

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab I membahas beberapa hal diantaranya; (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) defenisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut Putri (2020), Pendidikan merupakan hak setiap anak bangsa yang sudah tertera dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alinea ke-4 yaitu melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Selain itu juga tertera pada Pasal 31 Ayat 1 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Dalam pasal tersebut pemerintah seharusnya mengawasi seksama bagaimana proses perkembangan pendidikan di Indonesia agar mengurangi hilangnya hak setiap warga negara untuk mendapatkan Pendidikan.

Perkembangan pemikiran manusia dalam memberikan batasan tentang makna dan pengertian pendidikan, setiap saat selalu menunjukkan adanya perubahan. Perubahan itu didasarkan atas berbagai temuan dan perubahan di lapangan yang berkaitan dengan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada. Berkembangnya pola pikir para ahli pendidikan, pengelola pendidikan dan pengamat pendidikan yang membuahkan teori-teori baru. Kemajuan alat teknologi turut andil dalam mewarnai perubahan makna dan pengertian pendidikan tersebut. Pada saat yang sama, proses pembelajaran dan pendidikan selalu eksis dan terus berlangsung. Karena itu, bisa jadi pandangan seseorang tentang makna atau pengertian pendidikan yang dianut oleh suatu negara tertentu, pada saat yang berbeda dan di tempat yang berbeda makna dan pengertian pendidikan itu justru tidak relevan. Namun demikian, selama belum ada teori dan temuan baru tentang makna dan pengertian pendidikan, maka teori dan temuan yang telah ada masih relevan untuk dimanfaatkan sebagai acuan. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah.

Menurut Aminah et al., (2022) Dalam pendidikan, Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan inti yang wajib untuk diikuti oleh siswa karena pembelajaran ini

dimanfaatkan untuk melakukan interaksi kepada orang lain dan menambah ilmu yang akan menjadi bekal di masa depan nantinya. Pembelajaran dilakukan memiliki banyak konsep mulai dari Tanya jawab dengan guru dan lain sebagainya. Interaksi yang baik akan mendorong bagaimana dapat terwujudnya suatu pembelajaran atau tujuan belajar itu sendiri. Guru harus memiliki metode dan strategi yang digunakan untuk menjadi alat pembelajaran sehingga dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Pembelajaran merupakan salahsatu komponen yang wajib dilakukan untuk melakukan proses pembelajaran di sekolah, selain karena salah satu komponen penting untuk terwujudnya proses pembelajaran selain guru dan murid.

Menurut hasil survei mengenai sistem pendidikan di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh PISA (Programme for International Student Assesment) pada tahun 2019 lalu, Indonesia menempati posisi yang rendah di bidang Pendidikan, yakni ke-74 dari 79 negara lainnya dalam survei. Dengan kata lain, Indonesia berada di posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Hal ini merupakan kondisi yang sangatlah memprihatinkan. Tentu sangat disayangkan, dengan sumber daya manusia (SDM) yang cukup banyak, seharusnya pendidikan bisa meningkatkan kualitas SDM Indonesia namun nyatanya tidak seperti itu. Dengan kondisi kualitas pendidikan Indonesia yang terbilang sangat kurang dibandingkan negara-negara lain di dunia, banyak yang menjadi faktor penghambat kemajuan pendidikan di Indonesia. Saat ini, Indonesia sedang berupaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 ini diharapkan dapat menjadi kesempatan yang bagus untuk Indonesia dalam meningkatkann kualitas pendidikannya dan meningkatkan

daya saing agar setara dengan negara-negara lain. Tulisan ini dibuat untuk membahas mengenai kualitas pendidikan Indonesia saat ini yang dinilai rendah.

