

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada abad 21 ini sangat cepat dan diikuti dengan perubahan-perubahannya. Digitalisasi pada saat ini merevolusi berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali bidang pendidikan (Ardiani, 2022). Perkembangan teknologi tersebut sangat berpengaruh pada pelaksanaan proses pendidikan (Siswanto dkk., 2021). Pembaharuan yang terus terjadi membawa pendidikan ke arah perubahan yang berkesinambungan. Hal yang paling bisa dirasakan dengan adanya perkembangan teknologi dalam pendidikan yaitu pada penggunaan bahan ajar yang saat ini digunakan. Bahan ajar yang ada pada era ini sangat variatif dan juga menarik dan dapat diakses melalui situs web, karena telah diadaptasi dengan perkembangan yang ada. Dengan perkembangan tersebut tentunya media menjadi alat bantu yang paling tepat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran juga harus bersifat komperhensif dalam pembahasan sebuah materi maka dibutuhkan sebuah media yang merupakan segala sesuatu yang di sampaikan oleh pengirim dan penerima dengan tujuan untuk merangsang pikiran, gagasan, dan minat siswa untuk belajar, (Tafonao, 2018). Terlebih lagi dengan kemajuan teknologi seperti saat ini yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan media dengan lebih kreatif dan inovatif, agar prose pembelajaran lebih bermakana dan sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan media sebagai penyampaian pesan secara konkret.

Saat ini seringkali proses pembelajaran menghabiskan banyak waktu dan tenaga namun materi yang ingin disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa, sehingga memunculkan rasa bosan dan kurang semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran terlebih dimasa pembelajaran daring seperti saat ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Nuryani & Surya Abadi (2021) bahwa rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa sangat besar namun karena pembelajaran secara daring proses belajar menjadi membosankan, maka diperlukan adanya suatu dorongan agar menarik perhatian siswa untuk semangat dalam belajar. Kemajuan teknologi yang berkembang pesat mampu melahirkan berbagai fitur-fitur media yang canggih dengan sistem pengajaran berbasis multimedia, yaitu teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara maupun video sehingga penyajian pembelajaran menjadi lebih mudah, tidak monoton dan lebih menarik perhatian siswa (Adam & Taufik, 2015). Salah satu media yang cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar adalah bahan ajar *E-Modul*

E-Modul merupakan salah satu bahan ajar elektronik yang cukup familiar di era kemajuan teknologi saat ini berupa modul digital yang memiliki komponen yang dapat divariasikan di dalamnya. Modul elektronik atau E-Modul didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Muzijah et al., 2020). *E-Modul* merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat lebih menarik dan interkatif (Sa'diyah, 2021). *E-Modul* ini dapat dimanfaatkan untuk dapat menambahkan fasilitas pembelajaran, karena *E-Modul* adalah salah satu media yang memiliki visual yang menarik. Tentunya

dalam mengembangkan media ini perlu disesuaikan dengan masing-masing mata pelajaran agar tepat guna.

Menurut (Fitri, A., Rasa, A. A., & Kusumawardhani, A. 2021) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya dimana dalam mengajar IPAS terdapat kunci mengajar adalah guru memiliki peran sebagai fasilitator dalam memfasilitasi peserta didik dengan menyediakan berbagai macam informasi, memberikan pematik atau petunjuk saat dibutuhkan, mengarahkan peserta didik untuk menemukan jawabannya sendiri, melakukan pengulangan, pemantauan, pendekatan dan pemantapan bagi peserta didik yang membutuhkan. Melakukan diferensiasi dan modifikasi pada ragam aktivitas dengan penyesuaian kondisi serta kebutuhan peserta didik dan fasilitas yang tersedia. Kreatif menggunakan teknik pendekatan dalam menyampaikan informasi untuk menarik minat anak didik. Memberikan apresiasi kepada peserta didik agar berani berbicara atau memilih tantangan atau berani mencoba sehingga hasil karya dari peserta didik di kelas sebagai salah satu bentuk apresiasi. Lebih banyak bertanya dalam memancing peserta didik untuk berpikir kritis dengan aktif memberikan pertanyaan sampai mengerucut pada sebuah jawaban, melakukan penguatan dan pengulangan.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan dalam pembelajaran IPAS memiliki kunci kunci mengajar untuk dapat di implementasikan dalam proses belajar sehingga guru memiliki pegangan untuk memberikan tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memuat tentang

mahluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya sehingga membutuhkan media untuk mendukung dalam proses pembelajaran IPAS untuk mencapai tujuan pembelajaran IPAS serta teknologi dan mampu menemukan solusi dari masalah yang dihadapi melalui sains baik masalah individu maupun masyarakat.

