

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara berkembang dengan kekayaan sumber daya alam dan sumber daya yang melimpah. Negara Indonesia juga merupakan salah satu negara multikultur yang terbesar di dunia, hal ini dapat terlihat dari kondisi sosiokultural maupun geografis yang begitu kompleks, beragam dan luas. Indonesia adalah negara kesatuan yang berbentuk republik, sehingga disebut Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Negara Kesatuan Republik Indonesia terkenal sebagai Nusantara, yang artinya negara kepulauan yang terdiri dari ribuan pulau yang terbentang dari Sabang sampai Merauke, dan didiami oleh ratusan juta penduduk. Indonesia terdiri atas sejumlah besar kelompok etnis, budaya, agama dan lain-lain yang masing-masing plural (jamak) dan sekaligus juga heterogen “aneka ragam” (Kusumohamidjojo, 2000:45)”. Indonesia sebagai negara yang memiliki keberagaman multikultural sebagai kekayaan bangsa, disisi lain sangat rawan memicu konflik dan perpecahan. Nasikun (2007:33) mengemukakan bahwa kemajemukan masyarakat Indonesia paling tidak dapat dilihat dari dua cirinya yang unik, pertama secara horizontal, ia ditandai dengan kenyataan adanya kesatuan-kesatuan sosial berdasarkan perbedaan suku bangsa, agama, adat serta perbedaan kedaerahan dan kedua secara vertikal ditandai dengan adanya perbedaan-perbedaan vertikal antara lapisan atas dan lapisan bawah yang cukup tajam.

Negara Indonesia yang memiliki keragaman budaya, ras, suku, dan agama yang berbeda-beda sehingga tercermin dalam satu ikatan "*Bhineka Tunggal Ika*" yang artinya "berbeda-beda tetapi tetap satu juga". Hal ini merupakan sebuah keunikan tersendiri bagi bangsa Indonesia yang bersatu dalam suatu kekuatan dan kerukunan beragam, berbangsa dan bernegara yang harus dilakukan secara sadar. Perbedaan ini justru berfungsi mempertahankan dasar identitas diri dan integrasi sosial masyarakat tersebut. Pluralisme masyarakat dalam tatanan sosial, agama dan suku bangsa telah ada sejak nenek moyang. Kebhinekaan budaya yang dapat hidup berdampingan merupakan kekayaan dalam khasanah budaya Nasional. Keanekaragaman kebudayaan Indonesia dapat dikatakan mempunyai keunggulan dibandingkan dengan negara lainnya, Indonesia mempunyai potret kebudayaan yang lengkap dan bervariasi. Tidak kalah pentingnya, secara sosial budaya dan politik masyarakat Indonesia mempunyai jalinan sejarah dinamika interaksi antar kebudayaan yang dirangkai sejak dulu. Keragaman budaya adalah keniscayaan yang ada di bumi Indonesia. Tetapi, kemajemukan terkadang membawa berbagai persoalan dan potensi konflik yang berujung perpecahan. Hal ini menggambarkan bahwa pada dasarnya tidak mudah mempersatukan keragaman tanpa didukung oleh kesadaran individu. Karakter bangsa yang memiliki budi pekerti luhur dan berpedoman pada sila-sila Pancasila merupakan salah satu cara untuk mempersatukan bangsa.

Penanaman karakter pada masyarakat harus dilakukan sejak dini, dan dapat dilakukan melalui pendidikan di sekolah. Dengan keragaman yang ada di Indonesia, hendaknya generasi muda ditanamkan sejak dini rasa

berkebhinekaan global, sehingga dapat menghargai dan menerima perbedaan yang ada. Pendidikan merupakan salah satu jalan untuk membentuk karakter anak sejak dini. Pendidikan dimulai dari Pendidikan dasar. Kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusianya. Kualitas sumber daya manusia sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan. Pemerintah dalam berbagai kebijakannya selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan mutu pendidikan. Dalam Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 disebutkan 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, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh sebab itu Kemendikbud meluncurkan program Profil Pelajar Pancasila untuk mengatasi disrupsi yang terjadi guna mencapai peningkatan kualitas pendidikan. Sekolah sebagai unit satuan pendidikan dibawah naungan Kemendikbud menjadi ujung tombak dalam mensukseskan program Profil Pelajar Pancasila. Program ini bertujuan membentuk pelajar berkarakter nilai-nilai Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila terdapat enam kriteria yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; mandiri; bernalar kritis; kebhinekaan global; bergotong royong; dan kreatif (RENSTRA KEMENDIKBUD, 2020). Karakter berkebhinekaan global menjadi tujuan utama dari Profil Pelajar Pancasila yaitu menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan

terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur. Terdapat tiga elemen kunci guna mencapai Profil Pelajar Pancasila yang berkebhinekaan global, yaitu mengenal dan menghargai budaya, kemampuan komunikasi inter kultural dalam berinteraksi dengan sesama, refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan (RENSTRA KEMENDIKBUD, 2020).

Kebhinekaan artinya beraneka ragam, bermacam-macam, banyak, beragam, dan lain-lain, yang mengarah kepada banyaknya perbedaan yang ada dalam masing-masing kehidupan, kebhinekaan lebih tertuju pada nilai nasional, yaitu beraneka ragamnya terdapat suku bangsa, ras, agama, budaya, bahasa, dan lain-lain yang ada pada negara Indonesia (Rizki, 2018). Kebhinekaan global adalah sebuah cerminan karakter yang dimana diharapkan pelajar Indonesia dapat mempertahankan kebudayaan leluhur lokalitas serta identitasnya, memiliki pemikiran yang sangat luas ketika berkomunikasi sama budaya yang berbeda, sehingga dari hal tersebut dapat menumbuhkan sikap menghargai dan membentuk budaya-budaya luhur yang positif serta tidak memiliki pertentangan sama budaya luhur yang dimiliki oleh bangsa (Permendikbud, 2020). Kebhinekaan global merupakan suatu rasa menghargai terhadap keberagaman dan bertoleransi terhadap perbedaan (Istianah dkk., 2021). Hal ini berarti dapat menerima perbedaan, tanpa merasa dihakimi, tanpa merasa menghakimi, atau merasa diri dan kelompoknya lebih baik dari kelompok lain. Siswa dengan karakter kebhinekaan global yang baik akan memiliki semangat mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitas yang ada di Indonesia (Widiyanti dkk., 2022).

Guru sebagai seorang pendidik memikul tanggung jawab besar dalam keberhasilan pembentukan karakter kebhinekaan global siswa. Untuk memaksimalkan upaya dalam meningkatkan karakter kebhinekaan global siswa, guru dapat melakukan revitalisasi pendidikan karakter profil pelajar Pancasila dengan pengintegrasian bahan ajar dengan teknologi. Bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran memegang peranan sebagai media penyampaian informasi. Perkembangan teknologi terutama di bidang pendidikan seperti saat ini sangat penting untuk menerapkan teknologi informasi pada pembelajaran termasuk dalam hal bahan ajar. Menurut Irma dkk (2019) generasi saat ini tidak bisa tanpa gadget atau smartphone karena hampir semua informasi dapat diakses, serta bermacam-macam transaksi dapat dilakukan secara online dan tentunya lebih mudah, sehingga seorang guru harus menyadari bagaimana pemanfaatan kondisi ini dapat menjadi wadah terciptanya keadaan belajar yang efektif dan efisien. Tentunya bahan ajar yang sesuai untuk diimplementasikan dalam situasi saat ini adalah bahan ajar berbasis teknologi.

Bahan ajar berbasis teknologi dapat dikatakan sebagai bahan ajar yang bersifat interaktif dan berkategori *high tech*. Contoh bahan ajar berbasis teknologi tersebut adalah bahan ajar yang mengkombinasikan antara audio, video, dan gambar, sehingga membantu siswa menyelesaikan tugas dalam satu dokumen yang sama. Guru dituntut untuk dapat berinovasi dalam menyusun dan menyajikan rencana pembelajaran secara digital sehingga mampu menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mampu mengkonstruksi proses belajar menjadi lebih

bermakna. Pembelajaran terasa membosankan bagi peserta didik karena biasanya guru hanya mengambil materi dari buku terbitan pemerintah atau buku pendamping dari penerbit yang terkadang materinya terlalu dangkal dan kurang menarik bila diberikan bagi peserta didik.

