

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam menentukan kemajuan sebuah negara. Pendidikan memiliki peran strategis dalam pembangunan karena berfungsi sebagai upaya sadar untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa dan pengembangan manusia seutuhnya. Seperti yang tertera dalam alenia keempat Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dimana tujuan negara yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka dari itu, bidang pendidikan harus menjadi prioritas utama agar terciptanya masyarakat yang melek pendidikan (Chairudin & Dewi, 2021, p. 951). Buruknya kualitas pendidikan akan membuat negara mengalami ketertinggalan.

Indonesia dan negara-negara Asia lainnya masih menghadapi masalah ketertinggalan pendidikan. Seperti yang kita ketahui bersama kualitas pendidikan di Indonesia dibandingkan dengan negara lain saat ini sangat mengkhawatirkan. Bersumber pada *World Economic Forum* yang di terbitkan pada tahun 2017 menurut data *Global Human Capital Report*, Indonesia sangat memprihatinkan karena posisi Indonesia pada masa itu terdapat pada posisi peringkat ke 65 dari 130 negara dalam bidang pendidikan karena minat belajar di Indonesia kurang serta kurangnya minat literasi akan buku bacaan

sehingga kualitas pendidikan di Indonesia tertinggal jauh oleh negara- negara tetangga (Wahyudi, et al., 2022, hal. 18).

Kini pemerintah terus meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Mulai dari pembaharuan kurikulum, perbaikan sarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, pemerataan pendidikan, serta peningkatan kualitas tenaga pendidik. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan tidak lepas dari keseluruhan sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Siskowati, 2021). Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pendidikan, perhatian khusus harus diberikan pada proses belajar peserta didik. Teknologi dapat membantu peserta didik belajar lebih baik. Standar belajar peserta didik harus disesuaikan dengan teknologi yang berkembang saat ini untuk membuat bahan ajar yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Chairudin & Dewi, 2021, p. 952).

Sampai saat ini, buku masih menjadi sumber pembelajaran paling umum, baik oleh guru maupun peserta didik. Salah satu alasannya adalah ukurannya yang cukup besar, sehingga tidak mungkin digunakan secara efektif selama proses pembelajaran (Rohman, Al Mufti, Sa'diyah, & Ardiyanto, 2023, p. 607).

Namun pencapaian tujuan pembelajaran dapat lebih ditingkatkan melalui penggunaan buku cetak jika peserta didik melengkapinya dengan sumber belajar lain yang sesuai dengan materi pelajaran tersebut. Pernyataan tersebut diperkuat oleh menambahkan sumber pendidikan tambahan yang relevan dengan materi pelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI

No. 2 Tahun 2008 Bab V Pasal 6 ayat (2), yang membahas penggunaan buku di satuan pendidikan, menyatakan bahwa "selain buku teks, pendidik dapat menggunakan buku panduan pendidik, buku pengayaan, dan buku referensi dalam proses pembelajaran". Selanjutnya, ayat (3) menyatakan bahwa tujuan buku adalah "untuk menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik". Oleh karena itu, buku teks tambahan dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai pendukung dan pelengkap (Suryanda, Azrai, & Julita, 2020, hal. 87).

Dalam kurikulum 2013, pemerintah memberikan gagasan kebijakan bahwa pembelajaran harus didesain secara menarik, holistik, dan menumbuhkan motivasi peserta didik. Adanya teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan integrasi pembelajaran. Harapannya dengan adanya pemanfaatan teknologi ini, pendidik akan memiliki kemampuan untuk menjadi lebih inovatif dan berkompetensi dalam mengajar, memiliki kesempatan untuk mengembangkan literasi digital, dan meningkatkan kemampuannya untuk menggunakan teknologi yang ada. (Khosiyono, M.Pd, Fajarudin, Jayanti, Sari, & Isnaini, 2022, p. 10)

