BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan karakter menjadi landasan penting agar siswa tidak hanya cerdas dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki sikap yang baik seperti tanggung jawab, disiplin, dan percaya diri yang menjadi faktor pembentukan kemandirian belajar (Tumangger, 2024). Kemandirian belajar merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara individu dan bebas tanpa bergantung pada bantuan orang lain dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Hidayat *et al.*, 2020). Menumbuhkan kemandirian belajar bukan hanya sekadar tugas, tetapi sudah menjadi kewajiban penting dalam pembentukan karakter siswa, sesuai dengan pedoman Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017. Sejalan dengan Ardiansyah dkk. (2023) penguatan pendidikan karakter menekankan pada pentingnya sikap mandiri. Kemampuan belajar mandiri mendorong siswa untuk mengembangkan kepribadian mandiri dalam belajar, meningkatkan motivasi dan inisiatif, dan membentuk rasa tanggung jawab. Sejalan dengan hal tersebut, menyadari pentingnya kemandirian belajar, maka proses pembelajaran harus melibatkan siswa secara penuh, berpikir kreatif dan inovatif, mendorong siswa menyusun pengetahuannya, serta menemukan materi serta menghubungkannya dengan kehidupan nyata sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Sobri & Nursaptini, 2020).

Namun pada kenyataan yang terjadi di lapangan, sebagian besar siswa masih belum mampu menunjukkan sikap percaya diri dalam menyampaikan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Penelitian Nasution dan Firmansyah (2022), menunjukkan bahwa 90% interaksi di kelas masih didominasi guru dan hanya 10% siswa memiliki sikap inisiatif, bertanya, dan berpendapat. Hal tersebut merupakan salah satu contoh kegiatan yang menunjukkan tidak adanya kemandirian belajar siswa. Jika masalah tersebut terus dibiarkan, maka tentunya akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang tidak maksimal. Dalam pembelajaran IPS di SD, siswa cenderung beranggapan bahwa IPS adalah pembelajaran yang membosankan karena hanya didominasi teori pembelajaran, hal tersebut lah yang menyebabkan belum terlihatnya kemandirian belajar siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung (Aulia & Pebriani, 2023). Hal tersebut dibuktikan dari sebagian besar siswa yang masih menjadikan guru sebagai sumber belajar, cenderung bergantung dengan guru dan siswa yang tidak mengetahui apa tujuan dari belajar IPS tersebut (Febriani, 2016).

Kondisi serupa juga terlihat di SD Negeri 1 Banjar Jawa, Kabupaten Buleleng khususnya pada kelas IV SD. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan pada hari Kamis 15 Agustus 2024, ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas cenderung didominasi oleh guru karena proses pembelajaran yang masih mengandalkan metode ceramah dan hanya berfokus pada buku pelajaran atau video yang diambil dari YouTube dan ditayangkan di layar proyektor. Faktor lain yang mendasari guru dalam penggunaan metode ceramah ini yaitu karena keterbatasan waktu dalam penyampaian materi pembelajaran. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan ditemukan bahwa inisiatif masih tergolong rendah

karena siswa jarang memulai kegiatan belajar sendiri tanpa diminta, tanggung jawab yang masih lemah karena mereka sering lalai dalam mengerjakan tugas tepat waktu, percaya diri belum terbentuk karena siswa enggan untuk bertanya atau menyampaikan pendapat tanpa diminta, disiplin yang kurang karena waktu belajar yang tidak konsisten, serta ketergantungan pada orang lain masih tinggi karena siswa cenderung menunggu bantuan dari guru dan teman. Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD juga menyatakan bahwa, siswa belum terbiasa belajar tanpa instruksi, dan sebagian besar masih sangat tergantung pada bantuan guru bahkan untuk hal-hal sederhana. Dengan melihat kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya membentuk kemandirian belajar siswa karena minimnya pendekatan dan media yang mendukung siswa belajar secara aktif dan fleksibel. Situasi ini memperkuat pentingnya upaya perbaikan proses pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan karakter dan kemandirian belajar siswa secara menyeluruh salah satunya yaitu dengan pengembangan media pembelajaran di SD tersebut.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin berkembang, oleh karena itu pendidikan harus dituntut bisa dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media untuk kegiatan pembelajaran (Bowen *et al.*, 2013). Dalam pengembangan media pembelajaran tentunya harus menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih cenderung senang bermain (Ummah, 2019). Perkembangan kognitif anak sekolah dasar saat ini telah memasuki tahap operasional konkret, dimana anak sudah mampu memfungsikan akalinya untuk berfikir logis terhadap sesuatu bersifat nyata (Bujuri, 2018).

