

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada hakikatnya, pendidikan merupakan proses yang berorientasi pada pembentukan karakter atau kepribadian dan identitas seseorang (Arfani, L. 2018, hlm. 83). Pendidikan juga menjadi dasar dalam mewujudkan masyarakat madani. Hal ini sejalan dengan definisi pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan "...mengembangkan potensi siswa 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 bertanggungjawab". Sementara itu, Ki Hajar Dewantara mengatakan pendidikan bertujuan membantu manusia merdeka baik secara fisik, mental, dan spiritual. (Febriyanti, N. 2021, hlm. 1637 Dari definisi dan pendapat diatas, pendidikan dapat dimaknai sebagai proses yang melibatkan berbagai dimensi untuk mencapai tujuan pendidikan.

Guna mewujudkan hal tersebut, pendidikan sudah selayaknya diarahkan pada pembelajaran inovatif. Dalam pembelajaran inovatif, siswa lebih terlibat dalam proses komunikasi dan kerja sama untuk mengungkapkan ide dan gagasan. Pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika dirancang dengan benar menggunakan bahan ajar yang sesuai guna mendukung tujuan pembelajaran. Hasilnya, proses belajar akan menjadi lebih mudah dan menarik. (Hasriadi, H. 2022, hlm. 143). Lebih lanjut, Trilling & Fadel mengusulkan gagasan tentang pelangi keterampilan & pengetahuan yang penting untuk abad-21. Keterampilan ini mencakup kapasitas berpikir kreatif, pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi, serta kreativitas dan inovasi. Kemampuan ini berkaitan erat dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS. (Tuljanah, R., & Amini, R. 2021, hlm. 5509).

*Higher Order Thinking Skills* (HOTS) merupakan kemampuan berfikir siswa pada tingkat tinggi. Siswa yang memiliki kemampuan ini akan mampu menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan inovasi dalam memecahkan masalah lingkungan. HOTS diperlukan baik dalam ilmu pengetahuan maupun

ilmu pengetahuan sosial. Hal ini karena terdapat permasalahan sosial yang dapat diselesaikan melalui kemampuan ini (Ichsan, I. Z., Sigit, D. V., Miarsyah, M., Ali, A., Arif, W. P., & Prayitno, T. A. 2019, hllm. 936)

Selain HOTS, salah satu kerangka penting dalam pembelajaran inovatif adalah TPACK (*Technology Pedagogic and Content Knowledge*). Kerangka ini merupakan kerangka yang dapat diadaptasi serta harus dirancang oleh guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan. (Rasilah, R., Dahlan, J.A., Sudirman,S. 2021, hlm. 87). Sejalan dengan hal tersebut, proses pembelajaran mengarah pada pengembangan keterampilan siswa untuk berpikir kritis, pemecahan masalah secara kreatif, komunikasi, pembelajaran sepanjang hayat, manajemen diri, literasi teknologi dan bentuk literasi lainnya, pemikiran kreatif, keterampilan inovasi, kerja sama, dan kepemimpinan. (Hasratuddin dalam Agusta, A.R., & Sa'dijah, C. 2021, hlm. 402).

Pendidikan merupakan salah satu kunci menciptakan generasi emas 2045. Untuk menjadi bangsa yang unggul, kuat, dan berdaulat di mata dunia, generasi emas harus selayaknya diarahkan pada pendidikan yang berkualitas. Generasi emas perlu dibekali dengan pendidikan karakter yang sejalan dengan jati diri dan karakter bangsa, disamping penguasaan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi. Generasi emas mampu membangun bangsa Indonesia yang maju, berdaulat, dan unggul dengan mengembangkan kompetensi serta keterampilan di berbagai bidang keilmuan tanpa menghilangkan karakter (Hamdani dkk., 2022, hlm. 176). Pendidikan karakter bukan hanya sekedar pengarahan pengetahuan terhadap informasi, namun juga pada penanaman sikap dan nilai yang terbentuk melalui kebiasaan agar berkembangnya ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Sari, W. N., 2021, hlm. 11).

Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah dasar adalah mata pelajaran IPS. IPS merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Perpaduan tersebut dimaksudkan untuk membiasakan anak sejak usia sekolah dasar dalam memecahkan masalah sosial dengan pendekatan secara utuh dari berbagai disiplin ilmu sosial (Ruminiati, dalam Melinda 2017). Melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh

pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. (Sadeli, Lili, M., dkk. 1986).

Disamping hal tersebut, IPS mengemban tugas dalam proses pembentukan karakter peserta didik. Sayangnya, tidak seluruh materi dapat diajarkan secara langsung salah satunya berkenaan dengan sejarah. Tricahyono, D., Sariyatun, S., & Ediyono, S. (2020, hlm. 2) mengemukakan bahwa pembelajaran sejarah berperan dalam pembentukan karakter siswa. Kehadiran pembelajaran sejarah mengarah pada pengambilan nilai positif utamanya atas peristiwa yang terjadi di masa lampau. Hal ini diperkuat dengan pendapat Lionar, U., & Mulyana, A. (2019, hlm. 12) yang menyatakan pendidikan sejarah berperan penting untuk membantu warga negara dalam memahami dan memaknai nilai-nilai luhur bangsa, termasuk nilai menghargai keragaman budaya yang telah menjadi bagian identitas bangsa Indonesia.

Kegiatan belajar mengajar secara khusus pada materi sejarah tidak jarang disajikan dalam bentuk yang sangat luas, imajiner, dan tidak didasarkan pada apa yang dialami atau dekat dengan pengalaman peserta didik. Hal ini berimplikasi pada kesulitan siswa dalam memahami materi disertai kesulitan guru dalam mengajarkan materi sejarah (Suryani, 2016, hlm. 186). Dalam pembelajaran sejarah, berbagai sumber akan diperlukan untuk memfasilitasi proses pembelajaran, salah satunya melalui buku teks sejarah. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, buku teks dinilai sebagai sumber informasi utama bagi guru dan siswa.

Seperti yang diketahui, guru dan siswa akan terus menggunakan buku pelajaran sejarah sebagai alat belajar utama dalam proses pembelajaran (Syahrman, A., & Mulyana, A. 2021, hlm. 20). Buku ajar memiliki tujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang atau mempelajari materi baru, serta menyediakan materi pembelajaran yang menarik bagi siswa. Farawita, F. (2018, hlm. 77) juga mengungkapkan bahwa tercapainya tujuan pembelajaran ditentukan oleh bahan ajar yang digunakan. Dengan demikian, pembelajaran sejarah di SD tidak pernah

lepas dari kehadiran bahan ajar yang mampu memfasilitasi guru maupun siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pemanfaatan inovasi dan teknologi juga merupakan salah satu keterampilan pedagogik yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran (Hamdayana, J. 2018., hlm. 3). Kemajuan teknologi merupakan satu hal yang senantiasa berdampingan dengan kehidupan, serta senantiasa berjalan sesuai kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan (Jamun, Y. M. 2018., hlm. 48). Kehadiran teknologi berperan terhadap guru sebagai alat bantu dimana kondisi saat ini menuntut guru agar memiliki keterampilan dalam membuat suatu media dalam proses pembelajaran (Handayani, F., Yulianti, N., & Erita, Y. 2022, hlm. 268).

Sebagai seorang pendidik sudah seharusnya mengikuti kemajuan teknologi. Sumber belajar seperti bahan ajar dapat digunakan untuk merancang teknologi pendidikan dalam pengembangan pembelajaran yang berkualitas dan mengarah pada penyelesaian masalah belajar siswa (Apriani, 2016). Lebih lanjut, Sari (2017, hlm. 131) menyebutkan penggunaan bahan ajar yang kurang menarik berimplikasi pada rasa malas siswa dalam membaca. Untuk peserta didik, bahan ajar merupakan salah satu sumber pengetahuan yang akan menjadi acuan atau petunjuk. Sebaliknya, bahan ajar akan menjadi petunjuk dan acuan bagi guru dalam proses transfer ilmu. (Hutama, F.S., 2016, hlm. 116). Hal tersebut tidak terlepas dari tahapan perkembangan peserta didik di SD. Piaget menyebutkan bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh potensi dalam individu serta berdasarkan pengalaman yang diperoleh. Maka dari itu, guru berperan selaku fasilitator sekaligus motivator bagi peserta didik agar berkembang sesuai tahapannya. (Nainggolan, A. M., & Daeli, A. 2021, hlm. 36).

