

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan jembatan lahirnya generasi-generasi yang cerdas dan berkarakter. Pendidikan tidak hanya terdapat aspek pengetahuan, namun juga terdapat pada aspek sikap dan keterampilan. Ketiga aspek ini menjadi komponen yang tidak dapat terpisahkan dari pendidikan untuk menciptakan generasi cerdas dan berkarakter. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Saat ini kita mengetahui bersama bahwa kegiatan pembelajaran terus menerus berkembang. Hal tersebut merupakan salah satu penyebab utama yang perkembangan teknologi yang pesat. Seperti di negara Indonesia perkembangan teknologi telah membawa dampak yang sangat besar bagi kegiatan yang dilakukan masyarakat Indonesia, khususnya dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang pesat di Indonesia merupakan salah satu faktor yang terpenting dalam perubahan kurikulum. Sejalan dengan hal tersebut, dalam memahami sejarah perkembangan kurikulum di Indonesia dapat diambil pelajaran yang berguna untuk terus menyempurnakan kurikulum pendidikan di Indonesia. Kurikulum di Indonesia memang telah berubah berulang kali, namun pada dasarnya perubahan kurikulum yang dilakukan oleh pemerintah adalah untuk perbaikan sistem pendidikan di Indonesia. Meskipun pada kenyataannya

setiap kurikulum tentu memiliki kekurangan dan perlu dievaluasi serta diperbaiki guna tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Pengembangan kurikulum merupakan proses dinamika sehingga dapat merespon terhadap tuntutan struktur pemerintah tentang proses pendidikan di Indonesia (Abdullah & Maryati, 2019).

Kurikulum diciptakan pertama kali pada masa kemerdekaan menggunakan istilah dalam bahasa Belanda "*leer plan*" artinya rencana pelajaran, istilah ini lebih populer dibanding istilah "*curriculum*" (bahasa Inggris). Perubahan arah Pendidikan lebih bersifat politis dari orientasi pendidikan Belanda ke kepentingan nasional. Sedangkan asas pendidikan ditetapkan Pancasila. Sebagai mata pelajaran di sekolah, Pendidikan Kewarganegaraan telah mengalami perkembangan yang fluktuatif, baik dalam kemasan maupun substansinya. Hal tersebut dapat dilihat dalam substansi kurikulum PKn yang berubah-ubah serta disesuaikan dengan kepentingan perkembangan zaman dalam suatu negara. Dalam perjalanannya, kurikulum di Indonesia banyak mengalami perubahan. Pada akhir tahun 2021, kabar pergantian kurikulum hangat diperbincangkan. Kurikulum 2013 dan kurikulum darurat yang selama ini diterapkan di sekolah akan digantikan dengan kurikulum paradigma baru atau disebut sebagai kurikulum prototipe tahun 2022.

Pasca mewabahnya pandemi covid-19 pada tahun 2020 yang menyebar di seluruh penjuru dunia termasuk di Indonesia, mengakibatkan pemerintah pusat mengeluarkan peraturan baru dalam dunia pendidikan (Pujilestari, 2020). Tahun 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Indonesia memberlakukan kebijakan belajar di rumah dengan sistem

pembelajaran jarak jauh melalui metode dalam jaringan atau online. Setelah virus covid-19 ini mereda, pada tahun 2021 pemerintah pusat melalui Kemendikbud, Riset dan Teknologi mengeluarkan kebijakan baru yaitu *blended learning*. Arti dari *blended learning* ini sendiri adalah menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran secara *daring* atau jarak jauh (Noviansyah, 2015). Kondisi ini mengakibatkan warga Negara Indonesia merasa tidak terpenuhi hak pendidikannya. Kemudian pemerintah merumuskan kurikulum baru untuk mengatasi masalah pendidikan yang terjadi Indonesia, yaitu kurikulum kondisi khusus atau kurikulum darurat (Mabruri, 2021). Setelah dilihat bahwa kurikulum darurat ini belum sempurna, pemerintah mengeluarkan opsi baru, yaitu menyempurnakan kurikulum darurat ini menjadi kurikulum prototype. Namun, kurikulum prototype dikembangkan lagi dan dikenal dengan sebutan kurikulum merdeka (Jusuf & Sobari, 2022).