Oleh karena itu, media yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu media E-modul yang berorientasi pendidikan karakter, dimana E-modul ini berfokus pada kemampuan yang akan meningkatkan kemampuan belajar siswa secara mandiri. Pengembangan media berbasis digital seperti e-modul menjadi solusi yang sangat sesuai dengan kebutuhan zaman sekaligus karakteristik siswa SD. Inilah yang menjadi pembeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu dengan merancang e-modul bukan hanya sebagai media bantu belajar yang fokus pada aspek kognitif siswa, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan penguatan kemandirian belajar seperti tanggung jawab, disiplin, percaya diri, inisiatif, dan tidak bergantung pada orang lain, yang semuanya tercermin dalam aktivitas e-modul secara sistematis. Pengembangan media yang menyesuaikan karakteristik dan gaya belajar siswa tentunya akan memperoleh hasil belajar yang maksimal (Damayanti *et al.*, 2020).

Selain memberikan kemudahan dalam akses dan penggunaan, e-modul ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena dilengkapi dengan ilustrasi, latihan soal interaktif, dan refleksi nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadi kelebihan dari e-modul yang dikembangkan karena mampu membangun kemandirian belajar serta menanamkan nilai positif dalam diri siswa. Perancangan e-modul disesuaikan dengan sistem pembelajaran Student Centered Learning (SCL). E-Modul dirancang agar kegiatan pembelajaran menjadi praktis dan efisien yang dapat dilakukan dimana saja, bahkan tidak terbatas oleh waktu. Sesuai dengan permasalahan yang ada, E-modul dirancang dengan materi yang jelas, konten interaktif, aktivitas mandiri, proyek kolaboratif, integrasi nilai karakter, refleksi diri, forum diskusi dan fleksibilitas akses.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang tertera di latar belakang, persoalan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1) Kemandirian belajar siswa masih tergolong rendah, seperti kurangnya rasa percaya diri, kebiasaan belajar rendah, menggunakan metode ceramah, malas mengerjakan tugas, terbatasnya sarana dan prasarana, kurangnya fokus siswa dalam memperhatikan penjelasan yang diberikan guru, rendahnya kemandirian mengerjakan tugas, kurang inisiatif, dan bergantung kepada orang lain.
- 2) IPS yang didominasi teori sehingga dianggap mata pelajaran yang membosankan, hal tersebut menjadi salah satu faktor penyebab belum terlihat kemandirian siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Belum tersedianya media pembelajaran E-Modul dalam pembelajaran muatan IPS.
- 4) Sumber belajar yang masih terbatas dan kurang bervariasi, hanya menggunakan buku siswa yang diberikan oleh sekolah atau video pembelajaran yang diambil dari youtube.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti memberikan batasan masalah kajian studi yang hanya memfokuskan pada identifikasi masalah (1) rendahnya kemandirian siswa sekolah dasar dan (2) kurangnya variasi media pembelajaran khususnya muatan IPS yang kurang menarik. Oleh karena itu, fokus pengembangan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran digital untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada muatan IPS kelas IV di SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang tertera di latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah Sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun E-modul berorientasi pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPS kelas IV SD?
- 2) Bagaimana tingkat kelayakan E-modul berorientasi pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPS kelas IV SD?
- 3) Bagaimana tingkat kepraktisan E-modul berorientasi pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPS kelas IV SD?
- 4) Bagaimana efektivitas E-modul berorientasi pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPS kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun E-modul berorientasi pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPS kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan E-modul berorientasi pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPS kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan E-modul berorientasi pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPS kelas IV SD.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas E-modul berorientasi pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPS kelas IV SD.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Manfaat praktis memberikan dampak langsung terhadap pembelajaran.

1. Manfaat Teoretis

Dampak lanjutan dari tinjauan ini diharapkan dapat menambah kemajuan inovasi pembelajaran, khususnya dalam perbaikan model pembelajaran yang layak di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi siswa untuk lebih dinamis dalam belajar dan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa agar dapat menciptakan kemandirian belajar serta dapat mengejar ketertinggalan mata pelajaran. Selain itu diharapkan juga pengembangan ini dapat menjadi referensi untuk merencanakan, melaksanakan, maupun mengevaluasi kegiatan belajar siswa di sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai kontribusi bagi para ilmuwan yang berbeda untuk melakukan penelitian yang lebih dalam serta lebih luas dalam mengeksplorasi model pengembangan item e-modul pembelajaran dalam muatan IPS.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah E-modul berorientasi pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPS kelas IV SD. Adapun spesifikasi produk yaitu sebagai berikut:

1) Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-modul yang berorientasi pendidikan karakter untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPS kelas IV SD terdiri dari media berupa teks, gambar, animasi, video maupun audio dan pendukung lainnya.

