

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan saat ini sedang dihadapkan pada tantangan untuk mewujudkan keunggulan dalam daya saing anak bangsa. Bahwasanya pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang meliputi perkembangan 3 ranah yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif yang dilakukan secara berkala dan sadar dalam rangka untuk menstimulus potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar dapat berkembang. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUSPN No.20 Tahun 2003). Berdasarkan isi pasal tersebut tujuan pendidikan adalah agar peserta didik dapat menjadi seorang manusia yang utuh sesuai dengan karakter yang mulia. Pendidikan dapat juga dikatakan sebagai proses memanusiakan manusia.

Melalui pendidikan, bangsa Indonesia dapat mencetak generasi-generasi yang cerdas dalam rangka menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas di Indonesia. Seiring berjalannya waktu, pendidikan terus menerus mengikuti perubahan zaman. Kini pendidikan berada di titik dimana sedang mempersiapkan generasi bangsa untuk siap menghadapi era digital 4.0. Pada era digital ini ilmu pengetahuan dan teknologi informasi mengalami perkembangan dengan melaju pesat. Semakin berkembangnya teknologi maka hal ini menandakan bahwa terjadinya proses globalisasi.

Pendidikan nasional yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara yaitu pendidikan dilaksanakan untuk tujuan mengembalikan dan mengangkat eksistensi bangsa Indonesia menjadi bangsa yang bermartabat. Pendidikan juga bertujuan untuk memerdekakan dan memajukan kebudayaan bangsa dalam konteks kehidupan bersama (Herlambang, 2018, hlm. 151). Adapun pendapat yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara mengenai kebudayaan berarti “buah budi” manusia dan karenanya, baik yang bersifat lahir maupun

batin, selalu mengandung sifat-sifat keluhuran dan kehalusan atau keindahan. Maka kebudayaan adalah hasil perjuangan manusia, yakni perjuangannya terhadap segala kekuatan “alam” yang mengelilinginya, dan segala pengaruh “zaman”, atau masyarakatnya yang kedua-duanya alam dan zaman tersebut menyebabkan terus menerus berganti-gantinya segala bentuk dan isi kebudayaan di dalam hidupnya tiap-tiap bangsa (Dewantara, 2011, hlm.83).

Pendidikan sekolah dasar dapat diartikan sebagai suatu proses di jenjang pendidikan awal untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas guna siap menghadapi era digital 4.0. Pendidikan awal pada sekolah dasar menjadi tolak ukur keberhasilan di jenjang sekolah berikutnya. Salah satu pembelajaran yang ada dalam pendidikan dasar yaitu pembelajaran IPS.

Adapun tujuan pembelajaran IPS menurut Mutakin (Supardi dan Saliman, 2004, hlm. 3) adalah untuk mengembangkan rasa peka dan rasa ingin tahu yang tinggi peserta didik terhadap masalah sosial yang terjadi di tatanan masyarakat, memiliki mental yang positif terhadap upaya dalam memperbaiki segala masalah yang terjadi, dan memiliki sikap yang terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari ataupun yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dikembangkan salah satunya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk menumbuhkembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik agar memiliki kesadaran pada dirinya serta kepedulian terhadap masyarakat ataupun lingkungannya, dengan cara melalui pemahaman yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.

Pembelajaran IPS dikelas IV pada kurikulum merdeka digabung dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam sehingga menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Kurikulum merdeka ini merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten lebih beragam. Kemendikbudristek mengeluarkan kebijakan berupa tiga opsi kurikulum yaitu kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan kurikulum merdeka (Kemendikbudristek, 2022, hlm. 9).

Materi IPS di kelas IV SD ini sangat beragam, salah satunya adalah keragaman budaya yang tercantum pada BAB 6 di buku siswa dan buku guru kelas IV IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan cetakan pertama 2021 terbitan Kemendikbudristek. Materi keragaman budaya ini merupakan materi yang wajib dipelajari oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan pemahaman pendidikan oleh Dewantara bahwa pendidikan tidak dapat dipisahkan dari pendidikan bahkan kebudayaan merupakan alas atau dasar pendidikan, sifat dari kebudayaan itu sendiri kehalusan, keluhuran, dan memajukan adab perkemusiaan (Herlambang, 2018, hlm. 3).

