

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sembilan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah penelitian, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa 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, bagi masyarakat, bangsa dan Negara. Jadi oleh sebab itu, guru harus bias mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dengan seiring berkembangnya teknologi informasi saat ini yang sangat pesat, yang dimana dalam proses

pembelajaran pendidik maupun peserta didik mulai memanfaatkan teknologi informasi yang semakin berkembang.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan bekerjasama secara efektif. Menurut Mahnun (2012) media pengajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat dielakkan dalam rangka menyukseskan program belajar siswa agar dapat tercapai perubahan tingkah laku yang diharapkan. Konsekuensinya, guru hendaknya memiliki peran dalam memilih media yang tepat dan melakukan pemilihan itu berdasarkan teknik dan langkah-langkah yang benar. Namun fenomena di lapangan banyak guru yang tidak melakukan dan memahami langkah-langkah pemilihan media tersebut secara baik dalam pembelajaran, dengan demikian banyak guru yang masih berpusat pada dirinya atau papan tulis sebagai satu-satunya media dan sumber belajar. Bila fenomena ini dibiarkan maka ada kemungkinan pendidikan akan kurang bermutu, dan akan menghasilkan output yang verbalisme.

Pemanfaatan bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan, pengadaan bahan ajar, dan bentuk interaksi dengan bahan ajar yang digunakan. Dengan pemilihan dan pemanfaatan bahan ajar tersebut, kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bahan ajar dalam pengertian sempit adalah misalnya buku-buku atau bahan-bahan tercetak lainnya. Pengertian itu masih banyak dipakai dewasa ini

oleh sebagian guru. Misalnya dalam program pengajaran yang biasa disusun oleh para guru terdapat komponen bahan ajar, dan pada umumnya akan diisi dengan buku teks atau buku wajib yang dianjurkan. Secara teknis, bahan ajar dapat didesain sebagai representasi penjelasan guru di depan kelas, di samping berperan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran termasuk target dan sasaran yang hendak dicapai. Keterangan, uraian, dan pesan yang seharusnya disampaikan dan informasi yang hendak disajikan dapat dihimpun melalui bahan ajar. Dengan demikian, guru dapat mengefisienkan waktu dalam memberikan penjelasan, dan pada saat yang sama dapat memaksimalkan peningkatan keterampilan sekaligus memiliki banyak waktu untuk membimbing dan membelajarkan peserta didik. Bahan ajar yang dikembangkan oleh guru harus bisa memberikan kontribusi dan keefektifan yang mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar dan terjadinya peningkatan hasil belajar.

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang diwujudkan melalui kegiatan penyampaian informasi kepada peserta didik. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman, dan sebagainya. Proses komunikasi tersebut dapat dituangkan pada bahan ajar. Bahan ajar dewasa ini yang dikembangkan oleh guru cenderung tidak sistematis dan tidak menciptakan adanya proses belajar mandiri pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaranpun tidak tercapai. Bahan ajar yang hendak diberikan kepada peserta didik diharapkan sebuah seperangkat materi/substansi pelajaran yang disusun secara sistematis dan dapat menciptakan adanya proses belajar mandiri dalam diri peserta didik. Bahan ajar tersebut menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan

pembelajaran. Sistem belajar mandiri adalah cara belajar yang lebih menitik beratkan pada peran otonomi belajar peserta didik. Belajar mandiri adalah cara belajar yang memberikan derajat kebebasan, tanggung jawab dan kewenangan lebih besar kepada peserta didik tersebut. Peserta didik mendapatkan bantuan bimbingan dari guru, tapi bukan berarti harus bergantung kepada guru.

Menurut Putra (2017) Pembelajaran mandiri yaitu salah satu strategi pembelajaran pendidikan kesetaraan yang dilakukan secara individu maupun kelompok di luar pembelajaran tatap muka ataupun tutorial. Pembelajaran mandiri perlu dikelola secara baik oleh tutor maupun pengelola, melalui proses perencanaan secara matang. Pelaksanaannya pembelajaran mandiri mengacu kepada tahap persiapan yang matang, pelaksanaan terkoordinir serta proses penilaian hasil secara akurat, sehingga warga belajar mampu mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran mandiri tersebut maka dibutuhkan rancangan untuk mempermudah tutor dalam melakukan pembelajaran mandiri. Pembelajaran mandiri perlu dikelola secara baik oleh tutor dan pengelola melalui kesepakatan bersama dengan dukungan berbagai komponen sarana dan prasarana sehingga warga belajar mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Bahan ajar yang dapat digunakan siswa belajar secara mandiri salah satunya adalah modul. Modul disebut sebagai media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar tanpa bantuan. Pembaca modul dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pengajar secara langsung. Modul merupakan paket belajar mandiri yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Modul

disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Modul saat ini tidak hanya disajikan dalam bentuk cetak, namun juga dalam bentuk elektronik atau sering disebut *e-modul*. *E-modul* adalah bagian dari *electronic based e-learning* yang pembelajarannya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat berupa elektronik. Pengoperasian *e-modul* tidak hanya menggunakan akses internet, melainkan bisa diakses tanpa ada koneksi internet (*offline*) melalui komputer. *E-modul* yang disusun dalam bentuk elektronik dapat menghemat penggunaan alat tulis seperti kertas sehingga secara tidak langsung akan membantu mengurangi limbah kertas. *E-modul* dapat disusun dengan aplikasi multimedia karena dapat memadukan berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar, grafik, musik, animasi, video, dan interaksi menjadi *file* digital (komputerisasi), serta digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna. Aplikasi multimedia dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, dan lebih interaktif. Selain itu, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi dan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja oleh peserta didik secara mandiri dengan *e-modul*.