Kurikulum memiliki sifat dinamis dan terus dikembangkan atau diadaptasi sesuai konteks dan kebutuhan peserta didik untuk membangun kompetensi atau kemampuan sesuai masa kini dan masa yang akan datang. Hal yang diperlukan dalam proses pendidikan dan pembuatan kurikulum diharapkan seluruh akademisi pendidikan mampu berkolaborasi dengan masyarakat untuk mengadakan sosialisasi bagi seluruh komponen masyarakat yaitu peran orang tua, masyarakat dan sekolah harus menempatkan kebutuhan, pendapat, pengalaman, hasil belajar serta kepentingan peserta didik sebagai pengembangan kurikulum. Hal ini dikarenakan kurikulum dirancang untuk kebutuhan peserta didik. Dalam mata pelajaran terdapat perubahan dari segi penamaan mata pelajaran yang semula Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berubah nama menjadi

Pendidikan Pancasila, dalam isi muatan nilai - nilai pelajaran menambahkan profil pelajar Pancasila sebagai penguatan nilai karakter, implementasi kepribadian Pancasila sebagai contoh dalam perilaku kehidupan sehari –hari. Dengan perubahan kurikulum tentunya dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, sehingga menjadikan suatu pandangan baru mengenai program pembelajaran yang harusnya dilakukan, lebih fleksibel, ringkas dan efisien serta mampu menjawab tantangan dalam dunia pendidikan di era perkembangan teknologi digital saat ini.

Menurut (Raharjo & Arisusila, 2021) Nadiem Makarim menjelaskan setidaknya tiga poin utama dalam gagasan merdeka belajar, yaitu teknologi untuk akselerasi, keberagaman sebagai esensi, dan profil pelajar Pancasila. Poin pertama terkait dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi. Namun ada hal yang sangat menarik yaitu di poin 2 dan 3, utamanya terkait dengan PPKn, bahwa adanya penguatan keberagaman sebagai esensi, berupa keberagaman minat dan kemampuan yang dimiliki siswa menjadi alasan paling kuat agar pengukuran kinerja siswa tidak hanya dinilai berdasarkan angka-angka pencapaian akademik saja, tetapi juga berbagai macam aktivitas lain yang dilakukan diluar sekolah yang biasa disebut ekstrakurikuler.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajarnya. Dalam kegiatan pembelajaran guru memberikan bantuan kepada peserta didik dalam proses pemberian ilmu dan pengetahuan serta pembentukan karakter dan sikap peserta didik. Dalam proses pembelajaran tentu terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik, dan peserta didik dengan lingkungannya. Hal tersebut tidak dapat dipisahkan dalam proses

pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal. Dalam dunia pendidikan, interaksi yang terjadi bersifat edukatif, artinya interaktif tersebut berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran dan tercapainya tujuan dari peserta didik.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran yang sudah berlangsung belum sesuai dengan yang diharapkan oleh pemerintah. Pada proses pembelajaran di sekolah siswa diharapkan dapat mengembangkan potensinya secara mandiri tetapi siswa belum mampu menerapkannya, guru belum sepenuhnya bertugas sebagai fasilitator. Guru sebagai salah satu factor penting dalam pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut, dikarenakan guru memiliki peran yang sangat penting dalam merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran (Wahid, 2018).

Selain guru menjadi fasilitator, adanya sebuah bahan ajar tentu mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan baik berupa secara materi ataupun material yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang ingin dicapai. Jadi, bahan ajar berfungsi sebagai alat yang mampu membantu dalam proses pembelajaran dan berfungsi memperjelas makna pesan atau informasi yang ingin disampaikan, dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan tepat.

Bahan ajar dan pendidikan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan memiliki kaitan yang sangat erat serta saling berhubungan.

