

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 memberikan dampak yang luar biasa bagi kehidupan manusia sekarang ini. Revolusi industri 4.0 semakin meningkatkan penggunaan TIK dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Berdasarkan data yang ada, masyarakat Indonesia semakin terbiasa dengan penggunaan TIK. Hal ini terlihat dari penggunaan internet yang tiap harinya mengalami peningkatan. Pengguna internet pada tahun 2018 meningkat sebanyak 10,56 juta dari tahun sebelumnya yang berjumlah 143,26 juta pengguna (Kominfo, 2018, hal 1). Hal ini menyatakan bahwa antusiasme masyarakat Indonesia yang sangat tinggi terhadap penggunaan TIK.

Pada awal tahun 2020, penggunaan TIK semakin meningkat terutama di bidang pendidikan. Hal ini disebabkan dengan status pandemi yang ditetapkan oleh pemerintah akibat munculnya virus Covid-19. Status pandemi ini menyebabkan seluruh sekolah di Indonesia ditutup dan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh dengan sistem daring (dalam jaringan). Kegiatan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) menuntut kemampuan guru dan peserta didik dalam penggunaan TIK yang baik sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan. Selain itu, proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan) semakin mengakrabkan guru dan peserta didik dengan penggunaan perangkat teknologi, seperti: komputer, laptop, maupun gawai yang kesemuanya itu harus ditunjang dengan jaringan

internet yang memadai. Hal inilah yang menjadi pertimbangan bahwa inovasi penggunaan TIK perlu dilakukan dalam mengelola pembelajaran di kelas (Yasa, 2018). Hal ini semakin menguatkan salah satu prinsip standar proses yang tercantum dalam Permendikbud No. 22/2016 bahwa pemanfaatan TIK membantu guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini disebabkan karena dengan penggunaan TIK maka proses pembelajaran dapat dilakukan tanpa terhalang ruang dan waktu.

Proses pembelajaran dengan sistem daring (dalam jaringan) yang saat ini dilakukan di Indonesia khususnya di sekolah dasar menuntut guru untuk dapat berinovasi dalam menyusun dan menyajikan rencana pembelajaran secara digital sehingga lebih variatif, menarik perhatian, meningkatkan konsentrasi, minat, dan dorongan dalam diri siswa untuk belajar dan berproses dalam pembelajaran sehingga mampu mengkonstruksi proses belajar menjadi lebih bermakna. Banyak guru belum mampu menghadirkan suasana berbeda dalam pembelajaran jarak jauh yang mereka lakukan. Pembelajaran terasa membosankan bagi peserta didik karena biasanya guru hanya mengambil materi dari buku terbitan pemerintah atau LKS dari penerbit yang terkadang materinya terlalu dangkal dan kurang menarik bila diberikan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa kelas IV SD Negeri 1 Padangsambian tentang penggunaan bahan ajar selama proses pembelajaran daring didapatkan hasil bahwa siswa khususnya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Padangsambian sangat tertarik dengan TIK dan ingin memanfaatkan TIK dalam pembelajaran tetapi tidak mampu dipenuhi oleh guru mereka. Mereka

menginginkan bahan ajar tidak hanya berupa bahan cetak tetapi bahan ajar yang lebih menarik, efektif, interaktif, dan berbasis digital. Hal ini menjadi bukti bahwa kemampuan menggunakan TIK siswa kelas IV SD sudah baik dan mampu menggunakan bahan ajar berbasis elektronik dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri. Oleh sebab itu, guru harus berinovasi untuk mampu menjawab permintaan peserta didiknya dengan cara menyusun bahan ajarnya sendiri sebagai upaya pemenuhan kebutuhan bagi peserta didiknya. Hall (Herawati, 2018) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan pedoman guru di dalam mengajar baik bentuknya tulisan atau tidak sehingga memudahkannya dalam mengajar, sedangkan Pannen (Herawati, 2018) menyatakan bahwa bahan ajar adalah materi ajar yang disiapkan dan diajarkan oleh guru bisa berupa tulisan atau nontulisan dan dibuat secara runtut untuk menciptakan suasana belajar siswa

Guru dapat mengembangkan bahan ajar untuk membimbing, membantu, dan mengarahkan siswa menuju keberhasilan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu, misalnya dengan membuat modul. Modul ialah bahan ajar yang dibuat guru secara terstruktur dan urut untuk memberikan siswa pengalaman belajar tentang kompetensi tertentu sehingga tujuan belajar bisa tercapai (Daryanto, 2014). Modul adalah sebuah media pembelajaran mandiri yang dipergunakan oleh siswa untuk belajar tentang kompetensi tertentu yang penyusunannya dibuat secara sistematis berupa materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, latihan, dan evaluasi (Hamdani, 2011).

