

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah proses perubahan sikap atau tata laku untuk mendewasakan manusia melalui latihan dan pengajaran, pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan maka seseorang akan memperoleh informasi, sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya yang lebih baik dan mampu berpengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah upaya yang direncanakan dengan baik dan optimal agar siswa mampu bersaing secara aktif dalam menelusuri kemampuan yang ada pada diri siswa, sehingga dengan cara itu dapat tercapainya tujuan pendidikan nasional (Sisdiknas, 2003). Pada umumnya pendidikan adalah suatu keperluan yang sangat dibutuhkan bagi setiap manusia atau individu serta dapat dijadikan sebagai alat untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia (Mantiri, 2019).

Proses pembelajaran dan pelatihan terdapat pada banyak jenjang pendidikan, salah satunya pada jenjang sekolah dasar (SD). Pembelajaran ialah proses interaksi siswa dengan pendidik atau guru serta sumber belajar disebuah lingkungan belajar (Suardi, 2018). Pembelajaran di sekolah dasar dilaksanakan berbasis pembelajaran secara tematik yang didalamnya memuat berbagai mata pelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana cara

mengajar guru dan cara belajar seorang peserta didik. Namun saat ini masih terdapat kendala dimana hasil belajar siswa rendah yang diakibatkan oleh siswa tidak memiliki karakter kreatif. Siswa masih sulit untuk mengungkapkan ide atau gagasan di dalam kelas sehingga proses pembelajaran tidak berjalan maksimal (Akmal, 2019).

Permasalahan yang juga ditemukan di SD Negeri 5 Patemon yaitu pada saat melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilaksanakan pada tanggal 3 November 2021 menunjukkan hasil bahwa, dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, proses pembelajaran monoton dan tidak menarik, siswa tidak memiliki karakter kreatif dalam mengomunikasikan ide-ide, siswa tidak memiliki ide-ide kreatif yang terbarukan sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar yang mengakibatkan nilai karakter siswa rendah terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu siswa tidak memiliki banyak akal, siswa tidak memiliki banyak ide, siswa mudah putus asa, siswa belum yakin apa yang diusulkan baik dan benar, siswa belum mampu berpikir dari segala arah, siswa belum memperhatikan proses, siswa belum mampu berpikir cepat dan tepat, dan siswa kurang menghargai pandangan orang lain.

Solusi yang mampu meningkatkan karakter kreatif siswa yaitu pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) bergambar. Modul elektronik akan sangat membantu guru dalam mengajar atau menyampaikan suatu materi dalam mata pelajaran, salah satunya adalah pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Pambudhi dan Retnowati (2017) Bahan ajar Modul Elektronik (E-Modul), strukturnya terdiri dari tujuh komponen, yaitu: judul, petunjuk belajar, kompetensi

dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

Modul Elektronik (E-Modul) merupakan versi elektronik yang mana akses serta penggunaannya dengan alat elektronik misalnya computer, laptop, tablet ataupun smartphone. Keunggulan Modul Elektronik (E-Modul) ini dibandingkan bahan ajar cetak yakni E-Modul ini didalamnya terdapat seperti video, animasi, serta fitur lainnya yang bisa digunakan serta di putar ulang oleh peserta didik saat memakai Modul Elektronik (E-Modul), bisa di akses kapan saja dan dimanapun. Modul Elektronik (E-Modul) dikatakan berunsur inovatif dikarenakan berisi dan menggunakan bahan ajar yang lengkap, menarik, interaktif, serta fungsi kognitifnya yang bagus sangat cocok untuk siswa. Penggunaan Modul Elektronik (E-Modul) ini selaras dengan perkembangan kurikulum saat ini yang berlaku atau digunakan di Indonesia karena Modul Elektronik (E-Modul) ini menekankan pada keaktifan siswa (*student centered*) daripada guru (*teacher centered*) (Najuah, 2020). Modul Elektronik (E-Modul) juga dapat membantu guru membimbing peserta didik dan menambah perbendaharaan sumber belajar mereka.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yaitu Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran wajib, Bahasa Indonesia pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu: 1) keterampilan mendengarkan, 2) Berbicara, 3) Membaca, 4) menulis (Dalman, 2012:3). Bahasa Indonesia ialah Bahasa nasional atau Bahasa Negara yaitu digunakan di Negara Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada

hakikat pembelajaran Bahasa , bahwa belajar Bahasa adalah belajar untuk berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar untuk menghargai manusia dan tentunya nilai-nilai kemanusiaannya (Depdiknas, 2004:2). Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis serta menimbulkan penghargaan terhadap hasil cipta manusia, Setiap pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan itu siswa akan memperoleh hasil belajar.

