

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab 1, akan menjelaskan tentang latar belakang permasalahan yang kerap dirasakan peserta didik dalam pembelajaran IPS yang kadang cenderung monoton dalam memanfaatkan sumber belajar. Dengan ini dalam latar belakang menjelaskan bagaimana Keraton Kaibon dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS. Dalam latar belakang terdapat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan. Lalu tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu sarana yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup manusia, usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan potensi diri dari peserta didik agar memiliki kekuatan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri dan masyarakat merupakan pengertian dari pendidikan (Supriadi, 2016, hlm. 92). Kemampuan dan kompetensi ini dapat tercapai melalui proses pembelajaran di sekolah. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar. Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan beberapa komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Pane, 2017, hlm. 338).

Pada pembelajaran Bruce Weil (1980) (dalam Nasution, 2017, hlm. 17) menyebutkan tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran. *Pertama*, proses pembelajaran merupakan usaha kreasi lingkungan dalam membentuk struktur kognitif para peserta didik. *Kedua*, berhubungan dengan tiga tipe pengetahuan yakni pengetahuan fisik (objek atau kejadian), sosial (perilaku), dan logika (berpikir sistematis). *Ketiga*, proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial. Dengan begitu pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, peserta didik,

lingkungan belajar melalui keterhubungan tersebut dapat memberikan pengalaman belajar sehingga memungkinkan peserta didik akan berkembang.

Proses pembelajaran di pengaruhi oleh berbagai faktor yaitu dari segi internal yang dipengaruhi dari diri peserta didik itu sendiri dan dari segi eksternal yang dipengaruhi oleh lingkungan luar (Sardiyana, 2018, hlm. 71). Dari segi internal seperti kesehatan fisik dan psikologis mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran serta kemampuan kognitif dari peserta didik yang berbeda-beda. Cara mendidik, metode dalam pembelajaran, media dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran menjadi komponen dari faktor eksternal dalam proses pembelajaran. Menurut (Sitepu, 2014, hlm. 18) Sumber belajar merupakan komponen dalam kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, sikap, keyakinan, emosi, dan perasaan. Sehingga sumber belajar memberikan suatu pengalaman dalam proses pembelajaran.

Buku “Pengembangan Media dan Sumber Belajar” memaparkan bahwa semua sumber berupa data, orang dan wujud tertentu dapat digunakan oleh peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah para peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau memenuhi kompetensi tertentu (Cahyadi, 2019, hlm. 6). Dengan demikian, fungsi utama dari sumber belajar untuk mempermudah kegiatan belajar dan meningkatkan prestasi dalam konteks pengajaran dan pembelajaran. Berdasarkan kajian psikologis mengemukakan bahwa pembelajaran yang kongkrit akan lebih mudah dipahami oleh para peserta didik dari pada pembelajaran yang abstrak. Oleh karena itu, penggunaan sumber belajar yang tepat dalam pembelajaran sangat membantu para peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang kaitannya dengan kehidupan manusia dengan lingkungannya (Mutiani, 2020, hlm. 15). Tujuan pembelajaran IPS dimaksudkan agar peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik dalam berwarganegara. Menurut Suhanadji dan Wasposito (2003) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran IPS untuk membentuk individu menjadi warga negara yang baik (*Good Citizen*) dengan ini, karakteristik menjadi warga negara yang baik (*Good Citizen*) diantaranya : (a) Cinta kepada tanah air, bangsa, dan negara. (b) Memiliki sikap integritas sosial dan tanggung

jawab sebagai warga negara. (c) Memiliki pengertian dan penghargaan terhadap nilai budaya dan tradisi yang telah diwariskan kepada bangsanya (Hasanah, 2018, hlm. 165).

Pendidik, peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan belajar menjadi komponen dalam pembelajaran IPS yang sangat berkaitan terhadap ketercapaiannya tujuan dan hasil dalam pembelajaran. Semua lingkungan yang terdapat disekitar kita dapat menjadi media dalam pembelajaran. Pemanfaatan lingkungan sekitar dalam kegiatan belajar dapat menambah keseimbangan dalam proses pembelajaran (Ulum, 2014, hlm. 521). Dengan begitu pembelajaran tidak berfokus pada ruang kelas saja melainkan lingkungan sekitar dapat dijadikan sumber belajar yang berpengaruh pada keterampilan sosial para peserta didik.

Permasalahan-permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran IPS di kutip dari sebuah pemikiran (Ramadhani, 2018, hlm. 45) yakni tumbuhnya budaya belajar verbalistik dimana penyampaian materinya berpatok pada lisan saja, dominasi metode ekspositori dimana pada proses pembelajarannya peserta didik hanya mengikuti pola yang telah ditetapkan oleh gurunya, pengajaran yang berpusat pada buku teks. Hal tersebut dapat dilihat dari fakta pra-penelitian di lapangan pada kegiatan PPLSP yang dilakukan oleh peneliti di SMP bahwa pembelajaran IPS yang terjadi di sekolah hanya mengandalkan pembelajaran yang berpusat pada pendidik seperti ceramah dan pembelajaran yang hanya terpaku pada buku teks saja sehingga peserta didik akan cepat merasa bosan saat pembelajaran IPS berlangsung. Lebih lanjut dikemukakan (Ngatiyem, 2013, hlm. 19) bahwa pembelajaran IPS lebih banyak mengandalkan materi yang termuat pada buku paket serta kurangnya pemanfaatan media dan alat peraga serta lingkungan sebagai sumber informasi IPS.

