

BAB I

PENDAHULUAN

Hal-hal yang diuraikan pada bab ini, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah

1.1 Latar Belakang Masalah

Tidak terasa sudah dua tahun pandemi COVID-19 melanda kehidupan manusia di seluruh dunia. Pandemi telah mempengaruhi hampir semua sektor dan aspek kehidupan manusia seperti kesehatan, ekonomi, pemerintahan, sosial, dan pendidikan pada khususnya, yang menjadi sektor paling penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia ditengah krisis pandemi COVID-19. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan sumber daya manusia bagi pembangunan bangsa dan negara. Hal ini sejalan dengan Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003, 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.

Mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif, erat kaitannya dengan bagaimana sebuah instansi dan sumber daya manusia khususnya

pendidik memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan mendayagunakan teknologi dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan Januszewski dan Molenda (2008) definisi teknologi pendidikan dalam *Association of Educational Communications and Technology* (AECT) yakni, Teknologi pendidikan merupakan studi dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan dan pengelolaan sumber daya dan proses teknologi yang sesuai. Sejalan dengan itu, seyogyanya seluruh lapisan masyarakat Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) mendapatkan pendidikan dan pembelajaran yang bermutu. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 5 menyebutkan bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu. Pendidikan dan pembelajaran yang bermutu adalah sebuah situasi dimana peserta didik mendapatkan manfaat yang signifikan (hasil belajar, prestasi, dan kreativitas) atas interaksinya dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar. Berdasarkan hal tersebut, pendidikan dan pembelajaran yang layak berhak didapatkan oleh semua orang termasuk anak kidal.

Pada umumnya di kawasan Asia khususnya Indonesia budaya menggunakan tangan kidal dianggap kurang sopan (Pramesvari, 2021). Orang yang terbiasa mengambil sesuatu dengan menggunakan tangan kiri atau dominan menggunakan tangan kiri disebut sebagai orang kidal. Jika dilihat secara fisik, orang kidal tidak memiliki perbedaan dengan orang non kidal atau orang pada umumnya. Hanya saja saat beraktivitas, orang kidal akan lebih mendominasi menggunakan tangan kiri dibandingkan dengan tangan kanannya.

Beberapa faktor penyebab kidal pada anak diantaranya karena hemisfer kanan dalam otak lebih unggul daripada kiri dan pembiasaan yang salah (Switri, 2019). Orang kidal memiliki populasi yang lebih sedikit dibandingkan dengan orang yang beraktivitas dengan tangan kanan sehingga beberapa desain umumnya diperuntukkan dan digunakan untuk orang-orang non kidal (Abdulqodir et al, 2014). Dalam hal ini, orang kidal harus beradaptasi dengan produk maupun media pembelajaran yang umumnya dibuat untuk orang non kidal. Disisi lain, orang kidal juga berhak mendapatkan dan menggunakan produk atau media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya. Hingga saat ini belum ada media pembelajaran khususnya buku ajar yang didesain khusus untuk anak kidal. Hal ini didukung dengan temuan peneliti terhadap karakteristik siswa kidal di Kota Denpasar yakni 13 dari 15 siswa kidal arah pandangannya cenderung dari kanan ke kiri, setelah lima menit menggunakan buku konvensional (buku ajar pada umumnya) arah pandang siswa kidal mulai tidak menentu, 80% siswa kidal tidak nyaman menggunakan buku konvensional. Temuan ini mendasari bahwa adanya kendala siswa kidal dalam pembelajaran karena tidak adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kidal.

Buku ajar adalah buku yang berisi bahan ajar yang akan disampaikan di kelas. Tujuan utama buku ajar adalah tersampainya ide dan pengetahuan yang sistematis dan terstruktur (Mukodas, 2020). Selaras dengan perkembangan teknologi, buku ajar kini bertransformasi bersama sistem perangkat elektronik yang disebut *electronic module* (e-modul). E-Modul merupakan sebuah media pembelajaran berbasis elektronik yang memuat materi, metode, batasan materi pembelajaran, petunjuk kegiatan pembelajaran, latihan dan evaluasi sistematis dan menarik untuk

mencapai kompetensi yang digunakan secara mandiri (Hamdani, 2011). Dengan adanya e-modul diharapkan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien karena bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Kemampuan Adaptasi Orang Kidal terhadap Lingkungan Non Kidal dalam Aktivitas Menulis dan Menggambar” oleh Abdulqodir et al, (2014) bahwa gerakan mendorong pada anak kidal merupakan gerakan tangan dari kiri ke kanan. Berbeda dengan anak normal yang mendorong sesuatu dari kanan ke kiri, anak kidal mendorong sesuatu dari kiri ke kanan. Hal ini berarti untuk mendorong saat membuka buku, anak kidal akan mendorongnya dari kiri ke kanan. Anak kidal seolah-olah dipaksa untuk menggunakan buku ajar yang didesain untuk anak normal. Menurut Iriani (2014) anak kidal yang terus menerus dipaksa menggunakan tangan kanannya dapat mengalami gangguan jiwa yang berujung pada kebencian akibat kerusakan jiwa. Dikutip dari artikel internasional, menurut Orr (dalam Hawkyard et al, 2014) perubahan paksa anak kidal menggunakan tangan kanan menyebabkan anak gagap dan mengompol. Hal ini berarti anak kidal yang dipaksakan menggunakan tangan kanannya akan berdampak negatif.