Pancasila merupakan pedoman dalam melaksanakan aspek aspek dalam kehidupan dikarenakan nilai nilai yang terdapat di dalam Pancasila merupakan nilai luhur bangsa Indonesia yang terkandung dalam pandangan hidup bangsa Indonesia adalah nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila tersebut berasal dari budaya masyarakat bangsa Indonesia sendiri. Menurut Muhammad Yamin (dalam buku Pendidikan Pancasila 2019) Pancasila adalah lima dasar yang berisi pedoman atau aturan mengenai tingkah laku yang penting dan baik. Dari pernyataan tersebut terciptalah sebuah terobosan terkini dalam pembelajaran yang tidak hanya berfokus terhadap akademik saja tetapi juga penguatan sejumlah karakter dalam nilai-nilai Pancasila dengan enam ciri utama beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kompetensi yang diharapkan untuk diraih oleh peserta didik, yang didasarkan pada nilai-nilai luhur Pancasila. Profil Pelajar Pancasila sesuai Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024. Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang

hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Zuchron, 2021). Di lain sisi, profil pelajar Pancasila juga mencakup mengenai kemampuan pelajar untuk memiliki paradigma berpikir yang terbuka terhadap perbedaan dan kemajemukan. Pelajar Pancasila harus memiliki kepedulian pada lingkungannya dan menjadikan kemajemukan yang ada sebagai kekuatan untuk hidup bergotong royong. Kemudian pelajar Pancasila merupakan pelajar Indonesia yang memiliki inisiatif dan siap untuk belajar akan hal-hal yang baru. Tidak hanya itu pelajar Pancasila harus aktif dalam mencari cara untuk meningkatkan kapasitas diri dan bersikap reflektif agar dapat terus berkontribusi kepada bangsa, negara, dan dunia.

Pada kenyataannya di era yang maju seperti saat ini masih banyak guru yang belum mampu memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan proses pembelajaran. Setelah dilaksanakan kegiatan observasi dan wawancara pada tanggal 26 Juli 2022 dengan Ibu Anak Agung Istri Yulia Astuti S.Pd selaku wali kelas IV di SD Negeri 3 Bitera yang menunjukkan bahwa guru membutuhkan media yang dapat memvariasikan penggunaan sarana pembelajaran. Guru hanya menggunakan media konvensional seperti buku. Dengan perkembangan teknologi yang ada, guru bisa memanfaatkan hal tersebut untuk kepentingan proses pembelajaran agar lebih inovatif seperti penggunaan *E-modul* sebagai bahan ajar. Terlebih lagi pada kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana guru dituntut untuk dapat membentuk generasi yang berlandaskan Pancasila melalui penerapan dimensi profil pelajar Pancasila.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bitera Kabupaten Gianyar Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Guru membutuhkan modul yang sesuai dengan kurikulum merdeka.
- 1.2.2 Guru membutuhkan sarana pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran yang dapat diakses secara praktis dan bervariasi untuk meningkatkan minat belajar siswa agar lebih aktif.
- 1.2.3 Kurangnya modul yang mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila dengan pelajaran IPAS

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini menitik beratkan pada penggunaan *E-Modul* ini sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan juga membentuk karakter siswa dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran IPAS dalam Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran IPAS Materi

Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bitera Kabupaten Gianyar Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bitera Kabupaten Gianyar tahun ajaran 2022/2023?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas menurut ahli isi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli rancang bangun, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bitera Kabupaten Gianyar tahun ajaran 2022/2023?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bitera Kabupaten Gianyar tahun ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun E-Modul Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bitera Kabupaten Gianyar tahun ajaran 2022/2023.

1.5.2 Untuk mengetahui validitas menurut ahli isi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli rancang bangun, uji perorangan dan uji kelompok kecil Pengembangan E-Modul Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bitera Kabupaten Gianyar tahun ajaran 2022/2023.

