

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia dapat terlepas dari ketidak tahuan dan ketertinggalan dengan cara melakukan berbagai perubahan melalui pendidikan. Menurut Ahmad Suriansyah (2011), pendidikan merupakan kegiatan yang direncanakan secara sistematis dan terarah berdasakan prosedur dan dengan alat-alat yang menunjang keberhasilannya, yang bertujuan membangun peserta didik yang mandiri dan dewasa. Dalam pengertian sederhana, pendidikan merupakan upaya manusia untuk membangun karakter sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di dalam masyarakat dan budaya. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan manusia orang untuk menjadi lebih dewasa sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup (Djamaluddin, 2014).

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia mengacu pada tujuan pendidikan nasional yang telah tercantum dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang berisi tentang arah dan cara pelaksanaan pendidikan nasional beserta tentang tujuan dan fungsi pendidikan di Indonesia. Disebutkan bahwa pendidikan di Indonesia diselenggarakan demi mencerdaskan kehidupan bangsa yang dilandasi keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia sehingga mampu menghasilkan individu yang memiliki karakter beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Masa Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, cakap, demokratis, dan bertanggung jawab (Sajiman, 2015).

Segala aspek mengenai pembentukan karakter terkait moral dan budi pekerti haruslah diajarkan kepada anak sejak usia dini. Oleh karena itu, sejak jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, setiap orang dibekalkan dengan pendidikan karakter melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37, Pendidikan Kewarganegaraan ditempatkan sebagai nama mata pelajaran wajib untuk kurikulum pendidikan dasar, menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran di dunia pendidikan mengajarkan tentang pendidikan moral, demokrasi, dan masalah pendidikan politik. Dari cakupan materi tersebut, pendidikan nilai dan pendidikan moral sangatlah diutamakan pada tingkat sekolah dasar dan menengah. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila sering disebut sebagai pendidikan nilai dan moral.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pembelajaran interdisipliner yang merupakan tujuan dari usaha mewujudkan profil pelajar Pancasila, yang mana merupakan kompetensi dan karakter yang diharapkan untuk dicapai oleh peserta didik, meliputi beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan akhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong royong; bernalar kritis; mandiri; dan kreatif. Hal ini karena Pendidikan Pancasila mampu mendorong siswa untuk memecahkan permasalahan dalam ruang lingkup lingkungan sekitarnya (Istiqomah, dkk (2023).

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh *International Civic and Citizenship Education Study* (ICSS) pada tahun 2009 mengungkapkan bahwa Indonesia merupakan negara yang penduduknya memiliki rata-rata pengetahuan kewarganegaraan yang cukup rendah menempati peringkat ke 36 dari 38 negara.

Adapun faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi yaitu 75% siswa memiliki kepercayaan yang rendah terhadap sekolah sebagai penyelenggara pendidikan kewarganegaraan serta siswa kurang tertarik pada penyajian materi yang berupa teks panjang bersifat deskriptif (Fraillon et al., 2012). Hal yang serupa juga ditemukan pada saat dilakukan observasi di SD Negeri 5 Selat Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Bali.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 5 Selat, diperoleh hasil pemahaman siswa terhadap materi konstitusi dan norma di masyarakat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan hal tersebut yaitu: (1) Ketersediaan bahan ajar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat terbatas. Keterbatasan ketersediaan dan ragam bahan ajar di SD Negeri 5 Selat berakibat pada pemahaman yang rendah terkait mata pelajaran Pendidikan Pancasila. (2) Dalam mengerjakan tugas, siswa cenderung mengerjakan tugas hanya dengan menyalin jawaban dari buku teks tanpa berkreasi dengan jawabannya. Pembelajaran yang bersifat monoton juga sulit membawa dampak untuk meningkatkan kreativitas siswa. (3) Kemauan siswa untuk membaca buku teks cenderung rendah karena menurut pandangan siswa, buku teks dinilai kurang menarik baik dari segi tampilan dan warna. Materi yang dibahas dalam buku teks cukup lengkap, namun masih disajikan dengan deskripsi yang panjang serta minim bagan dan gambar pendukung sehingga siswa kewalahan untuk mendapatkan kesimpulan atau gambaran materi secara keseluruhan. Ditinjau dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa buku teks memiliki banyak keterbatasan. Namun, buku teks tetap dijadikan bahan ajar utama

dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 5 Selat karena kemudahan untuk akses dan penggunaannya.