Pemerintah Indonesia secara konsisten menetapkan pendidikan agama menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan sejak sekolah dasar sampai pada perguruan tinggi. Hal ini dicerminkan dalam peraturan perundang-undangan yang tertuang baik dalam Undang-Undang Dasar 1945 maupun dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dan peraturan perundang-undangan yang lain. Pengembangan pendidikan agama pada tingkat pendidikan tinggi mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan

pendidikan nasional. Bahwa standar nasional pendidikan tersebut adalah landasan juga yang dipakai untuk berpijak dalam penyelenggaraan pendidikan agama Hindu ditingkat pendidikan tinggi. Dharma atau agama adalah bertujuan untuk membina kehidupan yang sejahtera dan bahagia, atau bahagia secara lahir dan batin. Untuk itu, di tingkat pendidikan tinggi, agama Hindu tidak cukup hanya dipelajari sebagai pengetahuan atau pemahaman saja, akan tetapi harus diamalkan oleh setiap siswa, sehingga para siswa benar-benar dapat mencerminkan suatu kehidupan yang penuh dengan ketentraman dan kedamaian yang dilandasi dan dijiwai oleh ajaran agama. Para siswa dituntut untuk senantiasa bersikap dan berbuat sesuai dengan ajaran agama, dan memiliki sifat, sikap dan budi pekerti yang luhur serta berkepribadian mulia yang dicerminkan dalam kehidupannya, baik dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan pencatatan dokumen hasil belajar Agama Hindu yang dicapai siswa kelas V pada semester genap 2018/2019 dengan siswa sebanyak 29 orang semuanya (100%) masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75, ditemukan rata-rata murni masih belum memuaskan yaitu 75. Hal tersebut disebabkan oleh factor internal dan eksternal dari siswa itu sendiri.

Berdasarkan data wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V telah terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam mata pelajaran Agama Hindu khususnya dalam hasil belajar siswa sebagai acuan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran mata pelajaran Agama Hindu kelas V sebagai subjek penelitian adalah (1) sumber belajar hanya berpatokan pada buku paket yang

diberikan oleh pemerintah., dan (2) keterbatasan media pembelajaran yang menarik pada pelajaran Agama Hindu, (3) siswa malas belajar. Dari ketiga permasalahan tersebut, poin kedua merupakan masalah yang menonjol. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah cenderung membuat proses pembelajaran berjalan tidak efektif, sehingga hasil belajar rendah.

Berdasarkan paparan tersebut, salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *e-modul*. Penggunaan media *e-modul*, diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan dalam pembelajaran kelas V SD N 3 Kampung Baru khususnya dalam pembelajaran Agama Hindu. Media *e-modul*, ini dirancang dan didesain untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan media *e-modul* dapat menarik minat siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping itu dengan media ini akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan Pemikiran tersebut, Penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Agama Hindu Dengan Model 4-D Untuk Siswa Kelas V SD N 3 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi latar belakang permasalahan diatas dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Agama Hindu Dengan Model 4-D Untuk Siswa Kelas V SD N 3 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020” sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran inovatif dan menarik bagi siswa

2. Guru dituntut mampu mengembangkan bahan ajar yang dapat menciptakan terjadi proses belajar mandiri dalam diri siswa.
3. Guru Agama Hindu memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan bahan ajar digital maupun alat peraga.
4. Minimnya konten-konten aplikasi pembelajaran Agama Hindu yang bisa diakses secara luas untuk menunjang pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Kompleksnya identifikasi masalah yang ada, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

1. Guru belum mampu membuat media yang inovatif dan kreatif guna menarik daya tarik siswa dalam belajar.
2. Pembelajaran yang digunakan guru dalam mata pelajaran Agama Hindu di SD N 3 Kampung Baru, kurang menggunakan media/alat peraga untuk menunjang pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Pada penelitian ini, menggunakan Bahan Ajar Modul Elektronik (*E-Modul*) Agama Hindu berorientasi Pendidikan Karakter.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana rancang bangun *e-modul interaktif* Agama Hindu dengan Model 4-D untuk Siswa Kelas V SD N 3 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana kualitas *e-modul interaktif* Agama Hindu dengan Model 4-D untuk Siswa Kelas V SD N 3 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang diharapkan dalam pengembangan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun *e-modul interaktif* Agama Hindu dengan Model 4-D untuk Siswa Kelas V SD N 3 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas *e-modul interaktif* Agama Hindu dengan Model 4-D untuk Siswa Kelas V SD N 3 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran E-Modul dengan menggunakan model pengembangan 4D, Model 4D merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, pemilihan model ini didasari atas pertimbangan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis suatu pembelajaran. Model ini tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan suatu sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar yang dalam hal ini adalah peserta didik di sekolah SD N 3 Kampung Baru.