Karakter atau watak ialah sifat batin yang memengaruhi pikiran, perilaku, budi pekerti, dan tabiat yang dimiliki setiap manusia atau makhluk hidup. Salah satunya yaitu karakter kreatif, karakter kreatif merupakan sebuah kualitas pemikiran seseorang atau individu, pemikiran yang rasional, mendekati sebuah kebutuhan, tugas, atau ide dari suatu perspektif yang baru, menghasilkan, menyebabkan ada, imajinasi dan merapkan kemampuan untuk membayangkan sesuatu. Dengan itu pembelajaran yang kreatif sangatlah penting dan baik untuk diterapkan dalam pendidikan atau pembelajaran. Pembelajaran yang kreatif adalah pembelajaran yang memiliki inovasi-inovasi baru dan tidak bersifat monoton, monoton yaitu bersifat sama dari sebelumnya, tidak ada singkatnya atau variasinya, melakukan hal yang sama dan tidak ada perubahan. Komponen yang dapat menjadi inovasi pada proses belajar yaitu media belajar yang digunakan. Media adalah suatu bentuk wadah informasi yang disajikan oleh sumber pesan ke penerima pesan ataupun sasaran yang hendak ditujunya yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajarannya atau sarana fisik untuk menyampaikan suatu materi atau pembelajaran.

Berkaitan dengan itu, maka dilakukan pengembangan bahan ajar Modul Elektronik (E-Modul) khususnya pada muatan Bahasa Indonesia agar siswa lebih aktif dan terlibat langsung secara lebih mandiri dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat juga digunakan sebagai alternatif dalam mengajar dan dijadikan sebagai bahan ajar yang inovatif, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru, tidak membosankan, tidak bergantung dengan guru serta karakter kreatif siswa menjadi lebih meningkat. Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Bergambar Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah dasar”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Guru hanya memanfaatkan buku pegangan siswa sehingga bahan ajar materi pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi pada kelas IV di sekolah dasar masih kurang.
2. Bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran belum dikembangkan.
3. Belum terdapat Modul Elektronik Bergambar pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi yang memuat nilai karakter khususnya karakter kreatif.
4. Materi Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang lengkap, khususnya pada materi puisi.
5. Karakter kreatif siswa masih rendah. Siswa tidak memiliki banyak akal, siswa tidak memiliki banyak ide, siswa mudah putus asa, siswa belum yakin apa yang

diusulkan baik dan benar, siswa belum mampu berpikir dari segala arah, siswa belum memperhatikan proses, siswa belum mampu berpikir cepat dan tepat, serta siswa kurang menghargai pandangan orang lain.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini terbatas pada pengembangan bahan ajar Modul Elektronik (E-Modul) Bergambar Muatan Bahasa Indonesia, masalah yang dipaparkan sangatlah beragam, namun hanya difokuskan pada penggunaan dan pengembangan bahan ajar, khususnya pada muatan Bahasa Indonesia materi Puisi kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Patemon.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan ialah:

1. Bagaimana *prototype* Modul Elektronik Bergambar untuk Meningkatkan Karakter Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 6 Subtema 1 Materi Puisi Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas Modul Elektronik Bergambar untuk Meningkatkan Karakter Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 6 Subtema 1 Materi Puisi Kelas IV Sekolah Dasar?

3. Bagaimana efektivitas Modul Elektronik Bergambar untuk Meningkatkan Karakter Kreatif siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 6 Subtema 1 Materi Puisi Kelas IV Sekolah Dasar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui *prototype* Modul Elektronik Bergambar untuk meningkatkan Karakter Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar pada tema 6 subtema 1 SD Negeri 5 Patemon yang sudah teruji validitasnya.
2. Untuk mengetahui validitas Modul Elektronik Bergambar untuk meningkatkan Karakter Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar pada tema 6 subtema 1 SD Negeri 5 Patemon yang sudah teruji validitasnya.
3. Untuk mengetahui efektivitas Modul Elektronik Bergambar untuk meningkatkan Karakter Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar pada tema 6 subtema 1 SD Negeri 5 Patemon.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat berbagai manfaat, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi dalam pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Bergambar dapat dijadikan sumber belajar yang efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan optimal dan bisa dijadikan landasan pengembangan media belajar

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Siswa

Produk penelitian ini bisa digunakan peserta didik pada proses pembelajaran, Pengembangan E-Modul ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan lewat Modul Elektronik (E-Modul). Siswa juga dapat menggali informasi secara mandiri dan percaya diri serta siswa mampu mengembangkan kemampuan berinteraksi secara langsung, sehingga mencapai karakter kreatif yang maksimal.