Penggunaan media yang kurang menarik membuat guru susah untuk menyampaikan materi yang ingin diajarkan. Khususnya pada mata pelajaran IPAS tentang Indonesia Kaya Budaya akan sulit dipahami oleh siswa jika menggunakan metode ceramah dan siswa hanya membaca pada buku saja. Tentunya diperlukan bahan ajar yang menarik agar materi ini dapat tersampaikan kepada siswa. Dalam materi ini siswa tidak hanya paham teorinya saja, tetapi juga diharapkan dapat mempraktekkannya langsung. Dengan memahami materi ini dengan baik dan mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari, maka akan meningkatkan rasa kebhinekaan global pada siswa. Siswa akan memahami betapa indahnya keberagaman dan bangga menjadi bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap 10 orang siswa kelas IV dan 10 orang guru dan 5 orang kepala sekolah SD di Gugus Letda Kajeng tentang penggunaan bahan ajar selama proses pembelajaran didapatkan hasil bahwa peserta didik khususnya peserta didik kelas IV di Gugus Letda kajeng sangat tertarik dengan TIK dan ingin memanfaatkan TIK dalam pembelajaran tetapi tidak mampu dipenuhi oleh guru mereka. Selain itu, sebagian besar siswa tidak mengetahui kebudayaan yang ada di Indonesia bahkan kebudayaan yang ada di daerahnya sendiri. Berdasarkan hasil observasi juga ditemukan masih ada beberapa siswa yang tidak menghargai keberagaman yang ada di sekolah,

misalnya ada siswa yang mengejek temannya yang berbeda asal, kebudayaan dan suku. Hal ini membuktikan bahwa siswa masih belum mampu menghargai keragaman budaya yang ada, kurangnya rasa berkeadilan sosial siswa karena kurangnya komunikasi antar siswa yang berbeda budaya. Selain itu, dari hasil observasi ditemukan siswa masih kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa hanya mendengarkan dan menunggu materi dari guru dan juga siswa belum mampu menyelesaikan sebuah proyek yang diberikan oleh guru. Sebagian besar guru telah mampu untuk mengakses internet dan mengunduh informasi terkait materi yang diperlukan khususnya pada materi Indonesia Kaya Budaya. Namun, tidak disertai dengan mengoptimalkan kemampuan diri untuk dapat membuat bahan ajar berbasis teknologi terutama yang memuat komponen materi IPAS secara mendalam. Melalui wawancara tersebut juga dapat diketahui pada kenyataannya bahan ajar yang digunakan sekarang hanyalah bahan ajar cetak berupa buku, sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar dan memiliki pemahaman yang sempit. Bahan ajar berupa buku juga sulit untuk dibawa kemana-mana, tidak seperti bahan ajar elektronik yang bisa dibawa dan dibaca kapan saja. Mereka menginginkan bahan ajar tidak hanya berupa bahan cetak tetapi bahan ajar yang lebih menarik, efektif, interaktif, dan berbasis digital. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan menggunakan TIK siswa kelas IV SD sudah baik dan mampu menggunakan modul elektronik dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri. Oleh karena itu, guru harus mampu menjawab permintaan peserta didiknya dengan cara menyusun bahan ajarnya sendiri sebagai upaya pemenuhan kebutuhan bagi peserta didiknya.

Banyak sekali jenis bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Salah satunya adalah modul. Modul adalah seperangkat bahan ajar yang disusun secara sistematis untuk menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik sehingga tujuan belajar yang diinginkan dapat tercapai (Daryanto, 2014). Modul adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan peserta didik secara mandiri untuk mencapai kompetensi tertentu yang penyusunannya dibuat secara sistematis berupa materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, latihan, dan evaluasi (Hamdani, 2011).