Dalam bahan ajar terdapat uraian materi yang berisi tentang pengetahuan, pengalaman dan teori yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mempermudah dalam memahami materi dan pokok bahasa yang telah diterapkan dalam kurikulum bahan ajar e-modul yang dikembangkan peneliti merupakan salah satu bahan ajar yang berpusat pada pembelajaran peserta didik, artinya siswa akan lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dituntut untuk memberikan variasi pada saat melakukan proses pembelajaran yaitu dengan menambahkan bahan ajar yang berbasis teknologi. Pemilihan bahan ajar yang tepat bagi peserta didik tentu sangat berdampak pada proses pembelajaran berlangsung. Bahan ajar yang baik adalah bahan yang mampu berorientasi pada peserta didik dan meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Pengembangan bahan ajar menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar khususnya muatan pendidikan Pancasila pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan

Pada kurikulum Merdeka mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) telah berganti nama menjadi Pendidikan Pancasila, pada pelajaran Pendidikan Pancasila bahan ajar sangat penting digunakan karena Pendidikan Pancasila adalah ilmu yang mempelajari pada pembentukan diri yang beragam baik dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diatur oleh Pancasila dan UUD 1945. Oleh karena itu

penggunaan bahan ajar e-modul interaktif sangat membantu penjelasan pada peserta didik.

Kondisi ini sesuai dengan pernyataan yang disebutkan pada hasil wawancara serta penyebaran angket kepada peserta didik dengan guru wali kelas IVA SD Negeri 1 Astina. Hasil dari penyebaran angket kepada peserta didik kelas IV A SD Negeri 1 Astina, dengan jumlah peserta didik yaitu 30 peserta didik. Peserta didik hampir 90% menyukai gaya belajar audiovisual, buku pegangan peserta didik hampir 80% mempunyai buku muatan pendidikan Pancasila, guru memanfaatkan teknologi 65 % saat dalam proses pembelajaran, peserta didik 99% sangat memerlukan bahan ajar lain untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan, serta siswa 100% sangat setuju mengembangkan e-modul interaktif yang digunakan sebagai bahan ajar alternatif agar mudah memahami dan mengerti materi pembelajaran, dan peserta didik 100% mempunyai handphone dan jaringan *wifi*/kuota agar dapat mengakses e-modul interaktif ini. Namun berdasarkan hasil wawancara disampaikan bahwa bahan ajar yang digunakan pada kelas IVA hanya penjelasan dari guru dengan berpatokan pada buku paket saja sehingga guru hanya dapat menggunakan metode ceramah pada peserta didik.

Peserta didik terkadang merasa sangat jenuh dengan pemberian materi dengan metode ceramah. Hal ini karena dalam metode ceramah guru hanya menggunakan satu sumber yaitu buku paket atau buku pegangan peserta didik dan guru dan hanya berisi tulisan tulisan tanpa disertai contoh dan tampilan yang kurang menarik perhatian siswa. Selain itu metode yang digunakan adalah metode ceramah yang berarti guru sebagai sumber informasi sehingga siswa

tidak dapat melakukan interaksi dan hanya menyimak. Dalam penggunaan buku siswa belum sepenuhnya optimal dikarenakan belum diterbitkan buku siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka. Untuk pemberian tugas, peserta didik diberikan sesuai dengan yang ada di buku guru. Selain itu pemberian tugas juga dilakukan dengan memberikan soal secara lisan dan dikerjakan di buku latihan mereka.

Berdasarkan hasil wawancara disampaikan bahwa dengan penggunaan bahan ajar e-modul interaktif yang menarik tentu akan meningkatkan antusias dan menambah pemahaman siswa pada materi khususnya Pancasila sebagai nilai kehidupan. Pentingnya penggunaan bahan ajar dengan menarik siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran dan siswa akan mudah memahami materi. Namun ada kendala dari media yang telah digunakan oleh guru, kendala utama hanya berpatokan kepada buku paket atau buku siswa yang terlalu banyak tulisan, kurangnya animasi yang menarik perhatian siswa serta media pembelajaran yang tidak berubah-ubah hal ini membuat siswa kesulitan memahami materi karena terlalu banyak tulisan. Selain itu, dengan metode ceramah, waktu dan tenaga yang digunakan akan sia-sia. Oleh karena itu guru kelas IV A sangat antusias dan mendukung dengan adanya media pembelajaran e-modul interaktif. Bahan ajar e-modul interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat efektif bagi peserta didik, artinya bahan ajar tersebut harus mampu memberikan penjelasan mengenai Pancasila sebagai nilai kehidupan dengan jelas dan mudah dipahami siswa. yang telah dilakukan.