Fakta empiris menyatakan masih terdapat kelemahan dalam pembelajaran IPS sejarah salah satunya siswa yang pasif dan kurang berpartisipasi selama proses pembelajaran (Utamingtyas, S. 2020, hal 88). Sudah menjadi rahasia umum, bahwa sejarah merupakan sesuatu yang kurang menarik, membosankan, sulit, dan lainnya yang menunjukkan ketidakaktifan siswa pada materi tersebut. Hal ini menjadi suatu hal yang ironis terlebih situasi ini menjadi lebih buruk ketika dalam proses pembelajaran guru cenderung membosankan, terlalu teoritis, kurikulum

yang senantiasa dinamis tidak disertai kesiapan, serta tidak mendukungnya bahan ajar. (Sagala, S. M., Heriadi, M., Ababiel, R., & Nasution, T. 2022, hlm. 1922). Banyak siswa mengalami kesulitan untuk memahami pentingnya dan nilai suatu peristiwa. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa buku teks sejarah seringkali menyajikan urutan peristiwa dengan berfokus pada nama, tanggal, dan karakter ketimbang proses, sebab dan akibat, nilai, dan moral, serta hubungannya dengan peristiwa masa kini. (Krismawati, N. U. 2019, hlm. 157)

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Brawijaya dan SD Tipar Kota Sukabumi terhadap guru kelas V, menemukan bahan ajar yang digunakan hanya mengandalkan buku paket yang tersedia di sekolah. Materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan cenderung dipahami peserta didik karena identik dengan hafalan. Ketidakmampuan dalam mengoptimalkan pembelajaran sejarah juga dilandasi oleh keterbatasan waktu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Minimnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran juga menjadi faktor pendorong sulitnya mengoptimalkan pembelajaran serta sulitnya peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Berbagai fakta dan kondisi tersebut tentunya menjadi problematika yang terjadi dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang digunakan tentu berimplikasi terhadap materi yang diajarkan serta tujuan yang akan dicapai. Pada dasarnya, pembelajaran IPS khususnya mengenai sejarah di sekolah dasar perlu ditunjang dengan karakteristik siswa itu sendiri. Memahami karakteristik siswa perlu diketahui oleh guru untuk digunakan sebagai referensi dan pertimbangan ketika mengembangkan bahan ajar.

Salah satu penunjang yang dapat digunakan dalam proses penyampaian materi sejarah salah satu dengan menggunakan buku saku digital. Pada buku saku, tersaji berbagai materi yang dapat diakses baik berupa teks, gambar, kuis interaktif hingga video yang akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah. Hal tersebut tidak hanya memberi siswa informasi terkait hal-hal yang bersifat hafalan, namun juga memungkinkan mereka memahami sebab akibat serta aplikasinya terhadap kehidupan saat ini. Konten digital yang dikembangkan tentunya telah mengalami pembaharuan dari segi materi yang disajikan. Melalui

buku saku digital ini juga akan memudahkan guru dan siswa dalam mengakses materi baik di dalam maupun di luar kelas.