Secara umum, modul pembelajaran yang ada khususnya untuk siswa sekolah dasar berupa buku cetak yang pada umumnya memiliki halaman yang tidak

sedikit serta membutuhkan biaya pencetakan yang tidak murah. Hal ini membuat siswa merasa kurang berminat untuk menggunakan modul berbentuk cetak. Guru dapat berinovasi dengan mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk membuat atau mengembangkan modul berbasis elektronik (*e-modul*) dalam rangka pemenuhan kebutuhan guru dan siswa untuk pembelajaran jarak jauh saat ini. Hal tersebut relevan dengan hasil penelitian Yasa (2018), yaitu penggunaan modul elektronik (*e-modul*) sangat berkontribusi dalam meningkatkan ketertarikan, keinginan, dorongan dan semangat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian lainnya yang relevan juga dilakukan Kunchayono (2018), yaitu bahwa tingkat kepraktisan modul elektronik mencapai 86,5% dengan respon guru dan siswa menunjukkan bahwa modul elektronik (*e-modul*) sangat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran tematik serta modul elektronik (*e-modul*) dapat digunakan secara mandiri dengan penggunaan peralatan berbasis digital.

Modul elektronik adalah suatu bentuk bahan ajar yang disajikan secara urut, sistematis, dan interaktif dengan format elektronik berupa tulisan, gambar, gambar bergerak, suara, dan petunjuk sehingga memudahkan penggunaannya untuk belajar secara mandiri dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sugianto, 2013). Selain itu, modul elektronik adalah media pembelajaran berbasis komputer yang memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi diri dalam menerima pelajaran secara individual dengan cara mengikuti petunjuk program yang digunakan (Arsyad, 2013).

Modul elektronik mampu menyajikan informasi atau materi pembelajaran secara runtut, terstruktur, menarik, dan interaktif sehingga siswa dapat menggunakannya di manapun dan kapanpun secara mandiri dan tidak lagi bergantung kepada satu sumber informasi, yaitu guru (Gunadharna, 2011).

Berdasarkan pengertian tersebut, maka modul elektronik akan sangat menarik bila digunakan dalam pembelajaran terutama bagi peserta didik di SD. Hal ini disebabkan karena modul elektronik mampu menciptakan dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar dengan mandiri karena modul elektronik terintegrasi dengan teknologi yang mampu menyajikan informasi berupa tulisan, gambar, suara, gambar bergerak, maupun video guna memperjelas materi di dalam modul dan dapat digunakan kapanpun dan di manapun dengan cara mengikuti petunjuk program yang ada di dalam modul elektronik.

Guru dapat menghasilkan modul elektronik (*e-modul*) menggunakan beberapa bantuan aplikasi, antara lain: *Next Flipbook*, *3D Page Flip Professional*, *Exelearning*, *Ncesoft Flip Book Maker*, *Kvisoft Flipbook Maker*, dan *Flip PDF Professional*. Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* dalam mengembangkan modul elektronik (*e-modul*). *Kvisoft Flipbook Maker* ialah aplikasi media interaktif pendidikan/pembelajaran yang berisi tulisan, *audio*, video, dan animasi gerak yang menjadikan modul lebih bervariasi, unik, menarik, dan tidak monoton untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Wibowo, 2018). Selain itu, *Kvisoft Flipbook Maker* juga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui kemampuan berpikir kreatif peserta didik sesuai dengan kurikulum 2013 (Marlina, 2020)

