswa kelas IV sekolah dasar, didapati bahwa materi tentang rumah adat di Indonesia dimuat dengan materi yang singkat, dimana hanya terdapat nama asal daerah dan nama rumah adat dalam bentuk tabel. Selain itu, tidak terdapat gambar yang menunjukkan bagian dan ciri khas dari setiap rumah adat, serta tidak adanya penjabaran materi terkait keunikan berbagai rumah adat dari 34 provinsi di Indonesia. Tentu saja hal ini menyebabkan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS tentang materi keragaman rumah adat di Indonesia menjadi tidak maksimal karena nilai-nilai budaya pada materi tidak dapat tersampaikan secara

menyeluruh kepada peserta didik. Bukan hanya tentang konsep nilai budaya yang tidak tersampaikan secara mendalam, tetapi konsep sosiologi dan geografi juga tidak dapat tersampaikan. Padahal sejatinya sosiologi dan geografi juga terikat dengan kebudayaan, dimana sosiologi dan geografi menjadi salah satu faktor terbentuknya suatu keragaman budaya di masyarakat.

Hal tersebut berkaitan juga dengan penelitian Setiawan (2020) yang menyatakan bahwa siswa saat ini kurang tertarik dengan keragaman rumah adat yang merupakan warisan budaya Indonesia dan pada proses pembelajaran guru mengalami kendala dalam menyampaikan materi keragaman rumah adat di Indonesia sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami figur dan ciri khas rumah adat dari ke-34 provinsi, serta adanya keterbatasan media pembelajaran yang mendukung saat pelajaran berlangsung.

Merujuk pada permasalahan diatas, maka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah tuntutan bagi guru, karena dengan hal tersebut dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk kembali berminat dalam mengikuti pembelajaran IPS. Proses kegiatan belajar mengajar di kelas juga memiliki peranan krusial dalam tercapainya tujuan pendidikan nasional, sehingga setiap pembelajaran di kelas harus dirancang dengan sebaik mungkin. Maka dari itu, agar pembelajaran dapat terealisasi secara optimal diharuskan adanya persiapan mengajar. Menurut Di, dkk. (dalam Anggraini, 2021:2418) persiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran terdiri dari beberapa komponen, yaitu menyusun rencana pembelajaran, memilih dan mempersiapkan bahan ajar, memilih dan mempersiapkan sumber belajar, menentukan dan mempersiapkan media pembelajaran, menentukan dan mempersiapkan kurikulum yang dipergunakan, serta adanya pelaksanaan penilaian.

Untuk merancang sebuah komponen pembelajaran guru dituntut harus bisa menguasai pengetahuan dasar TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). TPACK merupakan penggabungan dari teknologi, pedagogik serta konten yang diterapkan sinkron dengan konteks yang ada dalam pembelajaran yang memiliki tiga kerangka pengetahuan ditambah dengan unsur *Technological Knowledge* (TK), *Technological Content Knowledge* (TCK), dan *Technological Pedagogical* (TP). Dengan mengetahui pengetahuan dasar tersebut, guru diharapkan

dapat merancang pembelajaran yang efektif dan efisien (Amelia, Nurfalah, dan Diah, 2021). Hal tersebut tentu saja berkaitan dengan adanya perubahan dan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga siswa pun dituntut harus bisa memiliki keterampilan abad 21 4Cs, yaitu antara lain *critical thinking and problem solving skill, communication skill, creativity skill, dan collaboration skill* (Septikasari & Frasandy, 2018). Untuk menguasai keterampilan 4Cs, siswa harus memiliki keterampilan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang biasa disebut dengan istilah berpikir tingkat tinggi. Resnick mengemukakan bahwa HOTS adalah proses berpikir kompleks untuk menggambarkan materi, menghasilkan konklusi, membentuk representasi, menganalisis, dan dapat membangun hubungan dengan yang paling dasar dengan aktivitas kejiwaan atau mental (Simarmata, Simanihuruk, Ramadhani, Safitri, Wahyuni, dan Iskandar, 2020).