1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas E-Modul Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bitera Kabupaten Gianyar tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil pengembangan ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan penjabaran sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil pengembangan ini dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah wacana baru tentang pengembangan E-Modul Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan produk ini pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat positif terhadap pemecahan masalah dalam pengembangan berupa E- Modul Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran IPAS dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia. Selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi penyusun. Rincian beberapa manfaat praktis adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan ini siswa lebih termotivasi dan terfasilitasi dalam belajar, karena proses pembelajaran dilakukan lebih variatif. Tujuan dari hal tersebut adalah agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dalam situasi daring maupun luring.

b. Bagi Guru

Hasil akhir dari penelitian ini yang berupa E-Modul dapat dijadikan inovasi dan alat bantu yang dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi dalam penggunaan E-Modul Berbasis Profil Pelajar Pancasila Mata Pelajaran IPAS ini dapat membantu guru agar lebih mudah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternative kebijakan sekolah dalam hal memotivasi guru-guru untuk menggunakan berupa E-Modul dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung sebagai calon guru dan bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah E- Modul interaktif pada pembelajaran IPAS. Bahan ajar elektronik berupa E-Modul merupakan salah satu bahan ajar yang dapat memudahkan siswa karena bentuk fisik dari E-Modul tidak menimbulkan beban bawaan bagi siswa dan sangat praktis untuk mengaksesnya. Didukung dengan berbagai gambar-gambar, teks yang menarik yang dapat mengefisienkan waktu belajar siswa. Guru akan mudah menyampaikan materi pembelajaran dimasa perkembangan teknologi saat ini dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru karena didukung dengan penyampaian materi dengan bahan ajar yang bervariasi dan menarik. Adapun spesifikasi produk pengembangan E-Modul adalah sebagai berikut:

- 1.7.1 Produk ini berupa bahan ajar E-Modul Interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
- 1.7.2 E-Modul Interaktif ini berbasis Profil Pelajar Pancasila dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE.
- 1.7.3 E-Modul Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila mata pelajaran IPAS ini dapat diakses melalui secara daring melalui handphone dan juga luring dengan cara mencetaknya.

1.7.4 Bahan ajar E-Modul Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila mata pelajaran IPAS ini dapat digunakan untuk pembelajaran daring dan luring dan dapat memudahkan guru dalam mengefektifkan pembelajaran yang berpusat kepada siswa.

1.7.5 Penyajian materi dalam E-Modul Interaktif adalah materi Kekayaan Budaya Indonesia.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya pengembangan modul ajar sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar karena E-Modul dapat digunakan sebagai sarana mengkonkretkan pesan serta mempermudah konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana sehingga makna yang disampaikan menjadi jelas. Berdasarkan perkembangan zaman di era digital saat ini yang memerlukan bantuan teknologi untuk mengoptimalkan pembelajaran dan juga menciptakan pembelajaran yang praktis bagi siswa dan juga guru. Oleh karena itu bahan ajar dapat digunakan sebagai fasilitator yang berperan sebagai sumber belajar dan bisa melengkapi siswa untuk belajar secara efektif. Terlebih dalam bahan ajar E-Modul peserta didik bisa mengakses materi secara mudah dan praktis sewaktu-waktu hanya dengan membuka file yang telah dibagikan oleh guru.

Produk E-Modul interaktif ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran daring maupun luring. Pengembangan E-Modul ini penting dilakukan untuk bisa memfasilitasi siswa, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan bisa meningkatkan motivasi belajarnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan E-Modul ini didasarkan pada asumsi antara lain sebagai berikut.

- a. Produk ini bersifat multifungsi karena bisa digunakan dalam situasi pembelajaran daring maupun luring.
- b. Produk ini memiliki visual yang menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Produk ini merupakan kolaborasi teknologi dengan pendidikan yang menghasilkan inovasi untuk mempermudah proses pembelajaran yang menampilkan bentuk bentuk visual dalam bentuk teks, gambar dan warna yang bersifat estetik bagi siswa untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan E-Modul ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk bahan ajar berupa E-Modul ini hanya memfokuskan mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.
- b. Adapun keterbatasan dari pengembangan E-Modul ini adalah jika diakses melalui daring produk ini memerlukan *handphone* untuk mengaksesnya.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terkait istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan suatu proses penelitian atau kegiatan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang efektif dan kreatif. Pengembangan diuji coba dan bukan untuk menguji teori sehingga produk tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran.
- 1.10.2 E-Modul merupakan buku materi yang dapat diakses secara digital atau daring dan merupakan media pembelajaran digital berupa modul elektronik yang di dalamnya berisi materi pembelajaran.
- 1.10.3 Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler kegiatan utama persekolah yang dilakukan dengan menggunakan alokasi waktu yang beragam. Pembelajaran akan lebih maksimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensi.
- 1.10.4 Profil Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat (*lifitime learner*) yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan enam ciri utama beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bekebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif
- 1.10.5 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta

interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