Oleh karena itu bidang pendidikan layak menata diri melakukan akselerasi memanfaatkan era digital dan *online* ini untuk kemajuan dan perbaikan pembelajaran peserta didik disekolah, khususnya dalam pembelajaran dikelas. Pemanfaatan teknologi digital secara efektif mempercepat pencarian informasi, meningkatkan kecakapan hidup sebagai modal kerja, dan memudahkan pendidik dalam membuat RPP. Dalam rangka memajukan pendidikan menuju Indonesia Kreatif 2045, Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia telah menunjukkan bahwa teknologi digital harus diterapkan dalam bidang pendidikan saat ini dengan membangun kurikulum baru serta pembelajaran dengan sistem *online*. Perlunya dilakukan penyesuaian untuk memastikan kesesuaian konsep dengan kemampuan pendidik serta keahlian pendidik dan tenaga kependidikan (Lukman Hakim, 2022). Maka demikian peneliti ingin mengembangkan buku saku digital berbasis *mind mapping* untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Buku saku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan buku berukuran kecil dan ringan yang dapat dimasukkan ke dalam saku sehingga praktis untuk dibawa ke mana saja dan dibaca kapan saja (Suryanda, Azrai, & Julita, 2020, hal. 87). Namun dengan perkembangan teknologi, buku saku dapat bertransformasi menjadi buku saku elektronik atau digital.

Buku saku digital, kecil dan ringan sangat praktis untuk dibawa ke mana pun dan dibaca kapan pun, disajikan dalam format digital seperti *flipbook* dan *e-book*, sehingga dapat diakses menggunakan laptop, android, tablet dan perangkat digital lainnya. Firdaus (Akhlakul Karimah, Septika, Wahyuningsih, & Dwiyono, 2022, hal. 203) menyatakan bahwa buku saku digital harus dipahami dari dua kombinasi berbeda yaitu buku digital dan saku, yang merupakan sebuah buku elektronik berukuran kecil dengan konten untuk pembaca. Adapun buku saku digital yang peneliti kembangkan telah disederhanakan dengan hanya menyoroti poin-poin penting dalam bentuk pemetaan pikiran.

Pemetaan pikiran atau *mind mapping* merupakan metode untuk mencatat atau mengingat sesuatu dengan bantuan gambar atau warna sehingga otak manusia dioptimalkan, Buzan (Rahmi, Fonna, Isfayani, Fajrianna, & Lestiana, 2023, hal. 99) mengungkapkan bahwa *mind mapping* membantu belajar, mengatur, dan menyimpan sebanyak mungkin data, serta membaginya secara sistematis sehingga memungkinkan akses instan, dengan daya ingat yang luar biasa, ke semua informasi yang diinginkan.

Buku saku biasanya berukuran kecil, menampilkan gambar atau teks di media kertas seperti buku elektronik, hanya saja teks dan gambar ditampilkan pada layar dengan kombinasi warna yang berbeda yang membuatnya lebih menarik (Rohman, Al Mufti, Sa'diyah, & Ardiyanto, 2023, p. 607). Sebagai bahan ajar, buku saku digital berbasis *mind mapping* digunakan karena dapat membuat materi lebih sederhana dan lebih mudah dipahami. Selain itu, buku saku digital ini memiliki gambar, warna, dan kuis untuk menarik perhatian peserta didik. (Putri, Idris, & Aryaningrum, 2022, hal. 252). Buku saku digital berbasis *mind mapping* akan membuat kegiatan pembelajaran PPKn lebih jelas. Hal ini akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari berbagai keragaman budaya dan suku di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara pada saat observasi yang dilakukan peneliti pada masa pra-penelitian yang ditujukan kepada Ibu Nisa Arista, S.Pd selaku wali kelas V.B di SDN 142 Palembang yang beralamat di Lorong Penghulu No.694, 36 Ilir, Kecamatan Gandus, Kota Palembang dipelajari bahwa guru hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar selama proses

belajar mengajar. Guru juga menjelaskan materi dengan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab tanpa menggunakan bantuan media lainnya seperti buku saku digital sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan kurang efektif. Kemudian pada saat pembelajaran jarak jauh guru juga masih menggunakan buku cetak atau buku paket untuk menyampaikan materi, dikarenakan keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi digital, sehingga sulit untuk membuat media pembelajaran berinovasi, sehingga peserta didik kurang antusias jika diperintahkan untuk membaca materi pelajaran yang menurut mereka banyak dan sulit dipahami terlebih pada pembelajaran PPKn mengenai materi keragaman suku bangsa dan budaya. Oleh karena itu perlunya bahan ajar yang ringkas dalam memberikan informasi terkait materi keragaman suku bangsa dan budaya yaitu dengan buku saku berbasis *mind mapping* yang disajikan dalam bentuk digital menggunakan *flipbook* yang dapat dibuka melalui *handphone*, laptop dan sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Akhlakul Karimah, dkk didapatkan hasil uji kevalidan oleh para ahli, buku saku digital berbasis *mind mapping* dinyatakan sangat valid. Uji coba kelayakan terbatas pada peserta didik mendapat kategori layak, sedangkan pada guru masuk kategori sangat layak.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Wilda Nuzulla menemukan bahwa buku saku digital berbasis *mind mapping* sangat bermanfaat bagi siswa di kelas III SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Selain itu, penelitian yang

dilakukan oleh Ade Suryanda et al. menemukan bahwa siswa membutuhkan sumber belajar yang inovatif dan menarik yang dilengkapi dengan *mind map*.