Bahan ajar menjadi bagian dari komponen krusial yang harus diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan bahan ajar disusun secara terstruktur untuk menyampaikan suatu ketercapaian sebuah kompetensi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang berdasar pada seperangkat materi pelajaran. Kosasih (2021:1) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru dan siswa untuk memudahkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Untuk menggunakan bahan ajar guru harus bisa memahami terlebih dahulu konteks penggunaan bahan ajar, seperti memahami bahwa bahan ajar harus bisa memenuhi kebutuhan belajar, memahami karakteristik siswa, dan bahan ajar dapat dioptimalkan dari karakteristik bahan ajar itu sendiri.

Pada abad ke-21 ini pengembangan bahan ajar digital merupakan sebuah kebutuhan dan menjadi salah satu komponen pembelajaran yang relevan. Hal ini karena pesatnya teknologi yang berdampak pada segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Bahan ajar yang dikemas saat ini diorganisasi oleh para pengajar dalam bentuk pembelajaran mandiri, seperti *podcast*, buku digital, poster, *infografis*, video, *powerpoint*, dan lain-lain. Dengan mengembangkan bahan ajar secara beragam dan menarik minat juga perhatian siswa, pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal.

Penggunaan bahan ajar digital sebagai salah satu pemecahan masalah untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Pada aspek kognisi, bahan ajar digital dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar dan dapat mengembangkan daya nalar sehingga bahan ajar digital ini mampu membantu siswa dalam melakukan pendalaman materi melalui aktivitas belajar berpikir dan memahami, serta memberikan pengalaman konkret (Prastyo, Islam, dan Putra, 2021). Bahan ajar juga dapat bermanfaat karena dalam kegiatan belajar mengajar minat siswa akan meningkatkan. Maka, bahan ajar harus memiliki kualitas yang baik dan dapat dipahami dengan mudah.

Terdapat beberapa jenis bahan ajar, diantaranya yaitu bahan ajar berbasis cetak dan bahan ajar berbasis non cetak. *E-book* sebagai bagian dari jenis bahan ajar berbasis non cetak yang dapat dikembangkan oleh guru sehingga *e-book* dapat membantu memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien. *E-book* adalah singkatan dari *elektronik book* atau buku elektronik. *E-book* merupakan sebuah buku dalam bentuk digital yang mampu dibaca melalui komputer pribadi atau smartphone yang sudah dirancang untuk tujuan eksklusif dan bisa dikemas dalam bentuk *softfile* salah satunya adalah dalam bentuk PDF (Holiwarni dan Azmi, 2017). Pendahuluan, isi, dan penutup adalah beberapa bagian yang dikembangkan dalam bahan ajar berbasis *e-book*.

E-book memiliki banyak kelebihan, diantaranya yaitu dapat menampilkan materi yang bersifat interaktif, fleksibel, dan dapat diakses secara individu ataupun kelompok. Bahan ajar *e-book* yang dikembangkan saat ini bisa terdiri dari audio, video, dan gambar sehingga tampilan yang disajikan menarik. Kelebihan *e-book* dibandingkan dengan buku cetak tentunya sangat banyak sekali. Kelebihan *e-book* ditunjukkan pada kapasitas penyimpanan yang tidak memerlukan tempat yang luas dalam suatu perangkat elektronik seperti PC/komputer dan smartphone, serta karena *e-book* sifatnya digital sehingga dapat diakses secara fleksibel, yakni tidak memandang tempat ataupun waktu (Rodhiah dan Roza, 2020). Dengan adanya pengembangan bahan ajar *e-book* dapat membantu mengatasi kelemahan sistem pembelajaran konvensional, menumbuhkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar, dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam mempersiapkan pembelajaran secara individu.