Menurut hasil belajar khususnya pada muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV A SD Negeri 1 Astina, memperoleh nilai siswa terbilang rendah setara

dengan KKM yaitu 70 dan tentunya nilai dapat ditingkatkan lagi. Berikut merupakan penjabaran nilai ulangan sumatif siswa pada muatan Pendidikan Pancasila SD Negeri 1 Astina.

Tabel 2. 1.Nilai Pendidikan Pancasila Kelas IV A SD Negeri 1 Astina

No	Inisial Nama	Nilai	KKM	Kategori
1.	A S M P	85	70	Tercapai
2.	G N A A P S	75	70	Tercapai
3.	G P R P	75	70	Tercapai
4.	I G N B S U	70	70	KKM
5.	I K M I	75	70	Tercapai
6.	I M A A M	85	70	Tercapai
7.	K A D	60	70	Belum Tercapai
8.	K A D M	70	70	KKM
9.	K B S W	85	70	Tercapai
10.	K P C	80	70	Tercapai
11.	K R E I	70	70	KKM
12.	K A S D	75	70	Tercapai
13.	K A J	80	70	Tercapai
14.	K E O P	80	70	Tercapai
15.	K I N S	80	70	Tercapai
16.	K L A T	70	70	KKM
17.	K L S	70	70	KKM
18.	K N S D	75	70	Tercapai
19.	K P J K	70	70	KKM
20.	K Y	75	70	Tercapai
21.	L A S M	75	70	Tercapai
22.	L A W S	85	70	Tercapai
23.	M A	75	70	Tercapai
24.	M D E P	70	70	KKM
25.	N P A P D	75	70	Tercapai
26.	N P K D P	85	70	Tercapai
27.	N C A W	75	70	Tercapai
28.	P A J A	75	70	Tercapai
29.	P A W P	70	70	KKM
30.	P K W	80	70	Tercapai
31.	P M A P	80	70	Tercapai
32.	P W P	75	70	Tercapai
33.	A	80	70	Tercapai
Jumlah Siswa dengan Kategori <b>Tercapai</b>				24 orang
Jumlah Siswa dengan Kategori <b>KKM</b>				8 orang
Jumlah Siswa dengan Kategori <b>Belum Tercapai</b>				1 orang

(Sumber: SD Negeri 1 Astina)

Berdasarkan guru kelas IV A mengatakan bahwa dengan adanya penggunaan bahan ajar yang menarik tentu akan menumbuhkan semangat belajar siswa dan menambah pemahaman siswa terhadap materi khususnya Pancasila sebagai nilai kehidupan. Salah satu bahan ajar yang menarik bagi siswa adalah e-modul interaktif, bahan ajar interaktif merupakan suatu alat atau media yang dapat digunakan untuk presentasi dinamis, dan interaktif yang berisi teks, grafik, animasi, audio, video dan gambar (UMA, 2016).

Bahan ajar e-modul interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar e-modul interaktif muatan Pendidikan Pancasila materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* merupakan salah satu aplikasi *online* yang mempunyai beragam *template* serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru dan siswa sekolah dasar dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya.

