

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi terjadi begitu pesat, hampir seluruh bidang dalam kehidupan dibantu dengan teknologi sebagai alat informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi ini bisa dijadikan kesempatan baik untuk dunia pendidikan dalam meningkatkan mutu pengajaran serta pembelajarannya. Menurut UNESCO, teknologi digital dimanfaatkan untuk memperkuat sistem pendidikan karena diharapkan dapat mempermudah penyebaran dan pemerataan pendidikan serta menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas (Muhasim, 2017). Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan umumnya digunakan sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital memiliki tujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami proses pembelajaran sesuai dengan zamannya. Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang memiliki gaya belajar berbeda-beda, yakni diantaranya audio, video, audio-visual, serta kinestetik. Terdapat macam-macam media pembelajaran yang dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik. Salah satunya yaitu, media pembelajaran e-book. Secara sederhana, e-book dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital. E-book merupakan proses pendigitalisasian buku konvensional biasa (Martha, Z. D., Adi, E. P. & Y., 2018). Buku digital merupakan salah satu sumber belajar yang dikemas ke dalam media pembelajaran digital yang diharapkan dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda dikarenakan sebuah buku digital tak hanya berisikan teks dan gambar saja, tetapi dapat disisipi sebuah video, audio, power point, dan bahan ajar lainnya dalam satu kesatuan.

Selain itu pembelajaran digital juga, merupakan mengimplementasikan dari pembelajaran abad 21 yang dimana di dalamnya terdapat pengintegrasian penerapan teknologi dalam pembelajaran atau TPaCK. TPaCK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh

guru mengenai bagaimana memfasilitasi pembelajaran peserta didik dari konten tertentu melalui pendekatan pedagogik dan teknologi (Cox & Graham, 2009). Kompetensi TPaCK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) dapat membantu guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan zaman dalam pembelajaran abad 21.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas IV Sekolah Dasar, dapat ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif cenderung belum digunakan. Padahal buku digital ini dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan aktivitas kognitif peserta didik melalui mengintegrasikan antara sistem pembelajaran, proses kognitif, dan perilaku peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga menunjukkan banyak keuntungan lainnya, sehingga penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dalam bentuk digital semakin berkembang, diantaranya penggunaan media berbasis elektronik dapat menciptakan terjadinya proses belajar mandiri yang menekankan pada kerja sama dan pembelajaran aktif (Muruganantham, 2015). Media berbentuk digital dapat menjadi media yang tepat digunakan karena selain fleksibel, media digital juga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Keuntungan penggunaan media dalam bentuk buku digital ini searah dengan standar kompetensi lulusan yang disebutkan dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2016, standar kompetensi lulusan pada dimensi keterampilan diharapkan peserta didik memiliki keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran digital mampu memfasilitasi pembelajaran berdasarkan prinsip pemanfaatan teknologi dan informasi sesuai dengan tantangan abad 21.

Buku digital dapat digunakan untuk seluruh mata pelajaran, tak terkecuali mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pembelajaran yang membina peserta didik dalam kehidupan sosialnya agar senantiasa menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab, serta dapat bermasyarakat secara baik. Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kurikulum 2013 disesuaikan dengan karakteristik kompetensi pada tingkat usia perkembangan peserta didik. Kompetensi pembelajaran IPS yang harus dicapai

disebutkan dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, yaitu: (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Pembelajaran IPS juga dapat menanamkan nilai karakter pada peserta didik. Nilai karakter tersebut diantaranya religius, demokratis, rasa ingin tahu, toleransi, disiplin, kreatif, semangat kebangsaan, senang membaca, bersahabat, dan peduli lingkungan (Kemendiknas, 2010). Pembelajaran IPS sangat penting untuk dibelajarkan di Sekolah Dasar karena memiliki tujuan, diantaranya: (1) memberikan bekal pengetahuan sosial kepada peserta didik untuk hidup bermasyarakat kelak; (2) memberikan bekal berupa kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif kepada peserta didik untuk memecahkan permasalahan sosial di masyarakat; (3) memberikan bekal peserta didik kemampuan berkomunikasi dengan masyarakat; (4) memberikan bekal kepada peserta didik dengan sikap mental yang positif dan cara agar terampil memanfaatkan lingkungan hidup; (5) memberi bekal kepada peserta didik untuk mampu mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan zaman.

Urgensi penggunaan media digital pada pembelajaran IPS tersebut tidak sejalan dengan apa yang peneliti temukan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terdapat temuan bahwa kebanyakan peserta didik kurang memiliki minat dalam mempelajari sejarah. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung mengobrol, dan tidak memperhatikan guru dikarenakan materi pembelajaran yang begitu banyak dan berkaitan dengan teori-teori membuat pembelajaran cenderung dilakukan hanya satu arah, sehingga guru masih menjadi pusat kegiatan belajar

mengajar. Pembelajaran yang kurang variatif ini menyebabkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran rendah, hal tersebut membuat peserta didik sulit memahami materi. Selain itu, terbatasnya media pembelajaran pada muatan IPS juga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal. Media yang tersedia terbatas, padahal di Sekolah terdapat fasilitas digital yang dapat menjadi sarana untuk mengembangkan media berbasis digital sesuai dengan perkembangan zaman. Kurangnya pemanfaatan IT tersebut juga menjadi salah satu faktor kurang optimalnya pembelajaran IPS. Persoalan yang paling banyak muncul dalam pembelajaran IPS, diantaranya: (1) pembelajaran masih konvensional, guru kurang mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, pemanfaatan media, dan pengolahan sumber belajar masih kurang, selain itu pembelajaran juga masih fokus pada konsep dasar yang baku; (2) peserta didik kurang responsif, kreatif, dan kritis, minat peserta didik rendah karena materi IPS dianggap materi hafalan yang membosankan (Rosramadhana, 2017). Sehingga kebermaknaan pembelajaran kurang maksimal.