Berdasarkan hasil observasi awal di Sekolah Dasar Gugus Jenderal Sudirman diperoleh data bahwa 12 orang siswa kidal yang tersebar di 5 Sekolah Dasar serta didapatkan informasi bahwa sekolah belum memiliki buku ajar yang dirancang khusus bagi anak kidal. Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu guru di Sekolah Dasar Gugus Jenderal Sudirman Kecamatan Denpasar Selatan yaitu I Putu Ardika, S.Pd.SD diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar anak kidal tergolong rendah. Anak kidal atas nama Fransiskus Xaverius memperoleh rata-rata nilai 78,6

dengan peringkat 15 dari 25 siswa. Sedangkan anak kidal atas nama I Ketut Quendra memperoleh nilai rata-rata 75,25 dengan peringkat 25 dari 27 siswa. Wawancara dilanjutkan bersama beberapa siswa kidal di Sekolah Dasar Gugus Jenderal Sudirman Denpasar didapatkan bahwa salah satu penyebab kurangnya motivasi belajar siswa adalah fasilitas belajar yaitu siswa kurang nyaman dalam menggunakan buku ajar untuk anak normal karena siswa harus membuka buku dari kanan ke kiri menggunakan tangan kirinya. Meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring, siswa di Sekolah Dasar Gugus Jendral Sudirman tetap menggunakan buku ajar cetak yang berasal dari dana BOS. Sehingga perlunya pembuatan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak kidal sesuai dengan karakteristiknya. Penelitian ini penting dilaksanakan karena jika anak kidal dipaksakan untuk menggunakan benda/barang seperti buku ajar yang tidak sesuai dengan karakteristiknya maka dapat mengganggu psikologis siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa kidal.

Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa e-modul mampu meningkatkan hasil belajar dan antusiasme siswa (Fahmi et al, 2021; Astalini et al, 2021). E-Modul memfasilitasi siswa dalam belajar mandiri sehingga meningkatkan aktivitas belajar siswa (Prasetyo dan Handayani, 2020; Hamid et al, 2021). Penelitian lain juga menyatakan bahwa e-modul meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran (Asrial et al, 2020; Yayang dan Eldarni, 2019). Hingga saat ini, penelitian mengenai pengembangan e-modul berbasis android untuk anak kidal belum pernah dilaksanakan.

Melihat kondisi tersebut, perlu upaya pengembangan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran yang ramah bagi anak kidal Kelas IV Sekolah

Dasar di Kota Denpasar. Melalui pengembangan e-modul berbasis android diharapkan proses pembelajaran untuk anak kidal dapat berlangsung dengan baik. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan e-modul berbasis android yakni model *Hannafin and Peck*. Model ini merupakan salah satu model pengembangan yang sistematis yang terdiri dari Analisis Kebutuhan (*Need Assessment*), Mendesain Produk (*Design*), serta Pengembangan (*Development*) dan Implementasi (*Implementation*). Selaras dengan hal tersebut, menurut Tegeh et al, (2014) dijelaskan bahwa langkah-langkah model rancangan pembelajaran menurut *Hannafin and Peck* yakni Fase I Analisis Kebutuhan (*need assesment*), Fase II Perancangan (*design*), Fase III Pengembangan (*development*) dan Implementasi (*implementation*).

Berdasarkan uraian tersebut, maka dipandang sangat perlu dikembangkan produk penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Android untuk Siswa Kidal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar di Kota Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kurang optimalnya pelayanan guru terhadap kenyamanan siswa kidal dalam proses pembelajaran.
2. Minimnya keberadaan bahan ajar maupun media pembelajaran yang ramah dengan anak kidal kelas VI Sekolah Dasar di Kota Denpasar.
3. Tidak adanya e-modul yang sesuai dengan karakteristik siswa kidal kelas IV Sekolah Dasar di Kota Denpasar.

4. Kurangnya kreativitas dan inovasi guru Sekolah Dasar di Kota Denpasar dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran dan karakteristik belajar siswa kidal.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang dipaparkan, permasalahan yang ada sangat beragam, sehingga dipandang perlu untuk melakukan pembatasan masalah. Hal ini bertujuan agar masalah yang diteliti tidak keluar dari pokok permasalahan yang ditentukan. Pembatasan masalah pada penelitian ini menitikberatkan pada minimnya keberadaan bahan ajar maupun media pembelajaran yang ramah bagi anak kidal, sehingga permasalahan dalam penelitian pengembangan ini selaras dengan judul penelitian “Pengembangan E-Modul berbasis Android untuk Siswa Kidal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar di Kota Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.”

