

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan belajar ialah suatu istilah yang sudah lumrah pada kalangan warga pembelajaran ialah sebuah kegiatan yang merubah pada pribadi seoraang serta adanya hal berubah tadi ditunjukkan berupa perilaku meningkat serta perilaku kuantitas, mirip akan sikap kecakapan yang menambah maupun adanya penambahan wawasan, sikapnya, kebiasaanya, pengertian serta keterampilan, daya pemikiran maupun kemampuan lainnya. Pada makna pembelajaran yang disesuaikan pada UU RI No. 20 tahun 2003 terkait akan sistem pendidikan Nasional dalam pasal 1 Bab pertama dinyatakan bahwasannya hal tersebut merupakan sebuah tahapan korelasi siswa menggunakan pendidikna serta asal pembelajarannya pada sebuah lingkup pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran ini ialah saat adanya hubungan murid bersama pengajarnya maupun ketika sebuah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada sebuah situasi atau lingkungan belajar. Ada 3 prinsip pada pembelajaran yakni pembelajaran ini merupakan sebuah perubahan seorang yang nantinya akan terjadi ketika melakukan pembelajaran, berikutnya belajar dinyatakan sebagai sebuah proses serta pembelajaran dinyatakan berupa pengalamann yg di da-sarnya ialah hasil interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Belajar ialah kegiatan yang dilakukan secara sengaja juga tidak sengaja oleh setiap indi-vidu, sebagai akibatnya ada perubahan tingkah laku menjadi lebih baik lagi. (Makki,2019)

Adanya pengembangan teknologi serta informasi yang makin tinggi menghasilkan insan pada kehidupan yang dihadapi dengan beberapa permasalahan.

Di abad 21 kegiatan belajar mengalami penuntutan guna mengalami pengembangan yang tidak hanyalah melakukan fokus ke pengajar akan tetapi siswa pula diadakan penuntutan agar bisa menjadi peserta dalam pembelajaran yang memiliki keaktifan untuk perwujudan keterkaitan murid dengan aktif pada kegiatan belajar tidaklah sebuah pernyataan yang mempunyai kemudahan maka sebab itu dalam perwujudan keterkaitan siswa dalam sebuah kegiatan belajar dibutuhkan sebuah inovasi pada kegiatan belajar pada perubahan media maupun bahan pembelajaran yang sempurna supaya bisa melengkapai keperluan dari siswa. seperti saat ini diterapkannya kurikulum merdeka. Kurikulum yang merdeka ini dinyatakan sebagai sebuah ketetapan yang keluar melalui Kemendikbud yang dijadikan sebagai usaha pengembangan kurikulum yang sudah terdapat sebelumnya. Terciptanya kurikulum ini merupakan akibat melalui kenyataan pandemi covid yang mengakibatkan proses atau kegiatan belajar mendapat beberapa persoalan sehingga memberi pengaruh yang sangat signifikans kepada sekolah maupun satuann pendidikann. Berdasarkan buku saku kurikulum merdeka dijelaskan kurikulum ini menggunakan pembelajaran intrakulikuuler yang bervariasi yang mana konten pembelajaran nantinya memiliki hal optimal supaya murid mempunyai waktu yang pas dalam mengadakan penguatan kemampuan. Dalam pengadaan ini maka pengajar mempunyai keleluasaan pada menentukan perangkat pembelajarannya dengan demikian proses kegiatan belajar bisa diadakan penyesuaian akan keperluan pembelajaran serta minatn murid. Kemudian

penanggap lainnya yakni mengacu pada badan standar nasional pendidikan memaknai kurikulum ini sebagai kurikulum yang pada kegiatan pembelajarannya berpatokan dalam pengembangan minat serta bakat murid yang mana dimaksudkan bahwasannya murid menentukan sendiri pembelajaran yang diharapkan disesuaikan akan bakat minat mereka. Pernyataan ini tersampaikan akan menteri Kemdikbudristek yang dipakai menjadi pengevaluasian dalam memperbaiki K-2013.