Salah satu fokus pembelajaran sejarah di kelas IV yaitu, Peninggalan Sejarah Masa Kerajaan Islam di Indonesia (BSNP, 2020). Pada jenjang Sekolah Dasar mata pelajaran IPS memuat geografi, sejarah, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Materi sejarah di Sekolah Dasar tidak bisa lepas dari geografi, sejarah, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang kompleks, yang tidak dapat dipandang dari satu dimensi belaka, karena keterpaduan merupakan sifat alami dari pembelajaran IPS. Penyajian materi tersebut menjadi tantangan besar bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Hal ini karena tradisi pembelajaran sejarah yang berfokus pada menghafal nama tokoh masa lampau dan tahun membuat peserta didik merasa bosan (Madjid, M., & Wahyudhi, 2014). Oleh karena itu, guru harus dapat menyajikan materi tersebut dengan cara yang menarik sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik. Penyajian materi pembelajaran sejarah harus bersifat adaptif terhadap perkembangan zaman maupun perkembangan peserta didik (Saidillah, 2018).

Kurangnya minat belajar peserta didik dikarenakan dalam proses pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran.

Bukan dilihat dari penyampaian materi yang disampaikan oleh guru, melainkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat pendukung bagi guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pelajaran sejarah. Oleh sebab itu, perlu sekali media pembelajaran dipakai dalam pembelajaran karena dapat menarik peserta didik agar pelajaran sejarah juga tidak terkesan membosankan. Dengan memanfaatkan teknologi berupa media pembelajaran buku digital yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, materi sejarah yang tadinya bersifat monoton menjadi lebih menarik karena di dalamnya terdapat fitur-fitur interaktif yang menarik dan dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, seperti dapat disisipi konten grafik, *hyperlink*, video, audiovisual, kuis, animasi serta fitur pencarian (Susantini et al., 2021). Media pembelajaran buku digital sejarah yang menarik juga dapat menambah minat peserta didik dalam mempelajari sejarah, yang dalam kenyataannya adalah salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh peserta didik. Selain itu, dalam buku digital ini juga dibuat mengacu kepada pembelajaran berbasis *High Order Thinking Skill* (HOTS), dan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) melalui pembelajaran inovatif abad 21.

Melihat kondisi tersebut, peneliti bermaksud untuk mendesain dan mengembangkan suatu media pembelajaran IPS muatan sejarah pada materi peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia dalam bentuk media buku digital. Peneliti berharap melalui penelitian ini dapat menjadi solusi dalam membantu guru dan peserta didik agar melaksanakan pembelajaran sejarah ke arah yang lebih baik dengan mencoba mendesain rancang bangun media buku digital untuk kepentingan pembelajaran sejarah di Sekolah Dasar yang diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami konsep sejarah serta diharapkan dapat mengurangi image bahwa pembelajaran sejarah tidak menarik dan membosankan. Maka judul penelitian ini adalah “Rancang Bangun Media Buku Digital Materi Peninggalan Sejarah Kesultanan Islam di Indonesia Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian design and development yang menggunakan prosedur ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam merancang produk media.

Penelitian ini berfokus pada proses perancangan dan pengembangan media buku digital pada materi peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dari masalah yang telah diteliti dalam penelitian ini, dirumuskan :

1. Bagaimana rancangan desain media buku digital materi peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia?
2. Bagaimana tahapan pengembangan media buku digital materi peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media buku digital materi peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan pokok di atas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. Merancang media buku digital materi peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia.
2. Mengetahui tahapan pengembangan media buku digital materi peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia.
3. Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media buku digital materi peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi peserta didik, guru dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses kegiatan belajar mengajar peserta didik serta tentu saja untuk peneliti sendiri.

1. Bagi Peserta didik

Meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS, dan membantu peserta didik dalam memahami materi peninggalan sejarah Kesultanan Islam di Indonesia.

2. Bagi Guru

Menambah referensi tentang pemanfaatan media buku digital, mempermudah proses pembelajaran, dan sebagai motivasi untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga penyampaian materi pelajaran lebih menarik.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan atau informasi bagi sekolah dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik di Sekolah dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif.

4. Bagi Peneliti

Sebagai media pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan, dan meningkatkan keterampilan membuat media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memudahkan dalam menulis makalah ini, penulis membagi menjadi sistematika penulisan menjadi lima bab, yaitu :

BAB I Pendahuluan, bab ini terdiri dari lima sub bab, yaitu: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan Skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, bab ini membahas mengenai kajian pustaka yang relevan dengan judul penelitian, yaitu: Pembelajaran Abad 21, Media Pembelajaran, Media Buku Digital, Pembelajaran IPS di SD, Pembelajaran Sejarah Kelas IV.

BAB III Metode Penelitian, bab ini membahas mengenai jenis penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, bab ini membahas mengenai temuan pengembangan dan pembahasan hasil rancangan, hasil validasi, uji kelayakan, dan respon pengguna.

BAB V Penutup, bab ini membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi, dan rekomendasi kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan pengembangan media dengan variabel yang sama.