Bahan ajar e-modul interaktif pada materi khususnya Pancasila sebagai nilai kehidupan memiliki kelebihan yang mampu diakses dan digunakan dimanapun dan dimana saja, selain itu penggunaannya dapat menggunakan *smartphone*. Tampilan menu dan bagian-bagian di dalam e-modul interaktif Pancasila sebagai nilai kehidupan dibuat semenarik mungkin agar pengguna tidak merasa jenuh dalam menggunakan media, penambahan video, audio serta latihan soal pada bahan ajar e-modul interaktif ini sangat membantu guru mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan bahan ajar e-modul interaktif ini.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Siswa kurang memiliki antusias dalam pembelajaran karena kurangnya media yang menarik.
2. Guru masih jarang menggunakan bahan ajar dengan maksimal.
3. Kurangnya penggunaan bahan ajar interaktif yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dan menunjang kegiatan pembelajaran.
4. Siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran.
5. Siswa belum mampu fokus dan suka bermain dengan teman dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang dikaji pada penelitian ini perlu dibatasi agar lebih terarah dan memberikan informasi yang lebih jelas mengenai masalah-masalah yang diteliti. Penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar e-modul interaktif muatan pendidikan Pancasila yang menarik pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV A SD Negeri 1 Astina.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan bahan ajar e-modul interaktif muatan pendidikan Pancasila yang menarik pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV A SD Negeri 1 Astina?

2. Bagaimana validitas bahan ajar e-modul interaktif muatan pendidikan Pancasila Pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV A SD Negeri 1 Astina?
3. Bagaimana respon guru terhadap kepraktisan bahan ajar e-modul interaktif muatan pendidikan Pancasila Pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV A SD Negeri 1 Astina?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap kepraktisan bahan ajar e-modul interaktif muatan pendidikan Pancasila Pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV A SD Negeri 1 Astina?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Dari pemaparan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan bahan ajar e-modul interaktif muatan pendidikan Pancasila pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV A SD Negeri 1 Astina.
2. Untuk mendeskripsikan validitas pengembangan bahan ajar e-modul interaktif muatan pendidikan Pancasila pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV A SD Negeri 1 Astina.
3. Untuk mendeskripsikan respon guru terhadap kepraktisan pengembangan bahan ajar e-modul interaktif muatan pendidikan Pancasila pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV A SD Negeri 1 Astina.
4. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap kepraktisan pengembangan bahan ajar e-modul interaktif muatan pendidikan Pancasila pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan kelas IV A SD Negeri 1 Astina.

## 1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat dari pengembangan bahan ajar e-modul interaktif muatan pendidikan Pancasila pada Pancasila sebagai nilai kehidupan adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pengembangan bahan ajar Pendidikan yang lebih inovatif yang berguna pada proses pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu Pendidikan.

### 2. Manfaat Praktis

Selain dapat memberikan manfaat teoritis, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis. Manfaat praktis yang diharapkan yaitu:

#### a. Bagi Peserta Didik

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif dan pengalaman langsung bagi peserta didik, karena dengan menggunakan bahan ajar e-modul interaktif, siswa memiliki pengalaman lebih dalam proses pembelajaran berbantuan bahan ajar e-modul interaktif, selain itu dengan adanya bahan ajar e-modul interaktif siswa tidak hanya menyimak materi saja tetapi juga dapat berinteraksi dengan media tersebut, dan dirancang dengan menarik agar siswa tidak bosan dalam belajar sehingga pemahaman siswa mengenai materi Pancasila sebagai nilai kehidupan akan semakin bertambah.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian pengembangan yang berupa bahan ajar e-modul interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam pemberian materi kepada siswa. Selain itu, dengan menggunakan bahan ajar e-modul interaktif dapat membantu guru membiasakan diri menggunakan bahan ajar yang lebih menarik dalam setiap pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Bahan ajar e-modul interaktif dapat menambah inovasi penggunaan media dan menambah informasi mengenai jenis bahan ajar dalam setiap pembelajaran yang ada di SD Negeri 1 Astina, sehingga dapat berkontribusi dalam membantu peningkatan mutu Pendidikan dalam proses pembelajaran di SD Negeri 1 Astina.

d. Bagi Peneliti Lain.

