

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk memberikan bantuan kepada anak dalam mengembangkan kodrat secara maksimal melalui kemampuan yang dimilikinya sesuai potensi dan sistem nilai yang dianut anak. Melalui pendidikan dapat menjadi sarana bagi siswa untuk menebalkan garis yang terlihat samar untuk membentuk gambar yang indah hingga siswa akan menjadi manusia yang seutuhnya.

Pendidikan saat ini sudah mulai mengikuti perkembangan zaman, terbukti pada saat ini pembelajaran mulai beralih kepada pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Teknologi pada saat ini sangat berkembang pesat dan hampir menyeluruh. Seiring dengan itu perkembangan teknologi diharapkan mampu membuat pendidikan menjadi lebih berkembang (Fatmala & Yelianti, 2016: 1). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yaitu dipergunakan sebagai bahan ajar dan juga sebagai media pembelajaran. Teknologi akan sangat bermanfaat apabila dapat dipergunakan dengan baik seperti dapat memfasilitasi siswa melakukan kegiatan pembelajaran seperti tersedianya sumber belajar tambahan, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar dan hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

Tujuan dari pendidik nasional yaitu termuat didalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan 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. Pasal 1, Pendidikan Nasional bertujuan untuk: 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.”. Dan untuk mewujudkan tujuan tersebut maka diperlukan kegiatan pendidikan baik formal atau non formal. Apabila dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan bahan ajar tambahan yang bervariasi seperti ensiklopedia, itu sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Terutama pada pembelajaran IPAS tema Materi Indonesiaku Kaya Budaya dengan materi tentang rumah adat dan baju adat.

Teknologi pada saat ini tidak dapat terlepas pada anak-anak karena hampir setiap orang sudah memiliki gadget mulai dari anak-anak, remaja, sampai kalangan orang dewasa, dan bahkan hampir setiap orang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain gadget. Salah satu contoh gadget yang populer dikalangan masyarakat adalah Handphone. Bahkan anak usia dini pada zaman sekarang sudah diberikan handphone oleh orang tuanya. Tentunya ini bisa mempengaruhi perkembangan anak usia dini (siswa kelas 1-6). Perkembangan adalah proses menuju kedewasaan. Tahap perubahan yang terjadi pada individu dinilai secara fisik, psikis, sosial dan lainnya. Menurut Monks, dkk perkembangan merupakan suatu proses menuju kesempurnaan

yang tidak bisa terulang kembali. Perkembangan diartikan sebagai suatu perubahan yang bersifat tetap dan tidak bisa kembali. Misalnya perkembangan secara fisik, perubahan bentuk dan fungsi psikologis akan berubah sejak anak-anak dan terus tumbuh ke arah menjadi manusia dewasa. (Sulis, et al: 2021:1-2).

Pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran sangat perlu dilakukan ditengah perkembangan zaman pada saat ini yang sangat cepat. terutama pada kurikulum merdeka belajar pada saat ini sangat dikaitkan dengan teknologi seperti di ciptakan plaform merdeka belajar untuk guru sebagai wadah menambah pengetahuan dan kompetensi serta mencari berbagai kebutuhan dalam mengejar.

Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, mengemukakan Teknologi dapat dijadikan alat oleh pendidik untuk mempermudah proses pendidikan. Selain itu, siswa juga dapat menggali lebih banyak pengetahuan dan melakukan proses pembelajaran yang berbeda. Pembelajaran di kelas dapat dibuat lebih menyenangkan dengan menerapkan inovasi pembelajaran yang didorong oleh kehadiran teknologi. Pada era digitalisasi saat ini, hampir semua akses informasi dan materi dapat ditemukan di dunia maya baik mengakses sebuah laman maupun aplikasi. Kemendikbudristek sangat menyadari kebutuhan saat ini, karena dengan memanfaatkan teknologi dapat menjangkau serta distribusi kebijakan lebih luas, serta optimalisasi implementasi kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka akan dapat berjalan secara optimal dengan bantuan teknologi, oleh kerena itu pentingnya teknologi dalam Pendidikan. Oleh karena

itu, guru perlu memberikan bahan ajar tambahan pada saat proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran berbasis kearifan lokal, dalam mengenalkan kearifan lokal dan keragaman budaya lokal tidak dapat hanya menggunakan materi dari bahan ajar yang telah disediakan oleh pemerintah seperti buku paket dan LKS, hal tersebut dikarenakan materi yang disampaikan didalamnya hanya sebatas materi umum, sehingga sulit untuk guru mengenalkan kearifan dan keragaman budaya lokal pada siswa.