Keragaman budaya yang tercantum dalam buku siswa dan buku guru kelas IV IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan cetakan pertama 2021 terbitan Kemendikbudristek ini amatlah beragam. Salah satunya adalah makanan khas daerah dan wisata budaya. Makanan khas daerah ini sebagai ciri khas atau identitas budaya dalam kehidupan manusia di dunia (Utami, 2018, hlm. 38). Wisata budaya yang dimiliki oleh setiap provinsi yang ada di Indonesia ini merupakan salah satu peran untuk melestarikan keragaman budaya yang dimiliki menjadi daya tarik bagi wisatawan, selain itu wisata budaya ini memperkenalkan budaya, sejarah, dan keunikannya yang dimiliki (Kirom, Sudarmiatin, dan Putra, 2016, hlm. 537).

Wunderle (dalam Shomiyatun, 2019, hlm. 65) menyebutkan bahwa *cultural knowledge* ini sangat penting untuk mengetahui pengetahuan budaya orang lain atau budaya sendiri, tujuannya yaitu untuk membuka pemahaman terhadap sejarah suatu budaya. Adapun beberapa cara dalam mengenalkan budaya lokal yaitu dengan memanfaatkan media. Salah satunya yaitu media pembelajaran melalui pendidikan formal dengan mengenalkan berbagai macam keragaman budaya (Shomiyatun, 2019, hlm. 69).

Dalam menyampaikan pembelajaran mengenai keragaman budaya pada pelajaran IPAS kepada peserta didik tentunya membutuhkan media komunikasi yang dapat menarik minatnya. Salah satu yang menjadi faktor dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah minat belajar. Minat merupakan suatu kebiasaan yang tetap dalam memperhatikan dan mengikuti beberapa kegiatan yang menarik dalam dirinya. Kegiatan yang diminati serta

diperhatikan terus-menerus secara intens dan disertai dengan rasa penasaran dan tidak merasa terbebani (Slameto, 2015, hlm. 57).

Pada suatu proses pembelajaran terdapat beberapa komponen pembelajaran yang harus dipenuhi yaitu tujuan, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hakikatnya pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan meliputi komponen-komponen pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri dapat menghasilkan hasil belajar pada peserta didik, adapun hasil belajar dituangkan dalam empat pilar pembelajaran menurut UNESCO (dalam Rusman, 2017, hlm. 82) yaitu *learning to know* dengan belajar mengetahui untuk memperoleh, memperdalam, dan memanfaatkan pengetahuan. *Learning to do* agar mampu beradaptasi dalam masyarakat maka setiap individu perlu belajar berkarya. *Learning to live together* dalam kehidupan global harus mampu berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, dan hidup bersama. *Learning to be* pada setiap individu dituntut untuk mengembangkan seluruh aspek yang ada pada dirinya sendiri untuk menjadi diri sendiri yang utuh.

Dalam menarik minat belajar siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa maka kita bisa mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif. Media pembelajaran yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan gaya belajar dari peserta didik. Richard Bandler, John Grinder, dan Michael Grinder dalam karyanya *Neuro Linguistic Programming* (NLP) menyebutkan bahwa secara umum ciri belajar terbagi ke dalam tiga kelompok yaitu visual, auditori, dan kinestetik (Mufidah, 2017).

Penggunaan media pembelajaran selain disesuaikan dengan gaya belajar juga disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik. Karakteristik dari peserta didik kelas IV ini berada di tahap operasional konkret. Menurut Piaget (dalam Tarigan, 2018) pada rentang usia 7-12 tahun anak akan memasuki fase operasional konkret. Pada fase ini anak memiliki kemampuan membaca serta memahami apa yang mereka dapatkan dari suatu bacaan maupun percakapan, hal ini terjadi dikarenakan anak telah mampu menyerap beberapa kosakata baru yang diperoleh dari proses pembelajaran maupun dari percakapan yang di dengar dengan orang di lingkungan sekitar mereka.

