

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu bidang yang mampu mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu sarana untuk mengembangkan sumber daya manusia adalah dengan sekolah. Sekolah mampu memberikan ilmu pengetahuan dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Tidak hanya ilmu pengetahuan dan ketrampilan saja, sekolah dapat menanamkan nilai dan norma sesuai kebutuhan masing-masing siswa (Jalinus, et al., 2020). Pendidikan berkaitan erat dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan manusia mulai perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial, sampai kepada perkembangan iman. Salah satu cara meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran terutama pembelajaran di sekolah dasar (SD), karena pada jenjang pendidikan tersebut peserta didik diajarkan tiga kemampuan dasar yaitu kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (Tarmizi, 2014). Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar.

Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional (Agustinus, dkk., 2016). Pendidikan harus diselenggarakan secara optimal agar dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas yaitu peserta didik yang memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan adalah pengembangan kurikulum (Yondriadi, et al., 2018). Pembelajaran yang baik

adalah pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hakikat pembelajaran, yaitu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane & Dasopang, 2017). Materi-materi ajar harus disiapkan dan dikembangkan agar siswa cepat mengerti dan mengingat materi pelajaran dalam jangka waktu yang relatif lama.

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.

Permasalahan yang juga ditemukan di SD Negeri 4 Pendarukan yaitu pada saat melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelas II yang dilaksanakan pada tanggal 3 November 2021 menunjukkan hasil bahwa, proses pembelajaran monoton dan tidak menarik sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar, 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 guru belum menggunakan media interaktif secara optimal untuk menarik perhatian siswa lebih memahami materi yang diberikan dan masih menggunakan sumber belajar yang berasal dari buku siswa dan buku guru. Untuk mengurangi dampak dari permasalahan di atas, maka perlu dikembangkan sebuah modul pembelajaran

yang di dalamnya terdapat pengembangan materi dari muatan pembelajaran PPKN pada buku siswa.

Dalam hal ini peranan modul yang digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar sedapat mungkin dapat menarik. Daryanto (2015) mengatakan penggunaan media pembelajaran dapat membantu memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran, sehingga lebih mudah untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran. Media dapat membantu dalam proses pengajaran, membantu memperjelas makna pesan dan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih akurat. Hal ini sesuai dengan pernyataan Marfuah.dkk (2015) bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran, sehingga dapat memperlancar dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan (Alwi, 2017b). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi pada saat proses pembelajaran (Putra et al., 2020). Tidak hanya membantu guru, penggunaan media pembelajaran juga membantu siswa untuk mencapai suatu kompetensi pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Yetra, 2019). Modul pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan semangat belajar siswa dalam bentuk modul digital. Belum ditemui modul digital yang mengadopsi permainan tradisional Bali. Guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi melalui berbagai macam pemanfaatan media pembelajaran (Basar, 2021). Selain itu kurangnya tingkat kekreatifan guru dalam merancang sebuah media yang dapat dipadukan dengan nuansa kebudayaan Bali. Hal ini didukung dengan penelitian Riastini & dkk (2019) menunjukkan bahwa guru

sekolah dasar yang berada di Bali memiliki ketidaksinambungan antara budaya dan proses mengajar serta masih banyak guru yang belum mampu memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran. Guru di sekolah dasar mempunyai peran utama yakni mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi permasalahan dalam hidupnya (Riastini, dkk.,2021).

Melalui modul digital dengan permainan tradisional Bali dapat memberikan kesan baru bagi guru dan siswa memiliki bekal dalam memecahkan masalah dengan belajar menggunakan modul digital pada proses pembelajaran. Budaya Bali akan dapat menarik perhatian siswa, karena budaya Bali memiliki nilai-nilai dalam membantu membangun karakter siswa melalui tata cara hidup dari generasi ke generasi yang akan mendorong rasa ingin tahu sehingga terciptanya keharmonisan (Arnyana, 2014). Penggunaan media ini menarik perhatian siswa karena menggunakan permainan tradisional Bali di sekitar lingkungan. Adanya pengembangan media dengan menggunakan permainan tradisional Bali maka identitas Bali dapat ditemui pada media ini dan menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap budaya Bali. Dengan demikian maka dikembangkanlah sebuah media dengan judul “Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Permainan Tradisional Bali Dalam Meningkatkan Karakter Gotong Royong Siswa Kelas II Mata Pelajaran PPKN di SD N 4 Penarukan”.

1.2 Identifikasi masalah

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

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.

2. Minat belajar siswa rendah.
3. Dalam proses pembelajaran siswa menggunakan pendekatan *teacher center* dan tidak adanya interaksi yang baik antara guru dan siswa.
4. Siswa merasa bosan, kurang aktif dan semangat dalam belajar.
5. Sistem belajar guru hanya memberikan materi langsung di buku paket tanpa bantuan media yang menarik minat belajar siswa.
6. Guru kurang mengembangkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
7. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan penggunaan media pembelajaran.
8. Belum ditemukan media yang mengadopsi permainan tradisional Bali.
9. Materi pembelajaran yang ada di buku siswa masih sedikit dan terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang sangat kompleks, sehingga menyebabkan permasalahan dalam penelitian ini dibatasi. Diperlukannya pembatasan masalah bertujuan agar penelitian ini dapat berlangsung dengan efektif, efisien, serta terarah. Oleh karena itu, pembatasan masalah yang diambil dalam penelitian ini hanya berfokus pada Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Permainan Tradisional Bali Dalam Meningkatkan Karakter Gotong Royong Siswa Kelas II Mata Pelajaran PPKN di SD N 4 Penarukan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatas masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang dapat ditentukan adalah.