Pendidikan IPAS di sekolah dasar merupakan “bidang studi yang membahas hubungan manusia dengan alam dan juga masyarakat serta membahas tingkah laku manusia dalam masyarakat” (Lasmawan, 2016:117). Tujuan utama pembelajaran IPAS (Ilmu pengetahuan alam dan sosial) di sekolah dasar adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya, maupun yang menimpa Masyarakat, serta dapat mengetahui segala hal terkait dengan keberagaman yang ada di Indonesia, serta segala macam bentuk makhluk hidup yang ada di Indonesia ini (Lestari, et al., 2017:291). Dengan demikian, peranan IPAS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupan kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Serta diharapkan dapat menumbuhkan motivasi peserta dan sikap peserta didik terhadap keragaman budaya yang ada disekitar mereka.

Kurikulum Merdeka pada Fase B capaian pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai oleh siswa adalah peserta didik mampu mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase.

Capaian Pembelajaran (CP) tersebut akan dapat tercapai apabila dipersiapkannya perencanaan dengan baik, seperti mempersiapkan bahan ajar, media pembelajaran, model pembelajaran, tidak hanya itu guru juga harus mempersiapkan kemampuannya agar Capaian Pembelajaran (CP) dapat tercapai seperti mempersiapkan kompetensi sosial, kompetensi kepribadian serta kompetensi pedagogik. Apabila hal tersebut dapat dipersiapkan oleh guru maka Capaian Pembelajaran (CP) akan dapat tercapai.

Berdasarkan observasi awal di Sekolah Dasar Negeri 31 Kota Jambi, Pada kelas IV yang telah menerapkan kurikulum Merdeka lebih tepatnya pada pembelajaran IPS materi Indonesiaku kaya budaya, guru hanya menggunakan bahan ajar seperti buku paket dan LKS saja, hal tersebut karena terbatasnya bahan ajar yang dimiliki oleh guru. Sehingga pada proses pengenalan budaya lokal akan tidak terealisasi atau tidak tersampaikan kepada siswa, karena pada buku paket hanya terbatas pada budaya lokal secara umum dari berbagai daerah lainya. Sehingga Capaian Pembelajaran (CP) yang seharusnya dicapai

oleh siswa seperti mampu mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, tidak akan tercapai. Dan pada kenyataannya anak sudah diizinkan untuk membawa smartphone disekolah, yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media dalam proses pembelajaran, namun hal tersebut belum juga dimanfaatkan oleh guru, sehingga anaknya hanya menggunakan smartphone untuk hal yang tidak bermanfaat untuk mereka pada saat disekolah.

Teknologi saat ini sudah sangat berkembang pesat, sehingga guru dapat memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran, namun hal tersebut belum dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 31 Kota Jambi tersebut. Untuk menambah sikap cinta budaya jambi dalam diri siswa, guru perlu mempersiapkan bahan ajar yang berwawasan budaya jambi. Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informal, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi selain dapat memberikan pesan instruksional kepada siswa, juga memberikan kesan mendalam dan lebih lama pada diri siswa. Tidak hanya itu, media berbasis teknologi juga membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret (Muhson, 2010:4). Sehingga dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi yang dianggap sulit.

Berdasarkan uraian di atas, maka guru harus mempunyai tindakan yang tepat atau solusi yang membangun yaitu untuk mengenalkan kebudayaan lokal, guru harus dapat menciptakan bahan pembelajaran yang menarik seperti

bahan pembelajaran ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah, pembelajaran dengan menggunakan ensiklopedia akan bisa menarik perhatian siswa dalam penyerapan bahan materi dan akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Untuk menciptakan proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS Serta memudahkan guru dalam mengenalkan kebudayaan daerah akan dapat terrealisasikan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, berdasarkan penjabaran diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal Dan Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar”**.