### b) Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan, meningkatkan kreativitas kepada guru, dan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menciptakan bahan ajar berupa Modul Elektronik (E-Modul) muatan Bahasa Indonesia sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan penggunaan Modul Elektronik (E-Modul) menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dan mempermudah pembelajaran untuk menyajikan materi

### c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai bahan masukan dalam upaya



meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya menambah wawasan untuk pembuatan bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan untuk siswa.

d) Bagi Peneliti Lain

Dengan pengembangan bahan ajar Modul Elektronik (E-Modul) Bergambar diharapkan dapat menginspirasi peneliti lain dalam pengembangan media yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Modul Elektronik Bergambar untuk Karakter Kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia pada subtema 1 tema 6 kelas IV sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut:

- 1) Pada halaman pertama berisi cover, judul dan identitas, menggunakan warna yang menarik atau cerah agar sesuai dengan karakteristik siswa.
- 2) Berisi prakata dan daftar isi, berisi KI dan KD beserta tujuan pembelajaran.
- 3) Berisi tata cara atau petunjuk penggunaan Modul Elektronik (E-Modul) .
- 4) Berisi materi Bahasa Indonesia.
- 5) Modul Elektronik (E-Modul) akan dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar yang menarik, video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dijelaskan.
- 6) Modul Elektronik (E-Modul) berisi rangkuman materi yang bermuatan Bahasa Indonesia dan daftar pustaka

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama wali guru kelas IV selama proses pembelajaran berlangsung di SD Negeri 5 Patemon, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng, menunjukkan bahwa pentingnya E-Modul ini untuk dikembangkan karena materi yang terdapat pada buku siswa masih sangat terbatas, sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan bahan ajar bermuatan Bahasa Indonesia pada Tema 6 Subtema 1 kelas IV masih sangat terbatas karena guru hanya memanfaatkan buku siswa, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Jika guru menggunakan media yang terkesan monoton, maka siswa akan merakan kebosanan dalam pembelajaran. Dengan demikian, dikembangkan bahan ajar Modul Elektronik (E-Modul) bergambar ini agar siswa mempunyai rasa tertarik.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dengan pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) bermuatan Bahasa Indonesia ini didasari asumsi sebagai berikut :

- a) Modul Elektronik (E-Modul) belum pernah dipakai atau digunakan pada saat pembelajaran tatap muka maupun online oleh guru untuk siswa.
- b) Modul Elektronik (E-Modul) mempermudah siswa untuk mengerti materi pembelajaran dan rasa ingin tahu siswa tinggi jika menggunakan Modul Elektronik (E-Modul) karena tidak membosankan dan menarik.
- c) Modul Elektronik (E-Modul) Ini bisa dibuka atau diakses online.

d) Modul Elektronik (E-Modul) berisi materi yang dilengkapi dengan gambar, video sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat aktif secara mandiri menemukan informasi dari setiap halaman yang ada pada Modul Elektronik (E-Modul).

Keterbatasan pengembangan bahan ajar Modul Elektronik (E-Modul) adalah sebagai berikut.

a) Pembuatan bahan ajar Modul Elektronik (E-Modul) ini hanya diperuntukan untuk kelas IV khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

b) Pengembangan media pembelajaran Eleronik Modul (E-Modul) ini berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang ada di kelas IV SD Negeri 5 Patemon tahun pelajaran 2021/2022.

c) Pengembangan bahan ajar pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yang sistematis meliputi, *analyze, design, development, implementatiton* dan *evaluation*.

### 1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Penelitian pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) ini bertujuan untuk mengembangkan materi dalam bentuk bahan ajar, dan strategi untuk mengatasi berbagai permasalahan dan kendala dalam proses pembelajaran.

2) Model ADDIE merupakan model pengembangan yang dirancang sistematis. Tahapannya yaitu meliputi, tahap *analyze, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Tahapan yang mudah di mengerti dan sangat

cocok untuk digunakan dalam mengembangkan produk, sehingga dapat menjadi sebuah solusi dalam mengatasi berbagai permasalahan yang ada saat pembelajaran terkait dengan bahan ajar dan sumber belajar.

- 3) Modul Elektronik (E-Modul ) adalah bahan ajar dalam bentuk digital atau Modul Elektronik yang bisa diakses secara online yang memuat materi yang bermuatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan dilengkapi gambar, video, dan latihan soal yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif secara mandiri dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