Menurut (Nurhuda et al., n.d.), Permasalahan pendidikan di Indonesia menjadi bahan evaluasi bagi instansi terkait agar mampu mencari solusi menyelesaikan permasalahan pendidikan di Indonesia. Perkembangan pendidikan di Indonesia bisa berkembang dengan pesat, apabila tenaga pendidik mendapat kebebasan mengolah pembelajaran serta pemerataan pembelajaran yang menyeluruh di Indonesia. Kurikulum merupakan sebuah rancangan atau program yang diberikan oleh penyelenggara pendidikan untuk peserta didiknya. Di Indonesia, terhitung sudah mengalami 10 hingga 11 kali perubahan kurikulum sejak Indonesia merdeka. Tentu perubahan-perubahan kurikulum yang terjadi dapat membingungkan, terutama bagi pendidik, peserta didik, dan bahkan orang tua. Permasalahan Pemerataan dapat terjadi karena kurang terorganisirnya koordinasi antara pemerintah pusat dengan pemerintah daerah, bahkan hingga daerah terpencil sekalipun. Hal ini menyebabkan terputusnya komunikasi antara pemerintah pusat dengan daerah.

Pada beberapa kasus pendidikan di Indonesia, masalah penempatan guru ini masih kerap terjadi. Terutama penempatan guru bidang studi yang tidak sesuai dengan penempatannya atau keahliannya. Hal ini dapat menyebabkan guru tidak bisa optimal dalam mengajar. Guru merupakan seorang pengajar yang menyampaikan ilmu kepada peserta didiknya. Peran seorang guru sangatlah penting dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Tidaklah mudah hidup menjadi seorang guru, begitu banyak tanggung jawab yang dilakukan. Namun, nyatanya masih banyak guru yang memandang pekerjaannya adalah suatu hal yang mudah dan hanya melakukan pekerjaannya sekadar untuk mendapat penghasilan. Rendahnya

mutu dan relevansi pendidikan juga disebabkan oleh rendahnya kualitas tenaga pengajar. Mahalnya biaya pendidikan sangatlah membebani masyarakat Indonesia yang kebanyak adalah lapisan menengah kebawah. Tak sedikit orang lebih memilih tidak sekolah dibandingkan harus mengeluarkan biaya yang besar.

Belajar yang dilakukan siswa bersifat konkret berkaitan dengan pengalaman nyata mereka (Marsuni, 2016). Sehingga belajar merupakan proses membangun pengetahuan bukan menghafal materi. Selain itu guru harus mengidentifikasi dan merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan baik dari guru sendiri dan peserta didik. Dalam proses belajar banyak ditemukan permasalahan. Permasalahan belajar tersebut berasal dari siswa, guru dan lingkungan. Berdasarkan latar belakang tersebut perlu suatu pengkajian berkaitan dengan permasalahan pada peserta didik serta solusi sebagai upaya guru sebagai peran utama pada pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong tergantikannya teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Modul yang pada mulanya merupakan media pembelajaran cetak, ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga melahirkan istilah baru yaitu modul elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah E-Modul (Winatha, Suharsono, & Agustin, 2018). E-Modul memiliki beberapa kelebihan, seperti

dilengkapi dengan fasilitas multimedia (gambar, animasi, audio dan video), tidak terbatas ruang, waktu dan daya, dapat meringankan beban guru, pembelajaran lebih efektif dan tidak membosankan dan siswa dapat belajar lebih aktif.

Bahan ajar memiliki peran pokok dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk membantu kegiatan belajar mengajar pendidik membutuhkan bahan ajar yang dapat membantu pendidik maupun peserta didik, bahan materi yang berisi segala informasi, materi yang disusun secara rinci, dan menunjukkan kompetensi secara utuh. Dick Carey (2001), mengatakan penampilan didalam bahan ajar mengandung materi yang utuh, sehingga dapat membantu guru dan peserta didik di dalam kegiatan pelaksanaan pembelajarn di sekolah.