- 1) Bagaimana rancang bangun modul digital pembelajaran permainan tradisional Bali dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas II mata pelajaran PPKN di SD N 4 Penarukan?
- 2) Bagaimana validitas modul digital pembelajaran permainan tradisional Bali dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas II mata pelajaran PPKN di SD N 4 Penarukan?
- 3) Bagaimana kepraktisan modul digital pembelajaran permainan tradisional Bali dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas II mata pelajaran PPKN di SD N 4 Penarukan?

1.5 Tujuan penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah.

- 1) Untuk dapat mengetahui rancang bangun modul digital pembelajaran permainan tradisional Bali dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas II mata pelajaran PPKN di SD N 4 Penarukan.
- 2) Untuk dapat mengetahui validitas modul digital pembelajaran permainan tradisional Bali dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas II mata pelajaran PPKN di SD N 4 Penarukan.

- 3) Untuk dapat mengetahui kepraktisan modul digital pembelajaran permainan tradisional Bali dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas II mata pelajaran PPKN di SD N 4 Penarukan?

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat berbagai manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini memberikan beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut.

- a. Modul digital yang dikembangkan diharapkan mampu digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran sebagai landasan pengembangan media pembelajaran, serta diharapkan dapat memberikan pengaruh positif bagipeserta didik dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
- b. Dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya agar lebih terarah dan sistematis terutama di bidang PPKN.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan modul digital yang mengadopsi permainan tradisional Bali ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran PPKN dan menjadikan siswa lebih aktif serta meningkatkan motivasi dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru karena dapat memvariasikan kegiatan belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa serta dapat menjadi masukan berharga bagi guru dalam melakukan upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

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.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan modul digital dan dapat dijadikan masukan serta saran dalam penelitian yang sejenis, dan dapat memberikan pengetahuan, pengalaman, serta arahan bagi peneliti untuk mempersiapkan diri menjadi profesional.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini berupa modul digital yang berisikan gambar, animasi, dan permainan tradisional. Bagian pembuka dirancang dan dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa. Spesifikasi produk yang dihasilkan diharapkan sebagai berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah modul pembelajaran yang berupa modul digital. Produk berupa modul yang ketika dibuka terdapat gambar, animasi, dan video pembelajaran.

2. Produk pengembangan yang dihasilkan dalam produk akhir berupa modul pembelajaran berupa modul digital yang dapat dibuka kapan saja, dimana saja dengan menggunakan perangkat yang dimiliki secara praktis.
3. Modul digital pembelajaran terdapat 1 permainan tradisional yang sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran.
4. Modul digital akan dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar yang menarik, video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dijelaskan.
5. Pada setiap pembelajaran terdapat satu permainan tradisional Bali yang dilengkapi dengan pengertian permainan, tujuan, materi, cara bermain dan evaluasi.

1.8 Pentingnya pengembangan

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung penggunaan modul digital sangat diperlukan, sehingga peserta didik mudah untuk menerima dan memahami suatu materi pembelajaran yang ditampilkan dalam modul digital agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Pentingnya pengembangan modul digital pembelajaran permainan tradisional Bali, membantu siswa dalam mengembangkan minat belajar dan memudahkan pemahaman materi tentang permainan tradisional Bali di pembelajaran PPKN dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, serta penggunaan modul digital ini menarik perhatian siswa karena menggunakan permainan tradisional Bali di sekitar lingkungan. Adanya pengembangan modul digital dengan mengadopsi permainan tradisional Bali makan identitas Bali dapat ditemui pada modul digital ini dan

menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap budaya Bali, serta dapat meningkatkan karakter gotong royong siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan modul digital pembelajaran tradisional Bali ini dikembangkan dengan beberapa asumsi yaitu sebagai berikut.

1. Fasilitas elektronik di SD Negeri 4 Penarukan tidak mampu menunjang proses pembelajaran ketika menerapkan modul digital.
2. Guru di SD Negeri 4 Penarukan sebagian besar mampu mengoperasikan media elektronik berupa laptop maupun *smartphone* dengan baik.
3. Guru di SD Negeri 4 Penarukan memiliki pemahaman mengenai modul digital yang digabungkan dengan permainan tradisional Bali.
4. Siswa kelas 2 di SD Negeri 4 Penarukan mampu mengoperasikan media elektronik berupa *smartphone* dengan baik.

Sedangkan, keterbatasan pengembangan modul digital pembelajaran tradisional Bali sebagai berikut.

1. Pengembangan modul digital muatan ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa kelas II SD Negeri 4 Penarukan, sehingga modul pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada di lapangan.
2. Pengembangan modul digital ini hanya terbatas pada muatan pembelajaran PPKN untuk siswa kelas II SD Negeri 4 Penarukan.
3. Penggunaan modul digital ini harus menggunakan media elektronik yang mendukung seperti laptop maupun *smartphone*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan batasan-batasan istilah yang dapat memudahkan pembaca, adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media, alat, materi (buku, modul dll) dan adanya strategi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.
2. Modul digital merupakan bahan ajar pendidik atau peserta didik secara mandiri melalui modul yang dibuat secara digital melalui software.
3. Model ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan yang tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis, terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementatiton* dan *evaluation* yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan suatu produk yang berkaitan dengan media dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Mata pelajaran PPKN merupakan salah satu mata pelajaran kelas II di Sekolah Dasar semester 1. Pada materi ini bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai permainan tradisional Bali.
5. Modul digital dengan permainan tradisional Bali didalamnya identik dengan adanya bermacam-macam permainan tradisional Bali serta gambar yang lekat dengan budaya masyarakat Bali.