Menurut Hadiansyah dkk, literasi kebudayaan dinyatakan sebagai hal yang biasa seorang lakukan pada pemikiran yang diikutsertakan pada kegiatan pembacaan serta penulisan yang nantinya mengadakan penekanan dalam kegiatan pemikiran kritis, pemecahan persoalan, kreativitas serta mengembangkan wawasan. Literasi kebudayaan dimaknai menjadi keahlian pada pemahaman, pengimplementasian serta penetapan perbedaan maupun kesamaan sikap, kebiasaannya, keyakinan maupun komunikasi seorang. Pemahaman yang mirip disampaikan oleh saepudin yakni adanya hubungan diantara literasi informasi serta kebudayaan yang mana untuk informasi diartikan menjadi keahlian seorang pada pencarian data yang sesuai serta akurat cepat pada pengkomunikasian informasi itu sendiri. Pada sisilainnya bahwa pemahaman literasi kebudayaan dinyatakan sebagai keahlian seorang pada pencarian serta menggali informasi yang ada pada kebudayaan. Literasi kebudayaan mempunyai beberapa kebermanfaatan pada aspek hidup. Salah satunya memiliki peranan yang relevan pada pembangunan bangsa yang mempunyai adap, mengadakan penghindaran ego maupun ketidaksepahaman maupun memotivasi kerjasamaa (Damaianti dkk, : 2017).

Pembelajaran IPS dirasa menjadi pembelajaran dikelas 2 yang diamati melalui memberikan jam pembelajaran mata pelajaran ini yang mana lebih sedikit dibandingkan pembelajaran lainnya. Tidak hanya ini yang mana pembelajaran IPS selalu diberi waktu atau jam terakhir ketika keadaan murid sudah penat maupun mengalami kelelahan. Beberapa pihak mempunyai tanggapan bahwasannya pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak begitu relevan. Belum nantinya menyikapi bagaimana siswa mengikuti pembelajaran ini yang menurut mereka ialah kegiatan belajar yang membuat mereka menjadi bosan. Dengan demikian mengadakan rekonstruksi kepada pendidikan IPS mempunyai suatu hal kelayakan diadakan. Mengacu pada pengamatan yang sudah diadakan pada SDN 5 tonja Denpasar guru disana belum menerapkan media pembelajaran berbasis interaktif, hal ini mengakibatkan menurunnya semangat belajar siswa dan pembelajaran hanyalan beracuan dalam buku paket yang ada disekilah khusus dalam pembelajaran IPS.

Tiap wilayah yang ada di Bali ada beberapa cerita yang berlegenda serta bervariasi maupun dipercayai warga sekitar bahwasannya cerita ini benar adanya serta dihubungkan akan terdapat sebuah lokasi maupun nama suatu lokasi, kisah seorang penokohan didalamna atau sebuah kejadian. Cerita ini mencakup legenda yang memiliki hal unik mempunyai pesan ymoral yang ada atau tersampaikan didalamnya. Dengan cerita rakyat ini maupun yang bisa juga dinyatakan sebagai dongeng, hal ini bisa memberi pendidikan kebijakan ataupun etika, maupun bukti pekertii serta lainnya dengan lisan.

Akan tetapi pengembangan teknologi masa kini maupun globalisasi yang semakin maju dan deras, hal ini menyebabkan nilai kearifan lokal perlahan menjadi terkikis pada sikap warga atau masyarakat di Bali yang salah satu dari hal ini ialah cerita rakyat maupun legenda. Made Taro yang merupakan maestro cerita anak dengan jenis cerita dongen menyampaikan sekarang ini cerita cerita yang berkaitan dengan legenda semakin merosot turun. Warga yang meminati atau bahkan pemuda atau generasi saat ini sudah mulai lupa akan cerita cerita seperti ini pada wilayah mereka masing-masing. Pernyataan ini tidak dilepas melalui beragamnya film melalui luar Bali yang disukai warga dengan demikian semakin hari semakin lupa kepada cerita rakyatnya. Made Taro mengadakan penegasan pada cerita rakyat yang mempunyai pesannya dan etikanya maupun value berhubungan akan kehidupan.