Namun berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 November 2023 di SD N 4 Banyuasri terhadap guru mata pelajaran IPAS Kelas IV Bu Sariyah didapatkan bahwa terdapat beberapa masalah mengenai proses pembelajaran. Bahan ajar yang sering digunakan adalah buku paket, namun minat baca siswa sangat tinggi. Sarana yang digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas berupa LCD dan Laptop. Pemanfaatan bahan ajar masih sangat terbatas, karena kurangnya kemampuan guru dalam membuat bahan ajar dan kurangnya pengetahuan guru akan pentingnya bahan ajar untuk menunjang pembelajaran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan media yaitu E-Modul dalam muatan pelajaran IPAS kelas IV yang dapat bermanfaat untuk mendukung pencapaian hasil belajar, untuk mengembangkan kemampuan kritis siswa dan untuk meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berlangsungnya pembelajaran menggunakan bahan ajar yang inovatif juga memberikan pengalaman yang baru dan menarik

untuk siswa. Dan berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada kelas IV di SD N 4 Banyuasri dengan jumlah siswa 30 orang didapatkan bahwa rata-rata nilai IPAS 69,00. Berdasarkan hasil belajar tersebut diketahui bahwa siswa belum mencapai standar nilai pada mata Pelajaran IPAS. Melalui wawancara dengan Kepala Sekolah SD N 4 Banyuasri disampaikan bahwa sarana dan prasarana yang sudah tersedia saat ini yaitu, 3 LCD Proyektor, Buku Paket, Speaker, Komputer dan 15 Chromebook. Dengan adanya Chromebook nantinya akan memudahkan proses pembelajaran dan penyampaian materi, menonton video penunjang pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran di kelas.

E-Modul merupakan bahan ajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Imansari & Sunaryatiningsih, 2017).

Model Pembelajaran Project Based Learning memiliki keunggulan yang sangat penting dan bermanfaat bagi siswa, namun model pembelajaran Project Based Learning sangat jarang digunakan oleh guru, karena memang dalam prakteknya memerlukan persiapan yang cukup dan pengerjaannya lama. Model ini juga bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan serbagai subyek (materi) kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, perlu dikembangkan sebuah E-Modul IPAS yang dapat menunjang pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil

dan minat belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran. Modul IPAS berisikan teks, gambar, video dan animasi. Dengan menggunakan E-Modul IPAS dalam pembelajaran dapat membantu siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan juga dapat menghemat penggunaan kertas selama kegiatan pembelajaran. E-Modul IPAS ini juga bertujuan untuk mendorong siswa belajar secara mandiri sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan dan pengetahuannya

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, adapun hasil masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Kurangnya kreatifitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media dalam pembelajaran. Di sekolah, guru cenderung menggunakan media yang kurang menarik dan kurang memotivasi siswa.
2. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemetaan materi dalam pembelajaran.
3. Model pembelajaran Project Based Learning perlu dimaksimalkan dalam proses pembelajaran, namun belum banyak guru yang menggunakan Model pembelajaran Project Based Learning karena kurangnya pengetahuan dan kreatifitas guru.
4. Guru kurang memanfaatkan sarana prasarana yang tersedia di sekolah.
5. Kurangnya kompetensi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, kurangnya pemanfaatan bahan ajar akan mempengaruhi antusias dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin meneliti Pengembangan E-Modul Berpendekatan Project Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS untuk Kelas IV SD N Banyuasri.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapatkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun E-Modul berpendekatan PjBL pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 4 Banyuasri?
2. Bagaimanakah validitas E-Modul berpendekatan PjBL pada mata pelajaran IPAS pada kelas IV di SD Negeri 4 Banyuasri?
3. Bagaimana keefektifan E-Modul berpendekatan PjBL pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 4 Banyuasri?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan tentang rancang bangun E-Modul berpendekatan PjBL pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Banyuasri.
2. Untuk mengetahui validitas E-Modul berpendekatan PjBL pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Banyuasri.

3. Untuk mengetahui keefektifan E-Modul berpendekatan PjBL pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Banyuasri.