Software Kvisoft Flipbook Maker mengkonversi tulisan dalam bentuk *PDF* menjadi buku elektronik. Pada *Kvisoft Flipbook Maker* terdapat menu *file editing* yang berfungsi untuk menyisipkan *hyperlink*, gambar, video, *audio*, dan objek multimedia lainnya ke dalam buku elektronik sehingga bisa dibaca layaknya buku asli. Selain itu, juga terdapat menu *design* yang berfungsi untuk mengatur *background* (latar belakang) dengan tema-tema tertentu sehingga menarik saat dibaca.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus untuk mengembangkan modul elektronik (*e-modul*) pada subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI dengan bantuan *software Kvisoft Flipbook Maker* karena mampu mengubah tampilan pada *file PDF* seperti buku dalam bentuk digital sehingga pengguna merasa lebih tertarik untuk menggunakannya dengan cara menyisipkan suara, gambar bergerak, video, maupun *link* internet.

1.2 Identifikasi masalah

Masalah yang teridentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya adalah:

1. Pembelajaran bersifat monoton dan konvensional karena bahan ajar belum variatif karena bersumber dari buku teks dan buku LKS.
2. Pembelajaran kurang interaktif karena belum memanfaatkan TIK.
3. Siswa memerlukan bahan ajar yang variatif, menarik, menantang, dan interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut.

1. Pengembangan modul elektronik (*e-modul*) berbantuan *software Kvisoft Flipbook Maker*.
2. Pengembangan modul elektronik (*e-modul*) untuk Subtema Berbagai Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI.
3. Pengujian dilakukan terbatas pada uji validitas dan kepraktisan modul elektronik (*e-modul*).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas modul elektronik (*e-modul*) berbasis *flipbook maker* pada subtema Pekerjaan di Sekitarku kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kepraktisan modul elektronik (*e-modul*) berbasis *flipbook maker* pada subtema Pekerjaan di Sekitarku kelas IV SD/MI?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas modul elektronik (*e-modul*) pada subtema Pekerjaan di Sekitarku kelas IV SD/MI.

2. Untuk mengetahui kepraktisan modul elektronik (*e-modul*) pada subtema Pekerjaan di Sekitarku kelas IV SD/MI.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat teoretis

Secara teoretis diharapkan hasil penelitian ini mampu meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama dalam pengembangan modul elektronik (*e-modul*) kelas IV SD/MI.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Bagi Siswa
 - 1) Bertambahnya tingkat pengetahuan dan kemampuan peserta didik
 - 2) Sebagai tambahan referensi modul elektronik (*e-modul*) yang interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran
2. Bagi Pendidik
 - 1) Memberikan pengalaman baru kepada guru dalam hal menyusun modul elektronik (*e-modul*)
 - 2) Tambahan referensi pembelajaran untuk memudahkan guru dalam mengelola dan mencapai tujuan pembelajarannya.
3. Bagi Lembaga/Sekolah
 - 1) Dapat dijadikan acuan dalam menyusun modul elektronik (*e-modul*)
 - 2) Sebagai tambahan referensi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas lain.

4. Bagi Orang Tua

- 1) Pemilihan bahan ajar sesuai kebutuhan putr/putrinya dan berbasis digital.
- 2) Dapat menjadi perbandingan dalam melakukan kegiatan pembelajaran di rumah.

5. Bagi Peneliti Lain

- 1) Hasil penelitian ini menjadi referensi untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk atau prototipe berupa modul elektronik (*e-modul*) yang memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Modul yang dihasilkan berupa modul elektronik (*e-modul*)
- 2) Aplikasi yang digunakan untuk membuat modul elektronik (*e-modul*) adalah *Kvisoft Flipbook Maker Pro 3.6.10*
- 3) Modul yang dihasilkan mengacu pada Kurikulum 2013, yaitu Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI.
- 4) Bagian-bagian pada modul elektronik (*e-modul*) bersumber dari Panduan Pengembangan Bahan Ajar Depdiknas (2008:25-26), yaitu:
 - a. Halaman muka (judul)
 - b. Kata pengantar

- c. Standar Isi (Kompetensi dasar)
- d. Daftar Isi
- e. Petunjuk cara menggunakan bahan ajar
- f. Informasi pendukung
- g. Kegiatan belajar siswa
- h. Daftar pustaka