Minat anak dan remaja sekarang ini yang lebih mengetahui tradisi mancanegara dibandingkan lokal, salah satunya ialah merayakan hari Valentine. Warga yang menghusus remaja menghubungkan hari kasih sayang ini sebagai hari valentine. Sementara di daerah Bali adanya kisah Jayaprana serta Layonsari yang ada pada kisah mereka mengungkapkan sebuah sikap setia, cinta serta mengorbankan kepada orang yang mereka sayangi. Kisah ini asalnya melalui Bali Utara yang tepat berada pada desa Kalianget, Buleleng. Cerita ini dihubungkan akan kisah Romeo serta Juliet yang mana mempunyai cerita yang sama yang mana memberikan cerita mengenai rasa setia pasangan kekasih. Sampai saat ini cerita ini dipercayai keyakinanya oleh warga yang asalnya melalui Buleleng ataupun diluarnya. Cerita ini memaparkan sebuah kisah dari seorang pemuda yang mengabdikan dengan tulus kepada sang raja dan setia kepada

perempuannya yang memiliki janji akan setia sehidup serta semati bersama suami.(Setiawan, 2019)

Maka dari itu, dunia pendidikan kini sudah masuk ke dalam masa teknologi yang mana menggunakan media sebagai peralatan yang dipergunakan pada kegiatan belajar teknologi yang digunakan dengan sesuai pada pendidikan bisa memberi pengaruh mutu pembelajaran pada kelas. Pengembangan teknologi semakin mengalami peningkatan dengan drastis serta selanjutnya mengalami evolusi sekarang ini hal ini diberikan buktinya menggunakan banyak penemuan penemuan yang dirancang seorang di dunia. Pengembangan teknologi yang sangat cepat memberi pengaruh kepada hidup seorang dalam bidang pendidikan utamanya. Integrasi teknologi dalam belajar dinyatakan sebagai perilaku yang relevan mesti dilakukan pengajar sekarang ini. pendidik wajib memahami menentukan teknologi yang tepat menggunakan materi serta cara belajar. Kemudian pengajar mesti tepat dalam penguasaan teknologi supaya kegiatan belajar dapat terlaksana secara lancar serta menggapai sasaran diakhir kegiatan belajar.

Menurut Prastowo modul dinyatakan sebagai bahan pembelajaran yang penulisannya melalui sasaran supaya murid bisa melakukan pembelajarannya dengan kemandirian tanpa maupun melalui bimbingan pendidik maka e modul ini diadakan penyusunannya dengan sistematis maupun tersusun. Sasaran memberi e modul kepada murid yakni supaya murid bisa melakukan pembelajaran dengan mandiri. Yang mana murid yang mempunyai kemampuan belajar cepat yang kurang bisa berkali melakukan pembelajaran dalam tiap kegiatannya yang tidak dibatasi oleh timing, namun murid

yang mempunyai kemampuan pembelajaran cepat nantinya bisa paham secara cepat dalam sebuah kemampuan mendasar. Menurut Wijayanto e-modul ialah sebuah penampilan informasi berupa buku yang dipaparkan dengan elektronik melalui penggunaan hardisk maupun flasdisk dan CD yang bisa dipahami siswa dengan membacanya pada handphone atau komputer. E modul ini ialah sebuah bentuk buku secara digital meliputi teks, gambar maupun keduanya yang isinya materi elektroik secara digital dan dilengkapi akan simulasi yang bisa maupun memiliki kelayakan dipakai pada kegiatan belajar. Mengacu pada berbagai tanggapan pakar bisa ditarik simpulan bahwasannya e modul ialah salah satunya bahan pembelajaran yang dipakai dalam memberi tuntutan pada murid untuk melakukan pembelajaran secara mandiri yang bisa diadakan pengaksesannya dengan media elektronik contohnya komputer serta android. (Herawati & Muhtadi : 2018)