## **1.6 Manfaat Pengembangan**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Dapat memberikan informasi bagi pengembangan serta menambah wawasan dalam bidang pendidikan tentang pengembangan media pembelajaran berupa E-Modul pembelajaran agar mampu berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa dan sebagai bahan kajian untuk penelitian berikutnya.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain.

#### 1) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian media pembelajaran E-Modul ini sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka menjadi belajar aktif.

#### 2) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian media pembelajaran E-Modul ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan muatan IPA baik secara efektif maupun secara efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 3) Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya penelitian mengenai media E-Modul ini diharapkan dapat membantu kepala sekolah untuk menciptakan generasi-generasi muda yang unggul untuk dapat mencapai pendidikan yang lebih tinggi.

#### 4) Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi penelitian berikutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Produk ini berupa bahan ajar berbentuk *e-modul* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
2. Materi yang tersaji pada bahan ajar *e-modul* ini adalah “Indonesiaku Kaya Budaya”.
3. Perancangan *e-modul* dilakukan dengan menentukan materi yang digunakan serta merancang konten yang diperlukan lalu disusun dalam *canva* dan kemudian di *export* dalam bentuk *pdf* sehingga bisa di *upload* ke *website heyzine flipbook*.
4. Pada *e-modul* IPAS ini dilengkapi dengan materi pembelajaran yang diintegrasikan dengan keragaman budaya sekitar serta video yang menarik dan relevan agar siswa bisa memahami materi pembelajaran dengan baik.

5. *Electronics Modul (e-modul)* yang dikembangkan ini dapat ditampilkan pada *smartphone*, *laptop* ataupun *personal computer (PC)*.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan produk ini dilakukan melalui melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa tanpa adanya fasilitas atau media pembelajaran yang mendukung. Minimnya media-media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran kurang efektif dan juga membuat siswa menjadi sulit memahami serta materi yang dipelajari mudah dilupakan.

Adanya pengembangan E-Modul ini dapat memberikan manfaat banyak sekali mulai dari dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Sehingga dari hal itu siswa yang sulit belajar dengan teori dan yang lambat dalam menerima pelajaran bisa belajar dengan menggunakan E-Modul ini yang disertai dengan tampilan yang menarik sehingga membuat siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media E-Modul ini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

1. *E-modul* berbasis *Project Based Learning* ini belum pernah digunakan di Sekolah Dasar Negeri 4 Banyuasri baik itu saat pembelajaran luring maupun pembelajaran daring.

2. Siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 4 Banyuasri sudah menguasai keterampilan menyimak dan keterampilan membaca sehingga *e-modul* berbasis *Project Based Learning* ini bisa digunakan secara optimal
3. Mempermudah siswa memahami pembelajaran terkait materi mata pelajaran IPAS.
4. Untuk meningkatkan minat, antusias serta motivasi belajar siswa dan juga memberikan pengalaman belajar yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Bahan ajar *e-modul* yang dikembangkan hanya bisa digunakan pada media *smartphone, personal computer* (PC) ataupun laptop.
2. Bahan ajar *e-modul* yang dikembangkan terbatas untuk mata pelajaran IPAS.
3. Materi yang dikembangkan dalam bahan ajar *e-modul* terbatas pada BAB 6 “Indonesiaku Kaya Budaya”
4. Bahan ajar *e-modul* yang dikembangkan untuk kelas IV.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya salah pengertian mengenai istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini sehingga diperlukan batasan.

1. *E-modul* adalah salah satu bahan ajar berbentuk buku digital yang berisikan materi pembelajaran yang menarik perhatian siswa,

2. Indonesiaku Kaya Budaya adalah sebuah keragaman budaya dan ilmu pengetahuan serta strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan masyarakat dalam kehidupan mereka.
3. *E-modul berbasis Project Based Learning* adalah sebuah modul digital yang dalam setiap topik dari materi pembelajaran yang terintegrasikan dengan *project based learning*.
4. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum Merdeka yang merupakan gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