Studi tambahan yang dilakukan oleh Arina Yusinta menemukan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping*. Metode ini diketahui dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada muatan IPS Kelas V SD.

Maka dari itu, berdasarkan masalah tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas V SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya pemanfaatan teknologi digital oleh guru sehingga proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak.
2. Guru memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital sehingga kesulitan untuk membuat bahan ajar yang inovatif dan menarik.
3. Kurangnya ketersediaan bahan ajar yang menarik dan efektif untuk materi keragaman suku bangsa dan budaya.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas V.B SDN 142 Palembang.
2. Penelitian hanya memfokuskan dalam mengembangkan buku saku digital berbasis *mind mapping* yang menarik dan efektif.
3. Materi yang akan disajikan dalam pengembangan ini yaitu pada pembelajaran PPKn materi keragaman suku bangsa dan budaya.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, perumusan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil dari pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* pada materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk kelas V SD?
2. Bagaimana pengembangan yang valid dan praktis dari pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* pada materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan buku saku digital berbasis *mind mapping* yang berfokus pada materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk kelas V SD.
2. Menciptakan buku saku digital yang valid dan praktis.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis seperti berikut:

1. **Manfaat teoritis.** Secara teoritis diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran menggunakan bahan ajar PPKn berupa buku saku digital berbasis *mind mapping*.
2. **Manfaat praktis**
 - a. Bagi peserta didik: tersedianya sumber belajar alternatif PPKn.
 - b. Bagi guru: tersedianya sumber belajar digital pembelajaran PPKn.
 - c. Bagi peneliti: tersedianya bahan penelitian awal pembelajaran PPKn.
 - d. Bagi sekolah: dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Bahan ajar pembelajaran PPKn berupa spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini diantaranya:

1. Nama produk yang dihasilkan yaitu buku saku digital berbasis *mind mapping* materi keragaman suku bangsa dan budaya kelas V SD.
2. Pembuatan bahan ajar buku saku digital ini, berawal dari pembuatan rancangan materi di *Microsoft Word*, lalu dibuat didalam aplikasi *Canva* dengan versi 4.94.0.
3. Bagian-bagian dalam produk buku saku digital yaitu
 - a. Halaman *cover*, dengan *background* warna *cream* yang berisi judul, nama penulis, nama pembimbing, logo Universitas PGRI Palembang, logo Kampus Merdeka, logo Tut Wuri Handayani gambar rumah adat, pakaian adat, ragam tari, bunga raflesia dengan penulisan menggunakan huruf *Alegreya Sans* berukuran mulai dari 16-88.
 - b. Kata pengantar, dengan *background* warna *cream* menggunakan huruf *Alegreya Sans* warna merah berukuran 27.
 - c. Daftar isi, dengan *background* warna *cream* menggunakan huruf *Alegreya Sans* warna merah berukuran 23.
 - d. KI dan KD, dengan *background* warna *cream* menggunakan huruf *Alegreya Sans* warna merah berukuran 14.
 - e. Indikator dan Tujuan, dengan *background* warna *cream* menggunakan huruf *Alegreya Sans* warna merah berukuran 19.

- f. Materi pembelajaran PPKn yang terdapat pada kelas V subtema 1 tema 8. Materi PPKn yang dipaparkan yaitu keragaman suku bangsa dan budaya, dengan *background* warna *cream* menggunakan huruf *Alegreya Sans* warna merah dan hitam berukuran 17-50.
- g. Terdapat kuis berupa *essay* yang berjumlah 4 soal yang berbentuk *mind mapping* yang ada pada akhir halaman untuk melatih daya ingat peserta didik, dengan *background* warna *cream* menggunakan huruf *Alegreya Sans* warna hitam berukuran 17.
- h. Halaman belakang berisi tentang penulis yang terdapat foto penulis, nama, nomor induk mahasiswa, umur, cita-cita dan *quotes*.