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi motivasi bagi peneliti lain untuk pengembangan bahan ajar e-modul interaktif yang lebih menarik dan inovatif bagi siswa. Selain itu, dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang di harapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Pendidikan Pancasila berupa bahan ajar e-modul interaktif pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan untuk peserta didik dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk ini berupa bahan ajar yang e-modul interaktif.
2. Bahan ajar e-modul interaktif memuat materi Pancasila sebagai nilai kehidupan pada kelas IV A Sekolah Dasar.
3. Bahan ajar e-modul interaktif dibagi menjadi 3 bagian. bagian pertama yaitu pendahuluan yang terdiri dari cover, prakata, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan dan peta konsep. Bagian kedua yaitu isi materi mengenai Pancasila sebagai nilai kehidupan. Bagian ketiga yaitu rangkuman, evaluasi, kunci jawaban, rubrik penilaian serta daftar referensi.
4. Di dalam bahan ajar e-modul interaktif akan adanya hubungan timbal balik antara peserta didik dengan bahan ajar.
5. Bahan ajar e-modul interaktif Pancasila sebagai nilai kehidupan berbentuk *flipbook* dan diakses melalui *link*.
6. Bahan ajar e-modul interaktif Pancasila sebagai nilai kehidupan dapat diakses menggunakan *smartphone android*.
7. Bahan ajar e-modul interaktif pada Pancasila sebagai nilai kehidupan akan didesain semenarik mungkin, mudah digunakan, mudah dipahami, dan dapat menarik perhatian peserta didik.
8. Bahan ajar e-modul interaktif Pancasila sebagai nilai kehidupan ini dirancang menggunakan aplikasi *Canva*, dan akan dipublikasikan di *website Heyzine*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan produk dilakukan sesuai dengan hasil studi pendahuluan terkait kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran,

pemanfaatan bahan ajar e-modul interaktif pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran. Selama ini guru jarang menggunakan bahan ajar e-modul interaktif khususnya pada muatan pendidikan Pancasila, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta kurang kreatif dan inovatif. Maka dari itu, siswa merasa jenuh atau bosan saat mengikuti proses pembelajaran dengan media yang monoton atau tidak berubah-ubah. Berdasarkan riset mengenai muatan pendidikan Pancasila pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan pada kelas IV yang sudah menggunakan Kurikulum Merdeka belum tercetak atau belum terbit buku siswa pada muatan Pendidikan Pancasila, hanya buku guru yang sudah diterbitkan oleh Kemendikbud. Oleh karena itu, pembuatan bahan ajar e-modul interaktif ini siswa dapat lebih memahami materi dengan baik dan memaksimalkan pengalaman belajarnya.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik kelas IV A mampu menggunakan perangkat *handphone*.
- b. Peserta didik kelas IV A mampu membaca.
- c. Guru dan peserta didik mampu menggunakan media teknologi.
- d. Di SD Negeri 1 Astina memiliki fasilitas yang memadai kegiatan proses pembelajaran.
- e. Bahan ajar e-modul interaktif belum ada di SD Negeri 1 Astina.
- f. Bahan ajar e-modul interaktif diyakini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini, antara lain.

- a. Bahan ajar hanya dapat digunakan di SD Negeri 1 Astina.
- b. Bahan ajar e-modul interaktif hanya dapat digunakan oleh peserta didik kelas IV.
- c. Bahan ajar yang dikembangkan berupa e-modul interaktif yang hanya dibuat berdasarkan materi Pancasila sebagai nilai kehidupan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV di sekolah dasar dan pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- d. Bahan ajar e-modul hanya dapat diakses menggunakan perangkat elektronik.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang berkategori layak digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga mampu mengatasi masalah dalam pembelajaran.
2. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan baik berupa secara materi ataupun material yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang ingin dicapai.

3. Bahan ajar e-modul merupakan media pembelajaran sebagai dasarnya lebih menarik, efektif, kreatif, dan inovatif dibandingkan dengan buku cetak serta menyenangkan bagi siswa.
4. Interaktif merupakan teknik pembelajaran yang dilakukan dengan metode komunikasi dua arah. Guru adalah sosok utama yang harus mampu membangun situasi interaktif yang edukatif. Model interaktif ditandai dengan terbentuknya interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