Secara umum, modul pembelajaran yang ada khususnya untuk sekolah dasar berbentuk cetak dengan jumlah halaman yang banyak dan membutuhkan biaya pencetakan yang mahal sehingga peserta didik kurang berminat untuk menggunakan modul berbentuk cetak. Untuk mengatasinya, guru dapat berinovasi dengan mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk membuat atau mengembangkan modul berbasis elektronik (*e-modul*). Berbeda dengan modul cetak menurut Arsal dkk (2019) modul elektronik dapat diakses dengan bantuan komputer yang sudah terintegrasi dengan perangkat lunak. Sehingga kelebihan modul elektronik dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif, dapat menampilkan gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes formatif. Modul elektronik adalah sebuah bentuk bahan ajar yang disajikan secara runtut, sistematis, dan interaktif dalam format elektronik berupa tulisan, gambar, gambar bergerak, suara, dan petunjuk sehingga memudahkan penggunaannya untuk belajar secara mandiri dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Sugianto, 2013). Selain itu, modul

elektronik adalah media pembelajaran berbasis komputer yang memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi diri dalam menerima pelajaran secara individual dengan cara mengikuti petunjuk program yang digunakan (Arsyad, 2013).

Modul elektronik mampu menyajikan informasi secara sistematis, menarik, dan interaktif sehingga dapat digunakan di mana dan kapan saja secara mandiri dan tidak tergantung pada guru sebagai sumber informasi (Gunadharma, 2011). Modul harus memperhatikan karakteristik berikut yaitu, (1) instruksi mandiri, modul memungkinkan seseorang untuk belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada pihak lain, (2) mandiri, semua materi pembelajaran yang diperlukan terkandung dalam modul secara keseluruhan, (3) berdiri sendiri, modul dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain, atau tidak harus digunakan bersama dengan pengajaran lain bahan, (4) adaptif, modul yang dikompilasi dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta bersifat fleksibel untuk digunakan dalam perangkat keras, dan (5) ramah pengguna, modul harus berisi instruksi dan paparan informasi yang bermanfaat dan ramah bagi pemakainya, serta mudah diakses sesuai keinginan (Steven dkk,2019).

Berdasarkan pengertian tersebut, modul elektronik sangat menarik untuk digunakan terutama bagi peserta didik di sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena modul elektronik mampu menciptakan dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar secara mandiri karena modul elektronik terintegrasi dengan teknologi yang mampu menyajikan informasi berupa tulisan, gambar, suara, gambar bergerak, maupun video guna memperjelas materi di dalam modul dan

dapat digunakan kapan pun dan di manapun dengan cara mengikuti petunjuk program yang ada di dalam modul elektronik.

Selain bahan ajar yang menarik, penggunaan model pembelajaran yang sesuai juga dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Dalam mengajarkan suatu materi tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang dicapai, salah satu model pembelajaran adalah *project based learning*. Model pembelajaran *project based learning* cocok digunakan karena model ini membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Afriana & dkk (2016) yang menyatakan, “pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa”. Pengalaman belajar siswa maupun perolehan konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Model *project based learning* telah memberikan acuan dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Penerapan model pembelajaran *project based learning* khususnya pada Bab Indonesia Kaya Budaya, siswa diajak untuk membuat suatu produk, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa akan menemukan sendiri konsepnya, bukan hanya menerima dari guru saja. Dengan menghasilkan suatu produk akan menumbuhkan rasa cintanya kepada keragaman budaya yang ada di Indonesia. Saat penyusunan proyek juga akan terjadi interaksi siswa dengan guru dan dengan teman-temannya, mereka akan bekerjasama untuk menghasilkan sebuah proyek yang diinginkan. Saat pembuatan proyek pasti akan terjadi perbedaan pendapat diantara siswa, tetapi disana siswa akan belajar untuk

saling menghargai satu sama lain. Siswa akan menyadari bahwa perbedaan pasti ada, tetapi tidak membuat perpecahan. Saat suatu proyek yang dikerjakan selesai maka siswa akan lebih mengenal dan menghargai budaya sesuai dengan dimensi yang diinginkan dalam kebhinekaan global. Melalui kegiatan-kegiatan tersebutlah kebhinekaan global pada diri siswa akan meningkat. Maka dari itu penerapan model pembelajaran *project based learning* diharapkan mampu untuk meningkatkan kebhinekaan global pada siswa kelas IV.