Dari temuan tersebut peneliti memperoleh gambaran, bahwa peran guru sebagai fasilitator bagi peserta didik dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Guru sebagai sumber belajar pada proses pembelajaran dengan demikian guru harus memiliki referensi terkait pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan memungkinkan peserta didik belajar dengan mudah, menyenangkan, dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan (Junaedi, 2019, hlm. 24). Dengan ini peranan pendidik sangatlah

penting dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Budiarti, 2015, hlm. 61).

Pada penelitian ini, ditetapkan Keraton Kaibon sebagai objek penelitian dilihat dari tujuan pendidikan IPS untuk menjadi warga negara yang baik yaitu dengan cinta tanah air, dan menghargai tradisi dan nilai budaya dari apa yang telah di wariskan salah satunya menghargai peninggalan situs sejarah. Keraton Kaibon yang terletak di Kota Serang Provinsi Banten ini juga menjadi salah satu peninggalan sejarah yang memiliki nilai-nilai yang dapat di ambil sebagai pembelajaran dan dijadikan sebagai sumber belajar. Situs sejarah Keraton Kaibon juga menjadi salah satu ciri khas yang ada di Kota Serang dengan menjadikan Kaibon sebagai salah satu lambang pada logo Banten yang mengartikan bahwa daerah Provinsi Banten sebagai pintu gerbang peradaban dunia menandakan bahwa Keraton Kaibon menjadi salah satu peninggalan sejarah yang di banggakan oleh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Banten. Helius Sjamsuddin dalam (Pratama, 2019, hlm 73) menyatakan, “Peninggalan sejarah salah satunya bangunan atau pemukiman berperan penting dalam pembelajaran karena peninggalan situs sejarah dapat memberikan informasi terkait bagaimana kebudayaan dan peradaban suatu masyarakat bisa tumbuh, berkembang, dan runtuh. Dengan ini situs sejarah Keraton Kaibon sebagai peninggalan sejarah tidak hanya tidak hanya menjadi tempat kuno tetapi dapat menjadi sarana edukasi.

Keraton Kaibon juga memiliki keterkaitan dalam materi pembelajaran IPS di kelas VII pada kompetensi dasar 3.4 memahami berpikir kronologi perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya geografis, dan pendidikan sejak masa pra aksara sampai masa Hindu-Buddha, dan Islam. Dan kompetensi dasar 4.4 menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha, dan Islam. Pada materi masyarakat Indonesia pada masa praaksara, Hindu-Buddha dan Islam pada bahasan Kesultanan Islam salah satunya Kerajaan Banten dengan peninggalan salah satunya berupa keraton yang dikenal dengan Keraton Kaibon. Sehingga situs sejarah Keraton Kaibon dapat menjadi alternatif pembelajaran selain buku teks IPS.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian yang diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada melalui penelitian dengan judul “**Pemanfaatan Keraton Kaibon sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran IPS**” Dalam pemanfaatan Keraton Kaibon sebagai sumber dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mengamati peninggalan sejarah berupa keraton sebagai salah satu sumber belajar IPS dengan begitu para peserta didik dapat mengetahui bahwa pembelajaran IPS tidak hanya berpatok pada pembelajaran di dalam kelas dengan memanfaatkan buku teks tetapi dapat memanfaatkan situs sejarah sebagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka yang menjadi masalah pokok dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan Keraton Kaibon sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS. Dari rumusan masalah pokok di atas, kemudian dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa nilai-nilai Keraton Kaibon sebagai sumber belajar IPS ?
2. Bagaimana strategi pengelola Keraton Kaibon sebagai sumber belajar IPS ?
3. Kendala situs Keraton Kaibon sebagai sumber belajar IPS ?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini di klasifikasikan menjadi dua yakni tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan secara umum yaitu untuk mengkaji dan memperoleh gambaran bagaimana pemanfaatan Keraton Kaibon sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS. Dari tujuan umum tersebut, maka dikembangkan menjadi tujuan khusus sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bagaimana nilai-nilai Keraton Kaibon disajikan sebagai sumber belajar IPS
2. Mendeskripsikan bagaimana strategi pengelola Keraton dalam mengembangkan Keraton Kaibon sebagai sumber belajar IPS
3. Menjelaskan kendala-kendala situs Keraton Kaibon sebagai sumber belajar IPS

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua. Untuk manfaat secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya terutama mengenai pemanfaatan Keraton Kaibon sebagai sumber belajar di sekolah. Dari manfaat teoritis tersebut, dikembangkan menjadi manfaat praktis sebagai berikut.

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan rujukan guru IPS dalam memilih metode pembelajaran, utamanya dalam memanfaatkan lingkungan sekitar (tempat-tempat peninggalan sejarah seperti : keraton) dalam menunjang pembelajaran IPS. Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan rujukan bagi siswa untuk menambah wawasan tentang pemanfaatan keraton dalam meningkatkan pembelajaran IPS.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi digunakan untuk membuat sistematika penulisan skripsi dalam memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh. Hal ini diajukan agar para pembaca dapat memahami terkait isi skripsi tersebut. Skripsi ini terdiri dari lima bab yang saling berkaitan pada setiap bab nya. Adapaun sistematika dalam penulisan skripsi adalah.

Bab I berisi pendahuluan yang memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi kajian pustaka, dari judul yang diambil oleh peneliti, yaitu pemanfaatan Keraton Kaibon sebagai sumber belajar IPS. pada bab ini membahas tentang kajian pembelajaran IPS, keraton, Keraton Kaibon, dan sumber belajar.

Bab III berisi metode penelitian, pada bab ini membahas mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data.

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini peneliti akan memaparkan hasil penelitiannya yang didapat mengenai pemanfaatan Keraton Kaibon sebagai sumber belajar IPS.

Bab V berisikan kesimpulan, saran, implikasi dan rekomendasi yang diberikan oleh peneliti.