Penelitian mengenai buku saku pernah diteliti oleh Qurrotaini, L., dkk (2022). pada pengembangan buku saku digital materi mitigasi bencana menyimpulkan bahwa bahan ajar berbasis buku saku digital mitigasi bencana valid serta praktis. Penelitian sejenis yang dilakukan Yulius, H., Ichsan, I., & Hodyanto, H. (2021). menyebutkan bahwasannya integrasi karakter dalam buku saku digital berbasis android tergolong baik dan dikatakan valid, praktis serta dinilai efektif. Dari kedua penelitian tersebut mempunyai perbedaan yakni pada konten materi serta produk yang akan dihasilkan.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti bermaksud mengembangkan bahan ajar berupa buku saku berbasis digital. Hasil dari produk ini akan dibuat dalam bentuk *flipbook* yang tersedia secara dengan atau tanpa internet, dilengkapi dengan gambar, dan fitur pelengkap lainnya yang menarik serta dapat diakses melalui perangkat digital seperti *smartphone*, personal computer atau laptop. Peneliti mengangkat judul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital pada Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar” guna membantu memudahkan proses pembelajaran terkait materi penjajahan bangsa Indonesia. Peneliti secara formatif tertarik melakukan pengembangan bahan ajar buku saku digital ini diharapkan mampu mendapatkan wawasan dan pemahaman terkait peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan buku saku digital pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia di kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana tahapan pengembangan buku saku digital pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia di kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana respon pengguna (guru dan peserta didik) terhadap

penggunaan buku saku digital pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia di kelas V sekolah dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan penelitian berlandaskan latar belakang serta pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- 1 Mendeskripsikan pengembangan buku saku digital pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia di kelas V sekolah dasar
- 2 Mendeskripsikan tahapan pengembangan buku saku digital pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia di kelas V sekolah dasar
- 3 Mendeskripsikan respon pengguna (guru dan peserta didik) terhadap penggunaan buku saku digital pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia di kelas V sekolah dasar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menjadi inovasi dalam pengembangan bahan ajar untuk proses pembelajaran pada IPS khususnya materi sejarah. Pengembangan buku saku digital diharapkan dapat digunakan untuk pengembangan bahan ajar materi IPS di Kelas V sekolah dasar.
  - b. Dalam bidang keilmuan, penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian sejenis pada penelitian selanjutnya sehingga dapat memperluas pemanfaatan bahan ajar khususnya pada konten IPS.
2. Manfaat Praktis
  - a. Memperdalam pemahaman, keterampilan, sekaligus menjadi ruang berekspresi bagi peneliti dalam mengembangkan bahan ajar buku saku digital
  - b. Sebagai pengembangan bahan ajar berbasis teknologi yang dapat diaplikasikan untuk pembelajaran pada materi Peristiwa Kebangsaan

Masa Penjajahan Indonesia di kelas V sekolah dasar

- c. Memberikan alternatif untuk membantu peserta didik memahami materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia
- d. Membantu peserta didik memperoleh informasi, pemahaman, dan wawasan khususnya pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia. Pengemasan buku saku digital yang menarik juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap proses belajar
- e. Memberikan kontribusi terhadap berbagai pihak sekolah dalam menyediakan bahan ajar yang menarik dan mudah digunakan
- f. Memperoleh gambaran empirik mengenai respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar buku saku digital berbasis karakter pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia di kelas V sekolah dasar.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Secara umum, penelitian ini terdiri atas lima Bab yaitu Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V. Pada Bab I Pendahuluan terdiri atas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Pada Bab II Kajian pustaka, membahas terkait konsep belajar dan pembelajaran, hakikat pembelajaran IPS, konsep pembelajaran sejarah, karakteristik siswa SD, bahan ajar meliputi pengertian, bentuk, pemanfaatan, dan kriteria penyusunan bahan ajar. Selanjutnya bahasan mengenai buku saku digital. Kajian pustaka selanjutnya diperkuat dengan teori pendukung Jean Piaget, teori Brunner, dan E. Dale. Dalam Bab ini juga dicantumkan penelitian yang relevan serta kerangka berpikir.

Pada Bab III Metode Penelitian menjabarkan mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data. Bab IV Temuan dan Pembahasan berisikan deskripsi tahapan yang dilakukan dalam merancang serta mengembangkan bahan ajar buku saku digital dari data hasil temuan



penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah penelitian. Adapun Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang mendeskripsikan hasil temuan penelitian berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah disusun.