Dengan kemajuan teknologi, diharapkan guru mampu mengembangkan suatu bahan ajar digital yang lengkap, menarik, dan mudah digunakan. Dengan memanfaatkan teknologi *smartphone*, setiap siswa dan guru bisa mendapatkan akses untuk menggunakannya (Triana, et al., 2023). Dengan mengembangkan *e-modul* berbasis *mind mapping* diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi konstitusi dan norma di masyarakat di SD Negeri 5 Selat.

Dalam melaksanakan sebuah pembelajaran, pendidik memerlukan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan bahan, alat, media, petunjuk, dan pedoman yang digunakan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Perangkat pembelajaran tersebut meliputi modul ajar, modul proyek, buku teks, dan lain-lain. Dari beberapa jenis perangkat pembelajaran tersebut, buku teks adalah komponen penting yang menjadi bahan ajar bagi siswa. Ina Magdalena, dkk (2021) mengungkapkan bahwa dalam menjalankan kegiatan pembelajaran, seorang guru sangat memerlukan bahan ajar untuk mempermudah proses belajar mengajar. Dengan bantuan bahan ajar, siswa dapat lebih mudah mengerti/memahami tentang materi yang diajarkan. Bahan ajar yang pada umumnya digunakan dalam kurikulum merdeka berupa modul ajar yang telah disusun berdasarkan tuntutan kurikulum dan standar kompetensi. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (IPTEK), proses digitalisasi bahan ajar buku teks atau modul yang digunakan dalam pembelajaran dapat dilakukan menjadi modul elektronik (*e-modul*). Pemilihan bentuk bahan

ajar berupa *e-modul* ini didasari karena adanya kemajuan teknologi dan kelebihan *e-modul* yang memenuhi kebutuhan belajar siswa berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa yang telah dilaksanakan.

Menurut Buzan (Amin, 2016), *mind mapping* merupakan teknik menuliskan informasi dengan cara memetakan pikiran menggunakan prinsip manajemen otak. Pemilihan teknik *mind mapping* ini didasari karena hasil analisis kebutuhan siswa kelas IV SD Negeri 5 Selat yang mengungkapkan bahwa siswa kurang bisa memahami hubungan antar aspek dan menangkap informasi secara keseluruhan. Dengan memanfaatkan *mind mapping* yang bisa menggambarkan keseluruhan pokok materi dengan menghubungkan satu pokok dengan pokok lainnya yang saling berkaitan, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi secara menyeluruh dan mengetahui keterkaitan setiap aspek atau komponen yang dibahas dalam materi yang dipelajari, serta meningkatkan kreativitas siswa.

Dari latar belakang tersebut, dilakukan penelitian pengembangan *e-modul* berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian relevan terdahulu dengan subjek dan objek serupa banyak diterapkan pada pembelajaran kurikulum 2013 (Arinda, 2022; Orkha et al., 2020; Septi, 2021). Penelitian ini melibatkan subjek dan lokasi uji coba yang berbeda dengan kondisi kurikulum yang berbeda pula.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kurang beragam karena terbatas pada buku teks;
- 2) Guru belum mengembangkan bahan ajar baru karena keterbatasan waktu dan tenaga;
- 3) Siswa kesulitan memahami informasi secara keseluruhan serta sulit mencari keterkaitan antar topik pada materi konstitusi dan norma di masyarakat karena buku teks didominasi penjelasan secara deskriptif;
- 4) Siswa kurang kreatif dalam mengerjakan tugas yang diberi oleh guru karena hanya menyalin jawaban dari buku teks.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, diperlukan adanya pembatasan masalah untuk menghindari meluasnya permasalahan yang dibahas. Pengembangan modul elektronik (*e-modul*) berbasis *mind mapping* dibatasi pada materi konstitusi dan norma di masyarakat pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 5 Selat. Pengembangan produk *e-modul* berlandaskan pada permendikbudristek No.16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah untuk Kurikulum Merdeka.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah *prototype e-modul* berbasis *mind mapping* pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 5 Selat?
- 2) Bagaimanakah kelayakan *e-modul* berbasis *mind mapping* pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 5 Selat?
- 3) Bagaimanakah efektivitas *e-modul* berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 5 Selat?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka fokus tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan *prototype e-modul* berbasis *mind mapping* pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 5 Selat.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan *e-modul* berbasis *mind mapping* pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 5 Selat.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas *e-modul* berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 5 Selat.

1.6 Manfaat Pengembangan

1.6.1 Manfaat Teoretis

Sebagai bahan kajian lanjut mengenai penelitian atau pengembangan *e-modul* berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut.