Media pembelajaran juga digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada bagian afektif. Karakteristik peserta didik pada peserta didik dalam tahap afektif berada di fase *industry vs inferiority*/produktivitas. Menurut Erikson (dalam Sumantri, hlm. 14) pada rentang usia 6-11 tahun memasuki fase *industry vs inferiority*/produktivitas yang mana anak membuat, melakukan, dan mengerjakan dengan benda-benda praktis. Mereka juga ingin dihargai dan bila perlu diberi hadiah atas sesuatu yang telah mereka kerjakan. Pada fase ini dapat dipengaruhi oleh orang-orang dewasa yang dekat dan berhubungan dengan anak.

Adapun penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan psikomotor dari peserta didik itu sendiri. Menurut Awalya (2011, hlm. 4) mengatakan bahwa pada rentang usia 6-12 tahun perkembangan psikomotor anak diklasifikasikan menjadi empat kategori yaitu keterampilan menolong diri sendiri, keterampilan menolong orang lain, keterampilan sekolah dalam mengembangkan menulis, menggambar, melukis, menari, bernyanyi, dan keterampilan bermain.

Berkaitan dengan pembelajaran inovatif, di abad 21 ini, perkembangan teknologi yang pesat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran abad 21 ini tidak terlepas dari komponen TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Mishra dan Koehler (dalam Rahmadi, 2019, hlm. 67) mengatakan bahwa TPACK merupakan jenis pengetahuan baru yang harus dikuasai pendidik untuk dapat mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam suatu pembelajaran. Peran pendidik dalam penerapan TPACK pada media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Hal ini selaras dengan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 yang menyatakan bahwa standar kompetensi guru sekolah dasar salah satunya yaitu dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis digital ini tentunya tidaklah mudah untuk diterapkan pada setiap pembelajaran, hal ini dikarenakan masih banyak pendidik yang mengalami kesulitan dalam pengelolaan media pembelajaran tersebut, seperti dalam proses merancang maupun saat mengoperasikan media

pembelajaran. Hal itu selaras dengan yang dikatakan Alwi (2017) bahwa ada problematika yang dihadapi pendidik dalam pengembangan media yaitu masih kurangnya alat-alat media pembelajaran di sekolah dan kemampuan guru dalam menggunakan alat-alat media pembelajaran masih kurang.

Pengembangan media *e-magazine* ini berkaitan dengan penerapan pembelajaran agar menjadi lebih bervariasi. Pengembangan media digital ini mengkolaborasikan komponen TPACK serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media *e-magazine* ini merupakan suatu produk kemajuan teknologi dalam bidang komunikasi dan informasi. Media *e-magazine* yang dikembangkan akan memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik dengan menghadirkan gambar menarik, audio, serta teks yang persuasif. Hal ini dikarenakan gambar menarik memiliki peran yang cukup besar dalam kehidupan dunia anak-anak yang mana berfungsi untuk membuat anak memiliki pengetahuan yang kuat serta mampu membuat anak lebih memiliki rasa percaya diri (Gonen dan Guler, 2011, hlm. 3634).

Dijelaskan juga oleh Liu dkk. (dalam Hsiao & Yu Shih, 2015:15) dalam penelitiannya terungkap bahwa dalam membaca majalah yang terdapat media visual dapat membuat pengetahuan peserta didik meningkat dalam lingkungannya, terutama hal ini akan berdampak pada kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, media pembelajaran *e-magazine* ini dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dan tertarik untuk mempelajari, hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohmah, Saputra, dan Listyarini (2020, hlm. 295).

Hal ini menjadi perhatian bagi peneliti untuk mengembangkan media digital *e-magazine* pada materi keragaman budaya di kelas IV. Dalam pengembangan media ini tentunya akan memerlukan beberapa aplikasi untuk menunjang pembuatan *e-magazine* yaitu dengan menggunakan aplikasi *Canva*, *Flip PDF Professional*, dan *Website Bit.ly*.

Melihat permasalahan yang telah dijabarkan, maka tercipta sebuah inovasi untuk mendesain dan menciptakan suatu media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS dengan konsep Budaya Indonesia yang dikemas dalam bentuk Majalah Digital atau *E-Magazine*. Majalah digital ini merupakan suatu

produk kemajuan teknologi dalam bidang komunikasi dan informasi. Maka judul penelitian ini adalah “Rancang Bangun Media Digital *E-Magazine* Konsep Budaya Indonesia pada Pembelajaran IPS di SD Kelas IV”.