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang dan pembatasan masalah yang dipaparkan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan E-Modul berbasis Android untuk Siswa Kidal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar di Kota Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana hasil uji validitas E-Modul berbasis Android untuk Siswa Kidal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar di Kota Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan E-Modul berbasis Android untuk Siswa Kidal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar di Kota Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022
2. Untuk mengetahui hasil uji validitas E-Modul berbasis Android untuk Siswa Kidal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar di Kota Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat penelitian ini sebagai penunjang landasan teori tentang pengembangan model pembelajaran dan desain e-modul berbasis android.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Pengembangan e-modul berbasis android ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan kenyamanan anak kidal dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Pengembangan e-modul berbasis android ini ditujukan untuk memfasilitasi siswa sekaligus membantu guru dalam memberikan pendidikan dan pembelajaran yang nyaman bagi siswa kidal pada khususnya.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan untuk mengarahkan guru agar secara sadar mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak kidal.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai tolok ukur dalam penelitian sejenis serta masukan dalam membuat media yang lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah e-modul berbasis android. Produk ini memuat topik Tema I Indahny Kebersamaan yang bisa dimanfaatkan pada saat pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar sehingga memudahkan siswa kidal untuk memahami materi pelajaran yang guru jelaskan. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-Modul berbasis Android untuk Siswa Kidal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar di Kota Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.

2. Konten Produk

Dalam e-modul ini terdapat sampul e-modul, menu utama, petunjuk penggunaan, penyampaian KD, Indikator, materi, evaluasi, dan penutup.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan produk ini adalah pembelajaran Tema I Indahnya Kebersamaan dikemas dalam suatu e-modul berbasis android yang memang belum pernah ada di kelas, e-modul ini berorientasi terbalik, sehingga memudahkan siswa kidal dalam penggunaannya yakni navigasi dari kiri ke kanan, sajian materi dalam e-modul dilengkapi dengan gambar, video, latihan soal di *liveworksheet.com* dan kuis serta penggunaannya tanpa melibatkan aplikasi pihak ketiga (langsung menginstalasi program).

4. *Software*

Dalam pengembangan produk e-modul berbasis android menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3* sebagai *software* utama dengan bantuan *software* lain seperti *Adobe Photoshop CC 2018*, dan *Microsoft Office 365*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sejauh ini sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran Sekolah Dasar di Kota Denpasar sangat tidak ramah terhadap siswa kidal. Hal ini berdasarkan kurangnya perhatian dan pemahaman guru terhadap kebutuhan pembelajaran anak kidal yang mengakibatkan ketidaknyamanan anak kidal dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu perlu adanya modifikasi media pembelajaran sebagai salah satu solusi untuk menjadikan kegiatan pembelajaran Sekolah Dasar di Kota Denpasar ramah terhadap siswa kidal sehingga menambah rasa kenyamanan siswa kidal dalam mengikuti pembelajaran. Adanya e-modul berbasis android ini merupakan inovasi media pembelajaran yang sebelumnya tidak pernah dikaji oleh peneliti lain.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. E-modul berbasis android ini unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan media sederhana lainnya. Salah satu keunggulan e-modul berbasis android ini adalah dirancang dengan mengkombinasikan beberapa media seperti teks, gambar, audio, serta video yang dapat meningkatkan daya ingat siswa dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa khususnya anak kidal karena berorientasi terbalik (membuka dari kiri ke kanan).
2. E-Modul berbasis android pada pembelajaran Tematik kelas IV Tema I Indahnya Kebersamaan ini dirancang sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa dalam memahami pembelajaran.
3. Baik siswa maupun guru dapat menggunakan produk dari pengembangan e-modul pembelajaran berbasis android pada pembelajaran Tematik Tema I Indahnya Kebersamaan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. E-Modul berbasis android pada pembelajaran Tematik kelas IV ini dikembangkan berdasarkan pada kebutuhan dan karakteristik siswa kidal kelas IV Sekolah Dasar Kota Denpasar, sehingga produk yang dibuat oleh pengembang hanya diperuntukkan bagi siswa kidal kelas IV Sekolah Dasar di Kota Denpasar tahun pelajaran 2021/2022.
2. Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model *Hannafin and Peck*.

3. Situasi dan kondisi pandemi COVID-19 menyebabkan uji lapangan ditiadakan, sehingga penelitian ini hanya sampai pada uji validitas produk.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah penting yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan definisi istilah penting sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses atau usaha untuk mengembangkan suatu produk berupa materi, alat, desain maupun media pembelajaran secara sistematis dan logis.
2. E-Modul adalah suatu media pembelajaran berupa buku elektronik yang memuat petunjuk penggunaan, penyampaian KD, Indikator, materi pembelajaran, dan evaluasi pada jenjang pendidikan tertentu yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja.
3. Android merupakan sebuah sistem dalam telepon pintar maupun komputer tablet khususnya layar sentuh yang berbasis *Linux*
4. Anak kidal adalah individu manusia yang sebagian besar aktivitas kesehariannya selalu menggunakan tangan kiri.
5. Model *Hannafin and Peck* adalah model pengembangan produk yang sistematis, terdiri dari tiga fase yakni Fase I Analisis Kebutuhan (*need assesment*), Fase II Perancangan (*design*), Fase III Pengembangan (*development*) dan Implementasi (*implementation*).
6. Tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran menjadi satu, terdiri dari Bahasa Indonesia,

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), dan Seni Budaya dan Keterampilan.