1.2 Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bahan ajar dikhususkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar.
2. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE oleh Branch 2009 (*Analysis, Design, Depelopment, Impelement dan Evaluation*).
3. Materi pada produk yang dikembangkan akan membahas sejarah, logo daerah, pahlawan, wisata daerah, pakaian adat, dan rumah adat kabupaten/kota di provinsi jambi.
4. Tahap implementasi dilakukan di kelas IV untuk melihat keprajtisan menggunakan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal Dan Sejarah Pada Peserta Didik Sekolah Dasar.

5. Ujicoba produk dilakukan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 31 Kota Jambi.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Peserta Didik Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana Tingkat Validitas Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Pada Siswa Sekolah Dasar?

1.4 Tujuan penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, adapun tujuan dilakukannya penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan produk Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Pada Siswa Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui Validitas Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui Tingkat Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia

Keanekaragaman Budaya, Kearifan Lokal dan Sejarah Pada Siswa Sekolah Dasar.

1.5 Spesifikasi produk yang diharapkan

Adapun spesifikasi produk ensiklopedia yang diharapkan adalah :

1. Aspek Padagogi :

- 1) Bahan ajar dilihat dari isi materi berisi tentang budaya daerah, materi tersebut akan membantu guru dalam memberikan pemahaman tentang budaya daerah sekitar tempat tinggal sehingga bahan ajar tersebut akan membantu dalam pencapaian Capaian Pembelajaran.
- 2) Bahan ajar akan dapat membawa siswa untuk melestarikan budaya daerah.
- 3) Bahan ajar ini akan mengenalkan kearifan lokal kepada siswa.

2. Aspek Non Padagogi :

Bahan ajar ini akan memiliki beberapa menu yang dapat diakses oleh peserta didik, yaitu:

- 1) Menu Pembuka yang merupakan tampilan awal yang berisikan tombol untuk memulai aplikasi bahan ajar.
- 2) Menu Beranda Utama berisikan tombol pilihan materi, referensi, biodata dan Kuiz.
- 3) Menu materi berisikan isi materi.
- 4) Menu referensi berisikan sumber yang pengembang gunakan dalam pengembangan produk.
- 5) Menu biodata berisikan biodata pengembang, pembimbing dan tim ahli.

- 6) Menu Kuiz berisikan Kuiz yang berkaitan dengan materi pada aplikasi bahan ajar.
- 7) Ensiklopedia Keanekaragaman Budaya Berbasis Budaya Lokal Pada Fase B Sekolah Dasar. ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft power point, ispring suite 11, dan website 2 apk builder pro.*
- 8) Resolusi tampilan ensiklopedia 9,5 x 16,3 cm.
- 9) Format program dalam bentuk *.apk*

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Padagogi :
 - a. Bagi guru dapat dijadikan sebagai sumber bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran pada materi Indonesia kaya budaya.
 - b. Bagi siswa dapat dijadikan sebagai sumber belajar materi Indonesia kaya budaya untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap cinta tanah air.
 - c. Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai penambah pengetahuan dan informasi tentang penelitian lebih lanjut.
 - d. Bagi instansi dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
2. Manfaat Non Padagogi :
 - a. Produk yang dihasilkan dapat dipergunakan banyak orang seperti guru dan siswa .
 - b. Produk yang dikembangkan sangat sesuai dengan perkembangan anak yang sudah menggunakan teknologi.

1.7 Defenisi istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman pada istilah pokok dalam penelitian, maka perlu diberikan defenisi istilah sebagai berikut:

- 1 Ensiklopedia : buku/aplikasi yang didalamnya berisi informasi mengenai cabang ilmu pengetahuan atau suatu bidang, yang biasanya disusun berdasarkan abjad
- 2 Bahan Ajar : Bahan ajar dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses
- 3 Android : Sistem operasi yang terdapat didalam smartphone (ponsel pintar).