Guna mengadakan pengatasan atas kebosanan siswa ketika ikut serta kegiatan belajar IPS pada kelasnya membutuhkan cara yang sesuai. Melalui cara yang pas yakni memakai bahan pembelajaran yang *fleksible* yang bisa diajarkan disekolah melalui dengan apa yang dijelaskan pendidik serta dirumah dengan praktis maupun mandiri. Bahan pembelajaran bisa dinyatakan *fleksible* ketika bahan pembelajaran ini bisa dipakai dimanapun serta kapanpun tidak melakukan pemikiran lokasi maupun waktu dalam pemakaian bahan ini. salah satunya bahan pembelajaran yang sifatnya menyesuaikan kondisi ialah e modul yang mana bahan ini bisa dibuka disekolah serta diadakan pembahasannya bersama pendidik dan bisa dibuka dirumah dipelajari dengan mandiri. E modul ini dinyatakan pula sebagai media belajar berbasis komputer

yang memberii akomodasi murid serta memberi kondisi yang sifatnya afektive melalui metode individu serta tidak melupakan dengan mudah maupun tidak membosankan, begitu melatih kesabaran menjalankan perintah misalnya apa program yang ingin diadakan.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti melakukan riset ini melalui judulnya “Pengembangan E-Modul IPS Bermuatan Cerita Rakyat Bali Berbasis Profile Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 5 Tonja Denpasar” Dengan adanya pengembangan E-Modul ini murid mempunyai ketertarikan dalam pembelajaran inti bahasan IPS yang menghubungkan bersama dunia secara kenyataan dengan demikian kegiatan belajar nantinya lebih mempunyai makna/arti.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada pemaparan latar belakang yang disampaikan tersebut maka ada berbagai faktor yang bisa mengakibatkan rendah literasi pada murid yang bisa dijelaskan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran murid cepat mengalami kebosanan pada belajar dikelas dikarenakan melalui segi bahan pembelajaran lebih condong tidak memiliki hal yang unik dengan demikian minat dalam pembelajaran murid menurun
2. kegiatan belajar hanyalan beracuan dalam buku pembelajaran yang diperoleh melalui sekolah khususnya dalam pembelajaran IPS
3. kurang bahan pembelajaran dan fasilitas yang dipakai ketika pembelajaran di kelas

4. Guru IPS mempunyai batasan waktu serta pada pengembangan bahan pembelajaran digital dan *E-Modul* belum ada

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyak persoalan yang teridentifikasi pada riset ini dengan demikian perlu dilakukan batasan persoalan supaya dalam riset yang diadakan persoalannya yang meliputi persoalan inti mesti dipecahkan guna mencapai hasilnya yang tepat dan maksimal.

Riset ini menitik beratkan dalam mengembangkan elektronik modul yang menggunakan muatan cerita rakyat Bali dengan basis profile pelajar Pancasila untuk siswa dimata pelajaran IPS pada kelas V SDN 5 Tonja Denpasar berbentuk bahan pembelajaran elektronik yang mana pada riset ini pengujian yang diadakan meliputi pengujian validitaas mengembangkan produknya yakni pengujian melalui pakar ahli serta pengujian perorangan maupun grup kecil serta keefektivan.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada penjelasan latar belakang yang sudah diuraikan dengan demikian diadakan perumusan beberapa persoalan yakni.

1. Bagaimanakah rancang bangun E-Modul IPS Bermuatan Cerita Rakyat Bali Berbasis Profile Pelajar Pancasila di SD 5 Tonja Denpasar ?
2. Bagaimanakah Kelayakan E-Modul IPS Bermuatan Cerita Rakyat Bali Berbasis Profile Pelajar Pancasila di SDN 5 Tonja Denpasar?

3. Bagaimanakah Efektivitas E-Modul IPS Bermuatan Cerita Rakyat Bali Berbasis Profile Pelajar Pancasila di SDN 5 Tonja Denpasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Selaras akan perumusan persoalan yang sudah dijelaskan dengan demikian sasaran yang diharapkan melalui riset ini ialah.