2) Materi yang disajikan dalam E-modul yaitu materi IPS kegiatan ekonomi yang berorientasi pendidikan karakter.

3) Konten Produk

Dalam E-modul pembelajaran ini terdapat beberapa bagian yaitu cover, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, petunjuk penggunaan tombol, bab 1 pendahuluan yang terdiri latar belakang modul, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan modul, bab 2 isi modul yang terdiri dari pendahuluan materi, materi pembelajaran dan video pembelajaran serta bab 3 yang berisi evaluasi dan bagian terakhir terdiri dari daftar pustaka, dan

biodata pengembang.

4) Kelebihan Produk

Kelebihan produk ini adalah model pembelajaran cerdas yang belum pernah ada di kelas, dengan E-modul ini dapat membantu meningkatkan kemandirian dan keefektifan belajar siswa dalam hal apa pun, selama pembelajaran.

5) *Software*

Dalam pengembangan produk E-modul ini menggunakan penggabungan antara canva premium dan heyzine sebagai *software* utama.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Kemandirian merupakan bagian dari Profil Pelajar Pancasila pada kurikulum merdeka yang sangat penting dimiliki oleh setiap individu untuk menjalankan keseharian tanpa bergantung pada orang lain, serta aspek penting untuk menyiapkan kehidupan yang akan datang (Fajriansyah & Syafi'i, 2023). Keberhasilan belajar tidak hanya mengandalkan kegiatan tatap muka dan tugas, akan tetapi faktor utama yaitu terletak pada kemandirian belajar siswa (Bramantha, 2019). Peningkatan kemandirian belajar siswa akan tercapai jika menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, seperti E-modul yang mengintegrasikan pendidikan karakter yaitu kemandirian dalam kegiatan ekonomi yang tujuannya untuk menanamkan pemahaman tentang kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, E-modul ini sangat penting untuk dikembangkan agar dapat meningkatkan kemandirian dan semangat belajar siswa, karena media tersebut tidak monoton seperti buku paket yang membuat siswa mudah jenuh dan bosan. E-modul tersebut dirancang dengan

fleksibel, mengandung perpaduan teknologi, ekonomi, dan tampilan yang menarik perhatian siswa. Selain itu, siswa dapat belajar mandiri menggunakan media dengan bantuan laptop atau *handphone*, mendapatkan pengalaman belajar secara langsung, dan membantu guru dalam memudahkan proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari pengembangan E-modul untuk meningkatkan kemandirian belajar pada muatan IPS kelas IV di SD sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

- a) SD Negeri 1 Banjar Jawa memiliki sarana yang mendukung proses pembelajaran digital, seperti tersedianya laptop, televisi, *cromebook* dan LCD Proyektor.
- b) Siswa dan guru sudah mampu mengoperasikan laptop dan *handphone*.
- c) Siswa kelas IV Sekolah Dasar memiliki ketertarikan pada media digital.
- d) Media ini unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan media sederhana lainnya, salah satu keunggulan media ini yaitu dirancang dengan mengkombinasikan beberapa media seperti teks, gambar, audio dan video pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

E-Modul pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV di Sekolah Dasar, sehingga produk yang dibuat pengembang hanya diperuntukkan bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar yang bermuatan pada pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, perlu diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk berupa bahan, media, alat, atau desain media pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.
- 2) Konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka dimana pengetahuan tidak langsung diterima dari guru, tetapi siswa aktif mencari tahu dan memahami dengan cara mereka sendiri.
- 3) E-Modul adalah bahan ajar yang disajikan dalam bentuk elektronik yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi atau tujuan dalam proses pembelajaran.
- 4) Pendidikan karakter merupakan upaya penanaman nilai-nilai positif kepada siswa melalui kegiatan pembelajaran, seperti nilai tanggung jawab, percaya diri, disiplin, inisiatif, dan tidak bergantung pada orang lain.
- 5) Kemandirian belajar merupakan kegiatan belajar secara mandiri, tidak bergantung pada orang lain, memiliki kemauan, memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan masalah (Putra, 2021).
- 6) Model ADDIE adalah model atau framework pengembangan dengan keunikan programatik pada setiap tahapan dan tahapan pengembangan produk.
- 7) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah dasar (SD) yang mempelajari hubungan antara individu, kelompok dan masyarakat dalam aspek sosial, budaya, ekonomi, politik dan geografi.