- 1) Bagi guru, dapat memberikan sumbangan pemikiran dan pilihan referensi penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran, memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya, dan dapat mendorong guru untuk menyediakan bahan ajar yang efektif dan relevan dengan materi yang diajarkan.
- 2) Bagi siswa, dapat digunakan sebagai pilihan sumber belajar yang lebih menarik dan efektif, meningkatkan kreativitas siswa, dapat memudahkan pemahaman siswa, sehingga siswa lebih aktif, kreatif, dan terampil dalam berpikir.
- 3) Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan mutu sekolah dan mutu pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pendidikan.
- 4) Bagi peneliti lain, diharapkan dapat dijadikan sumber atau referensi tambahan sehingga peneliti lain bisa mengembangkan hasil penelitiannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah *e-modul* berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa *e-modul* berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas muatan Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 5 Selat;
- 2) Konten dari produk ini yaitu tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV pada materi “Konstitusi dan Norma di Masyarakat”;
- 3) Produk yang dikembangkan memiliki tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV;
- 4) Dalam produk ini terdapat CP & ATP, Petunjuk belajar, materi, evaluasi, referensi, dan identitas pengembang;
- 5) Materi disajikan dalam bentuk teks, *mind map*, gambar, dan video;
- 6) Produk ini dikembangkan dengan Canva dan Heyzine sebagai *platform* utama dengan bantuan beberapa *platform* seperti Youtube dan Google;
- 7) Produk yang dihasilkan adalah sebuah *e-modul* dalam bentuk tautan dengan format html, sehingga tidak susah untuk dibawa kemana-mana cukup diakses melalui *smartphone*, laptop, komputer, dan lain-lain.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini perlu dilakukan karena keterbatasan ketersediaan ragam bahan ajar yang mampu membantu proses belajar siswa. Pengembangan produk ini diharapkan dapat membantu kebutuhan belajar siswa. Melalui produk berupa bahan ajar yang disajikan dengan menarik ini siswa akan mampu membangkitkan kreativitas dalam diri siswa untuk lebih giat dalam belajar. Selain itu, produk ini juga diharapkan dapat meringankan beban guru dalam mengajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk didasarkan atas asumsi-asumsi sebagai berikut.

- 1) SD Negeri 5 Selat menyediakan fasilitas yang lengkap yaitu komputer, proyektor, dan internet untuk menunjang terlaksananya pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis *mind mapping* di kelas.
- 2) Siswa kelas IV SD Negeri 5 Selat memiliki kemampuan membaca dan mendengar yang baik, sehingga dapat mempelajari produk *e-modul* berbasis *mind mapping* dengan baik.
- 3) Siswa kelas IV SD Negeri 5 Selat memiliki *smartphone android* atau iOS yang terkoneksi dengan internet untuk dapat mengakses kembali *e-modul* berbasis *mind mapping* di manapun dan kapanpun.
- 4) Guru dan Siswa kelas IV SD Negeri 5 Selat memiliki kemampuan dasar menggunakan teknologi yang tersedia di sekolah, sehingga bisa mengoperasikan produk *e-modul* berbasis *mind mapping* dengan baik.
- 5) *E-modul* berbasis *mind mapping* dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Adapun keterbatasan pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan *e-modul* berbasis *mind mapping* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa kelas IV sekolah dasar.
- 2) Materi yang disajikan dalam *e-modul* berbasis *mind mapping* ini terbatas hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik konstitusi dan norma di masyarakat kelas IV sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mempertegas pengertian atau istilah yang terdapat pada judul agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda.

- 1) Modul elektronik (*e-modul*), adalah bentuk bahan ajar berbentuk digital yang ditampilkan dalam bentuk format elektronik (Seruni, et al., 2019). *E-modul* dapat diakses menggunakan bantuan media elektronik seperti *smartphone*, komputer/laptop, dan lain sebagainya.
- 2) *Mind mapping*. Buzan (Amin, 2016) menjelaskan bahwa *mind mapping* merupakan suatu teknik menyajikan informasi secara kreatif dan efektif dengan cara memetakan pikiran. Suatu informasi, ide, dan konsep dapat diorganisasi menjadi bentuk bagan atau diagram yang dapat saling dihubungkan satu sama lain.
- 3) Muatan Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan nilai, moral, akhlak, serta sikap dan perilaku peserta didik (A. S. Rahayu, 2017). Segala aspek tersebut diajarkan kepada siswa sesuai dengan nilai yang terkandung dalam dasar negara dan konstitusi.
- 4) Kreativitas, adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan hal baru. Dalam dunia pendidikan, kreativitas seorang belajar dapat diartikan sebagai keterampilan siswa untuk mencetuskan ide maupun cara untuk mampu memecahkan suatu masalah (Astuti & Aziz, 2019).