1. Guna mengadakan pendeksripsian perancangan bangun E-Modul IPS Bermuatan Cerita Rakyat Bali Berbasis Profile Pelajar Pancasila di SDN 5 Tonja Denpasar.
2. Untuk mendeskripsikan Kelayakan E-Modul IPS Bermuatan Cerita Rakyat Bali Berbasis Profile Pelajar Pancasila di SDN 5 Tonja Denpasar.
3. Guna mencari tahu keefektivan E-Modul IPS Bermuatan Cerita Rakyat Bali Berbasis Profile Pelajar Pancasila di SDN 5 Tonja Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat kebermanfaatn yang ingin diraih melalui hasilnya dalam riset ini yakni.

1. Manfaat Teoretis

Setelah dilakukannya riset ini diharapkan murid bisa memberikan pengaruh serta penyumbangan pikirannya yang positive kepada mengembangkan serta peningkatan mutu belajar IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa Dengan penggunaan E-Modul ini khusus pada pembelajaran IPS diharapkan murid dapat mendapat dorongan ketika pembelajaran dikarenakan melalui pemakaian e modul ini belajar nantinya tersampaikan secara unik yang mana sarannya ialah murid menjadi paham akan pembelajaran dengan demikian sasaran pendidikan mudah dicapai.
- b. Bagi Guru Penggunaan E-Modul pada kegiatan belajar di kelas bisa memberi bantuan pendidik supaya bisa memudahkan penyampaian materi belajar ke siswanya.
- c. Bagi Kepala Sekolah memberi tambahan koleksis model atau media belajar di sekolah yang bisa dipakai dalam kegiatan belajar dikelas ataupun pembelajaran individu.
- d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa Peneliti memperoleh pengalamannya secara langsung sebagai calon pendidik untuk usaha mengadakan penerapan wawasan yang didapat ketika kuliah.

1.7 Spesifikasi Produk

Pada riset ini menciptakan suatu produk bahan ajar E-Modul IPS Berbasis Profile Pelajar Pancasila. Dibawah ini pemaparan dengan singkaat E-Modul IPS.

1. E-Modul hasill mengembangkan dalam memberi arahan murid mengamati artinya pada materi melalui bagian dalam kehidupan seharusnya bisa diajarkan dengan mandiri maupun menyesuaikan pada pemakaiannya.

2. E-Modul IPS berbasis profile pelajar Pancasila ialah suatu pembelajaran dengan bahan yang dibuat berupa elektronik book yang daidakan pengemasannya guna diajarkan dengan kemandirian serta bisa mengadakan penggantian peranan pendidik pada kegiatan belajar dan bisa diadakan pengoperasian melalui pemakaian komputer/laptop.
3. E-Modul IPS berbasis profile pelajar Pancasila ini memadukan unsur multimedia dalam pengembangan E-Modul seperti: teks, gambar, video dan berbentuk 3 Dimensi.
4. E-Modul IPS berbasis profile pelajar Pancasila ini diadakan pengemabangannya memakai aplikasi profesional melalui program inti secara bantuan berbagai program seperti FlipBook atau Hayzine

1.8 Pentingnya Pengembangan

Siswa dijenjang SD yang mau memperoleh kegiatan belajar dengan makna serta seru. Pada kegiatan ini pendidik atau guru mesti dapat memberi fasilitas siswanya melalui beberpa sumber atau acuan pembelajaran maupun media belajar yang bisa mendukung kegiatan belajar dan belajar nanti bisa mempunyai makna lebih serta seru untuk siswa akan tetapi bisa memicu daya pemikiran siswa. Penting dalam mengembangkan elektronik modul ini berbasis cerita rakyat Bali diharapkan murid bisa melakukan pembelajaran dengan kemandirian serta keaktifan semakin menambah pada keikutsertaan kegiatan belajar. Kemudian murid nantinya mempunyai kemudahan

dalam pemahaman materi yang nantinya dipelajari dikarenakan bisa dihubungkan akan kehidupan secara nyata serta siswa bisa mempelajarinya di luar sekolah pula.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan e-modul ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut

1. E-Modul ini bisa meningkatkan semangat pembelajaran murid supaya memperoleh wawasan maupun menghubungkannya akan kehidupan secara kenyataan dilingkungannya dengan demikian murid bisa ikut serta dalam kegiatan belajar secara baik maupun mendapat pembelajaran yang mempunyai makna.
2. kebanyakan murid dikelas V SD telah bisa menghubungkan materi belajarnya bersama konsep dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Terdapat batasan melalui mengembangkan bahan ajar yang dikerjakan yakni:

1. mengembangkan bahan ajar ini mengacu dalam kriteria murid SD dengan demikian produk hasil dalam mengembangkan hanyalah diberikan kepada siswa SD khusus di mata pelajaran IPS untuk siswa kelas V di SDN 5 Tonja Denpasar
2. riset ini hanyalah mengadakan pengembangan suatu produk yang berbentuk bahan pembelajaran secara online serta hasil yang berbentuk *flip book*.

1. 10 Definisi Istilah

Guna mengadakan penghindaran pada terdapatnya ketidakpahaman kepada istilah kunci yang dipakai pada riset ini dengan demikian mesti diberikan keterbatasan istilah dibawah ini.

1. E-Modul

E-Modul adalah suatu perangkat yang berupa media belajar secara digital serta tidak dicetak yang susunannya distrukturisasi serta dipakai dalam kebutuhan pembelajaran secara mandiri dengan demikian bisa memberi tuntutan kepada murid agar bisa mengalami pembelajaran dalam pemecahan persoalan melalui cara mereka.

2. Model Dick and Carey

Model Dick and Carey merupakan sebuah model riset melalui pendekatan serta susunan yang memberi saran supaya menerapkan design intruksional diadakan pnyesuaian melalui tahapan yang mesti diadakan dengan terurut. Model pengembangan ini ditentukan dikarenakan mengadakan penguraian tahapan mengembangkan secara jelas dibandingkan model pengembangan lain serta disusun sistematikanya guna menghasilkan sebuah produk belajar. Dalam model ini adanyany 10 tahapan yang dimulai dari mengadakan identifikasi sasaran belajar, mengadakan analisa instruksional, analisa siswa serta konteksnya, mengadakan perumusan sasaran belajar,

mengadakan pengembangan instrumen tes, mengevaluasi formatif, merevisi terhadap kegiatan, mengadakan perancangan pengevaluasian sumatif.

3. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka dijelaskan kurikulum ini menggunakan pembelajaran intrakulikuuler yang bervariasi yang mana konten pembelajaran nantinya memiliki hal optimal supaya murid mempunyai waktu yang pas dalam mengadakan penguatan kemampuan. Dalam pengadaan ini maka pengajar mempunyai keleluasaan pada menentukan perangkat pembelajarannya dengan demikian proses kegiatan belajar bisa diadakan penyesuaian akan keperluan pembelajaran serta minat murid. Kemudian penanggap lainnya yakni mengacu pada badan standar nasional pendidikan memaknai kurikulum ini sebagai kurikulum yang pada kegiatan pembelajarannya berpatokan dalam pengembangan minat serta bakat murid yang mana dimaksudkan bahwasannya murid menentukan sendiri pembelajaran yang diharapkan disesuaikan akan bakat minat mereka.

4. Profile Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila ialah sebuah wujud pelajar di Indonesia menjadi pelajar yang selamanya mempunyai kemampuan global serta mempunyai perilaku disesuaikan akan nilai Pancasila melalui 6 ciri utamanya yakni memiliki iman serta taqwa kepada Tuhan, memiliki akhlak yang mulia, berkebhinekaan

global, mempunyai sifat gotong royong, memiliki sifat kemandirian, nalar yang kritis serta kreatif.

5. Cerita Rakyat Bali

Cerita rakyat merupakan tradisi lisan yang secara turun menurun diwariskan pada hidup masyarakat yang berupa penuturan yang mempunyai fungsi menjadi media ungkapan tingkah laku mengenai nilai kehidupan yang ada pada hidup bermasyarakat. Cerita ini mempunyai pengajaran budi pekerti serta pendidikan moral yang bisa diambil serta diimplementasikan pada kehidupan secara nyata.