Untuk menghasilkan modul elektronik (*e-modul*), guru dapat menggunakan beberapa bantuan aplikasi, antara lain: *3D Page Flip Professional*, *Exelearning*, *Ncesoft Flip Book Maker*, *Kvisoft Flipbook Maker*, dan *Flip PDF Professional*. Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan *Flip PDF Professional* untuk mengembangkan modul elektronik. Aplikasi *flip pdf professional* merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengkonversi *PDF* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran dengan berbagai fitur. *Flip PDF Profesional* berbeda dengan *PDF* pada umumnya, baik dari segi tampilan. Peneliti menggunakan *software* yang menunjang pembuatan *e-modul* yaitu aplikasi *Flip PDF Professional*, proses pengembangan konten (teks, gambar, animasi, soal latihan, audio dan video) yang dapat dipadukan sehingga menjadi *e-modul* dengan format *execute (.exe) portable*. Format *exe* dipilih oleh peneliti karena format ini lebih mudah digunakan dibandingkan dengan 3 format lain yang disediakan oleh *flip pdf professional*. Format yang disediakan oleh *Flip PDF Professional* adalah *(.exe)*, *(.app)*, *(.fbr)*, dan *(.html)*.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada pengembangan *e-modul* berorientasi *project based learning* pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Indonesia Kaya Budaya dengan menggunakan *Flip PDF Profesional* untuk meningkatkan kebhinekaan global. Dalam konteks inilah penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berorientasi *Project Based Learning* Pada Materi Indonesia Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Kebhinekaan Global Siswa Sekolah Dasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- 1) Peserta didik kurang berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas.
- 2) Bahan ajar yang digunakan pendidik terbatas pada buku yang disediakan oleh pemerintah.
- 3) Pengembangan bahan ajar tambahan yang terbaru yang sesuai dengan perkembangan zaman dalam mengembangkan kemampuan siswa, khususnya kemampuan menyelesaikan sebuah proyek belum optimal.
- 4) Pembelajaran kurang interaktif karena belum memanfaatkan TIK secara optimal.
- 5) Bahan ajar yang tersedia kurang menarik dan kurang interaktif.
- 6) Siswa kurang memahami kekayaan budaya di Indonesia.
- 7) Siswa masih kurang dalam menghargai keberagaman.

- 8) Nilai saling menghargai budaya, kurangnya komunikasi antar budaya, dan rasa berkeadilan sosial siswa yang termasuk dimensi Profil Pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global siswa mulai menurun.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, perlu adanya pembatasan masalah untuk dapat memfokuskan penelitian agar dapat lebih terarah. Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa hal.

- 1) Penelitian ini fokus pada upaya peningkatan kebhinekaan global pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Upaya yang dilakukan adalah pengembangan e-modul berorientasi *project based learning*.
- 3) Materi e-modul berorientasi *project based learning* terbatas pada Indonesia Kaya Budaya.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana karakteristik e-modul berorientasi *project based learning* pada materi Indonesia Kaya Budaya untuk meningkatkan Kebhinekaan Global siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana validitas e-modul berorientasi *project based learning* pada materi Indonesia Kaya Budaya untuk meningkatkan Kebhinekaan Global siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan e-modul berorientasi *project based learning* pada materi Indonesia Kaya Budaya untuk meningkatkan Kebhinekaan Global siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas e-modul berorientasi *project based learning* pada materi Indonesia Kaya Budaya untuk meningkatkan Kebhinekaan Global siswa kelas IV Sekolah Dasar?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Penelitian tujuan ini bertujuan untuk menciptakan modul elektronik yang berorientasi *project based learning* pada Bab 6 IPAS Indonesia Kaya Budaya untuk meningkatkan Kebhinekaan Global siswa kelas IV Sekolah Dasar.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

- 1) Menghasilkan e-modul berorientasi *project based learning* pada materi Indonesia Kaya Budaya yang memiliki karakteristik *self instructional, self contained, stand alone, adaptif dan user friendly* untuk meningkatkan Kebhinekaan Global siswa kelas IV Sekolah Dasar.