Bahan ajar *e-book* dapat diimplementasikan di jenjang sekolah dasar dalam seluruh mata pelajaran, salah satunya *e-book* dapat dikembangkan pada mata pelajaran IPS dengan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan dapat lebih bermakna untuk siswa. Hal ini berkaitan dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar, khususnya di kelas IV. Siswa kelas IV merupakan siswa yang sedang merasakan pergeseran dari kelas rendah ke kelompok kelas tinggi, dimana peserta didik yang sudah memasuki kelompok kelas tinggi memiliki karakteristik yang mandiri (Putri dan Syofyan, 2019). Dengan demikian, siswa dapat terbantu dalam melaksanakan pembelajaran secara mandiri dan memudahkan siswa memahami suatu materi dari pengembangan bahan ajar *e-book*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa solusi dari permasalahan diatas yaitu dengan adanya pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* pada pembelajaran IPS terkait materi keragaman rumah adat di Indonesia. Bahan ajar berbasis *e-book* ini dirancang dengan menyajikan teks, gambar yang relevan dengan materi, video yang dibuat sendiri dan relevan dengan materi, serta audio yang dibuat sendiri oleh peneliti dan relevan dengan materi yang dikembangkan sehingga dapat menumbuhkan minat siswa terhadap materi keragaman rumah adat di Indonesia. Tidak hanya itu, *e-book* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan menjadikan sebuah pembelajaran lebih bermakna, khususnya pada pembelajaran IPS, dimana peserta didik selain mendapat ilmu berupa pengetahuan juga dapat mengasah keterampilan berpikir kritis dan dapat mengembangkan sikap moral dari suatu materi yang dipelajari. Tidak hanya itu, *e-book* juga dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa ada keterbatasan waktu dan keterbatasan tempat, serta tanpa adanya biaya.

Penelitian ini pun didasari dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *e-book* layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Kemudian disebutkan juga bahwa *e-book* layak digunakan sebagai sumber belajar yang menarik, sehingga bagi siswa kelas IV sekolah dasar materi ajar akan lebih mudah untuk dipahami (Sukmana, Supriatna, dan Wardhani 2022; Monitha, 2022; Aulia, 2021).

Berdasarkan kondisi-kondisi diatas, pelaksanaan penelitian ini bermaksud untuk mendesain dan mengembangkan bahan ajar pembelajaran IPS pada materi

keragaman rumah adat di Indonesia dalam bentuk *e-book*. Maka dari itu, judul penelitian ini adalah “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-book* Pada Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini berfokus pada proses perancangan dan pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* materi keragaman rumah adat di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Didasari dari permasalahan yang telah dipaparan diatas, maka dirumuskan tiga rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana rancangan bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia?
- 1.2.2 Bagaimana hasil uji kelayakan bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia?
- 1.2.3 Bagaimana respon guru dan siswa terhadap bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini tentu saja untuk membuat bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Namun secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Merancang bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia.
- 1.3.2 Menguji kelayakan bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia.
- 1.3.3 Mengetahui respon guru dan siswa terhadap bahan ajar berbasis *e-book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang didasari dari tujuan diatas, yakni:

- 1.4.1 Bagi guru, yaitu dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang dianggap terlalu banyak oleh siswa, menambah variasi bahan ajar, serta dapat memotivasi guru membuat bahan ajar lebih menari dan inovatif bagi siswa sehingga proses pembelajaran lebih bermakna.
- 1.4.2 Bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan minat siswa saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga dapat menciptakan suatu

kebermaknaan dalam pembelajaran. Oleh karena itu dalam memahami suatu materi ajar siswa akan lebih mudah.

- 1.4.3 Bagi peneliti, yaitu dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapat pada proses perkuliahan, juga dapat mengasah keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book*.
- 1.4.4 Bagi sekolah, yaitu dapat menambah variasi bahan ajar pada mata pelajaran IPS materi keragaman rumah adat di Indonesia.