Perancangan media *e-magazine* ini peneliti dapat mengetahui kelayakan media yang dibuat melalui validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon pengguna pendidik dan peserta didik. Dirancang media ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik serta menumbuhkan rasa cinta tanah air dan sikap toleransi. Media ini dibuat juga diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik serta memotivasi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka secara khusus permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dari media digital *e-magazine* konsep Budaya Indonesia pada Pembelajaran IPS di SD kelas IV?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan menurut para ahli terhadap media digital *e-magazine* konsep Budaya Indonesia pada pembelajaran IPS di SD kelas IV?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media digital *e-magazine* konsep Budaya Indonesia pada pembelajaran IPS di SD kelas IV?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pendidikan ini adalah untuk merancang dan menciptakan Media Pembelajaran Digital *E-Magazine* Budaya Indonesia . Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media *e-magazine* materi keragaman budaya kelas IV SD.
2. Menguji kelayakan media *e-magazine* materi keragaman budaya kelas IV SD.
3. Mendeskripsikan respon pendidik dan peserta didik terhadap media *e-magazine* materi keragaman budaya kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya akan mendatangkan manfaat dalam penerapan media *e-magazine* digital dengan konsep budaya Indonesia. Manfaat yang diperoleh yaitu:

1. Bagi peserta didik

- a. Pengembangan media *e-magazine* memperoleh pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam belajar budaya Indonesia.
- b. Pengembangan media *e-magazine* ini dapat membuat ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran IPS.
- c. Pengembangan media *e-magazine* juga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

2. Bagi pendidik

- a. Pengembangan media *e-magazine* memperoleh pengetahuan tentang media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat digunakan untuk mengajar di kelas.
- b. Pengembangan media *e-magazine* membantu mempermudah dalam penyampaian materi keragaman budaya.

3. Bagi sekolah

- a. Pengembangan media *e-magazine* menambah variasi media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS dalam materi keragaman budaya.
- b. Pengembangan media *e-magazine* ini dapat memberikan kontribusi untuk sekolah dalam peningkatan media pembelajaran di sekolah.

4. Bagi peneliti

- a. Pengembangan media *e-magazine* melatih keterampilan mengajar dan mempunyai kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran.
- b. Pengembangan media *e-magazine* dapat memberi wawasan dan pengetahuan di bidang penelitian pengembangan

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri atas 5 (lima) BAB dimana setiap bagian memiliki cakupannya masing-masing yang akan menggambarkan penelitian dari awal sampai akhir. Bagian yang dimaksud yaitu:

BAB I yang memuat tentang pendahuluan mengenai latar belakang yang membuat peneliti mengambil penelitian ini, memuat juga beberapa sumber yang mendukung terhadap penelitian, terdapat juga rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta spesifikasi produk yang akan menerangkan kegunaan penelitian.

BAB II memuat kajian pustaka yang membahas mengenai media pembelajaran mencakup pengertian media pembelajaran, jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, dan manfaat media pembelajaran. Pembahasan selanjutnya yaitu tentang *e-magazine* dengan meliputi pengertian *e-magazine* dan karakteristik *e-magazine*. Selanjutnya membahas mengenai pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pembahasan selanjutnya yaitu konten keragaman budaya di kelas IV dengan cakupan pengertian keragaman budaya dan materi wisata budaya serta makanan khas di Indonesia. Setelah itu membahas tentang karakteristik peserta didik, penelitian-penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III membahas tentang metodologi penelitian. Di dalamnya memuat tentang desain penelitian dengan menggunakan penelitian pengembangan (*Design and Development Research*), prosedur penelitian yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), partisipan yang melibatkan beberapa ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) dan guru serta peserta didik kelas IV, instrumen penelitian menggunakan angket validasi dan angket respon, pengumpulan data dengan menggunakan panduan penskoran skala likert, dan analisis data.

BAB IV membahas bagaimana keberlangsungan penelitian sehingga terdapat berbagai data yang dihimpun.

BAB V menerangkan penafsiran dari temuan dan pembahasan yang dilakukan dalam bagian sebelumnya dan disajikan dalam bentuk simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang digunakan.