- 2) Menganalisis validitas e-modul berorientasi *project based learning* pada materi Indonesia Kaya Budaya untuk meningkatkan Kebhinekaan Global siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Menganalisis kepraktisan e-modul berorientasi *project based learning* pada materi Indonesia Kaya Budaya untuk meningkatkan Kebhinekaan Global siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 4) Menganalisis efektivitas e-modul berorientasi *project based learning* pada materi Indonesia Kaya Budaya untuk meningkatkan Kebhinekaan Global siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1) Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis yaitu mampu meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama dalam pengembangan e-modul berorientasi *project based learning* pada Bab 6 IPAS Indonesia Kaya Budaya dalam meningkatkan Kebhinekaan Global siswa di kelas IV SD.

### **2) Manfaat Praktis**

#### **1) Bagi Siswa**

Produk hasil pengembangan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai bahan belajar secara mandiri sehingga siswa dapat belajar tanpa sekat ruang dan waktu, serta dapat dilakukan kapan dan di mana saja.

#### **2) Bagi Guru**

Produk hasil pengembangan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantunya dalam proses pembelajaran jarak jauh. Selain itu, produk hasil pengembangan ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman materi terkait kekayaan budaya Indonesia.

3) Bagi Sekolah

Manfaat praktis hasil penelitian ini bagi sekolah adalah dapat dijadikan acuan dalam hal menyusun modul elektronik dan dapat dijadikan salah satu referensi untuk pembelajaran di kelas.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai bahan rujukan dalam penelitian-penelitian berikutnya. Selain itu, produk hasil pengembangan penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mendapatkan hasil yang lebih sempurna.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah *e-modul* yang sesuai dengan kurikulum merdeka dan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1) E-modul berorientasi *Project Based Learning* dibuat pada program aplikasi *Flip PDF Profesional* dengan output atau keluaran file secara online berformat html dan secara offline berformat exe.

- 2) Modul yang dihasilkan mengacu pada Kurikulum Merdeka, yaitu Bab 6 IPAS Indonesia Kaya Budaya Kelas IV SD.
- 3) Komponen dalam modul elektronik yang dikembangkan ini terdiri dari sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, tugas, rangkuman, tes formatif, glosarium, daftar pustaka dan profil penulis.
- 4) Sampul modul elektronik ini dirancang dengan atraktif melalui komposisi warna yang menarik, lembut, dan disesuaikan dengan materi Indonesia Kaya Budaya.
- 5) Terdapat tiga Topik pada modul elektronik ini yaitu Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku, Kekayaan Budaya Indonesia, dan Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya.
- 6) Kegiatan pembelajaran yang disajikan berorientasi *project based learning* untuk meningkatkan kebhinekaan global.

### **1.8 Penjelasan Istilah**

Adapun istilah yang terdapat dalam tulisan penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) E-modul adalah sebuah bentuk bahan ajar yang disajikan secara runtut, sistematis, dan interaktif dalam format elektronik berupa tulisan, gambar, gambar bergerak, suara, dan petunjuk sehingga memudahkan penggunaanya untuk belajar secara mandiri dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

- 2) Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa”. Pengalaman belajar siswa maupun perolehan konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek.
- 3) Indonesia Kaya Budaya merupakan salah satu Bab yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS. Indonesia Kaya Budaya terdapat pada Bab 6 IPAS merupakan mata pelajar baru dalam kurikulum merdeka.
- 4) Kebhinekaan Global merupakan salah satu dari 6 dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila.

### **1.9 Asumsi Penelitian**

Adapun beberapa asumsi pengembangan pada penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas IV di SD Negeri Gugus Letda Kajeng sudah mampu menggunakan PC atau laptop dan smartphone dengan baik untuk mengakses dan mempelajari modul elektronik secara maksimal.
- 2) Siswa kelas IV di SD Negeri Gugus Letda Kajeng sudah memiliki gawai untuk mengakses dan mempelajari modul elektronik secara maksimal.