Produk ini berisi materi “Agama Hindu” dengan judul “Pengembangan E-Modul interaktif Agama Hindu Dengan Model 4-D”. Produk ini berupa media E-Modul untuk kelas V semester II yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*). Media pembelajaran ini dikembangkan dengan *software 3D Page Flip Professional*, sebagai program utama dengan berbantuan beberapa program

seperti *Microsoft Word 2007*, *Nitro Pro 8*, *Adobe Photoshop CS6*, *Core Draw X4*, *Adobe Primere Pro CC 2015*, dengan aplikasi ini maka *E-Modul* yang dikembangkan akan berbentuk 3D.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan E-Modul interaktif Agama Hindu Dengan Model 4-D ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan ini akan bermanfaat bagi semua kalangan kependidikan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat secara positif langsung bagi siswa, karena dengan penggunaan E-Modul interaktif Agama Hindu, siswa bisa dengan mudah untuk memahami mengenai materi pelajaran yang diberikan sehingga siswa terhindar dari rasa bosan dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru Mata Pelajaran Agama Hindu

Hasil penelitian yang berupa produk E-Modul interaktif Agama Hindu ini akan bermanfaat bagi guru untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dengan suasana yang inovatif dan tidak membosankan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Produk pengembangan E-Modul interaktif Agama Hindu ini dapat menambah koleksi media di sekolah SD N 3 Kampung Baru dan informasi mengenai jenis media serta dijadikan acuan oleh guru-guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif, efisien dan juga guru-guru bias termotifasi dalam membuat media pembelajarannya sendiri.

d. Bagi Peneliti Lain

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai sumber referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis, sehingga peneliti lain bisa membuat hasil penelitiannya menjadi maksimal.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- a. Sebagai bahan ajar mandiri, penggunaan *e-modul* dalam proses pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar sendiri tanpa tergantung pada kehadiran guru.
- b. Sebagai bahan ajar *e-modul* ini mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya.
- c. Sebagai alat evaluasi, dengan *e-modul* ini siswa dapat mengukur sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang dipelajari.

- d. Sebagai bahan rujukan bagi siswa, *e-modul* yang dikembangkan terdapat berbagai sumber belajar yang tidak hanya dibatasi dengan sumber belajar yang berbasis teks, namun juga terdapat sumber belajar dengan konten gambar, audio, dan video.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. *E-modul* ini dikembangkan hanya untuk memfasilitasi siswa kelas V Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 dalam belajar mandiri pada mata pelajaran Agama Hindu.
- b. Pengembangan E-Modul Interaktif Agama Hindu ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa di SD N 3 Kampung Baru, sehingga produk ini hanya diperuntukan bagi siswa di SD N 3 Kampung Baru.
- c. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *4-D*. Model ini terdiri dari empat tahap yaitu: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Dalam tahapan implemendasi, pengembang hanya menguji cobakan di SD N 3 Kampung Baru.
- d. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk, dalam penyajiannya hanya di perkenalkan untuk siswa kelas V pada sekolah SD N 3 Kampung Baru pada mata pelajaran Agama Hindu.

1.9 Definisi Istilah

Agar mempermudah pemahaman perlu adanya penjelasan yang berkaitan dengan judul penelitian.

- a. Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2005:164).
- b. *E-Modul* merupakan bahan ajar yang digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran dalam bentuk *soft file* yang dioperasikan melalui komputer.
- c. *Interaktif* mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antar hubungan atau saling aktif. *E-modul* ini merupakan bahan ajar interaktif yang dapat diartikan bahwa *e-modul* ini merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, dan grafik) yang bersifat *interaktif* untuk mengendalikan suatu perintah. Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunanya.
- d. Pembelajaran adalah kegiatan yang berproses melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.
- e. Agama Hindu adalah bertujuan untuk membina kehidupan yang sejahtera dan bahagia, atau bahagia secara lahir dan batin. Untuk itu, di tingkat pendidikan tinggi, agama Hindu tidak cukup hanya dipelajari sebagai pengetahuan atau pemahaman saja, akan tetapi harus diamalkan oleh setiap siswa, sehingga para siswa benar-benar dapat mencerminkan suatu kehidupan yang penuh dengan ketentraman dan kedamaian yang dilandasi dan dijiwai oleh ajaran agama. Para siswa dituntut untuk senantiasa bersikap dan berbuat sesuai dengan ajaran agama, dan memiliki sifat, sikap dan budi pekerti yang luhur serta berkepribadian mulia yang dicerminkan dalam kehidupannya, baik dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

- f. Model Pembelajaran 4-D merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, pemilihan model ini didasari atas pertimbangan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis suatu pembelajaran. Model ini tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan suatu sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar.

