

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pendahuluan yang akan diuraikan pada bab ini memuat beberapa hal pokok diantaranya, (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) batasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) manfaat pengembangan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Karakteristik anak sekolah dasar menurut Piaget (Rohani, 2019) memasuki masa operasional kongkret dengan ciri-ciri yaitu: a) Melakukan penyesuaian gambaran secara keseluruhan. Tahap ini, peserta didik mulai dapat memberikan gambaran secara keseluruhan baik objek, ingatan, dan pengalaman yang dialaminya; b) Dapat melihat dari berbagai segi. Pada tahap ini anak mampu melihat suatu persoalan atau objek tidak secara keseluruhan berikut aspek-aspeknya. Peserta didik tidak berfokus dalam hal tertentu, namun dalam waktu yang sama dapat mengamati titik lainnya secara bersamaan; c) Peluang untuk mengalami perbandingan antara kasus-kasus dengan hal yang terjadi mulai tercipta; d) Pada tahap ini anak jarang berbicara dengan suatu alasan, namun anak lebih berani mengatakan apa yang sedang terjadi; e) Pada tahap ini anak tidak memiliki egosentris dan sosialisme pada pikirannya. Anak sadar bahwa individu lain mempunyai pemikirannya sendiri. Karakteristik-karakteristik tersebut sangat mempengaruhi pendidikan anak di sekolah dasar yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi anak.

Pendidikan sekolah dasar mempunyai tujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang bermakna sehingga anak aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Namun karena mewabahnya virus corona di Indonesia, pemerintah telah menetapkan PSBB atau Pembatasan Sosial Berskala Besar agar mengurangi menyebarnya covid-19 yang menjadikan aktivitas di luar rumah harus berhenti sampai wabah covid menurun. Mengakibatkan proses pembelajaran harus dilakukan secara online di masing-masing rumah (Nafrin & Hudaidah, 2021). Dalam bidang Pendidikan sekolah dasar, Kebijakan baru pemerintah yaitu kurikulum 2013 diharapkan dapat memberikan jawaban atas tantangan dan permasalahan yang bangsa Indonesia akan hadapi nantinya (Fajri, 2018). Tujuan kurikulum 2013 adalah menjadi dasar dan pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang memberikan dorongan anak menjadi lebih baik dengan bernalar, observasi, mempresentasikan (mengkomunikasikan), dan bertanya dengan yang anak dapatkan atau anak ketahui setelah diberikan materi pembelajaran (Fajri, 2018; Mardiyana, 2019). Kurikulum 2013 memiliki tujuan yang dapat dicapai jika memperhatikan muatan pembelajaran, menggunakan pendekatan *student-centered* dengan berbasis penilaian kompetensi yang beralih dari pendekatan *teacher-centered*, mengganti penilaian berbasis tes dengan penilaian yang berbasis autentik yang mengukur pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berpedoman pada hasil belajar dan proses belajarnya (Retnawati et al., 2016).

Dalam proses pembelajaran berarti terdapat sumber belajar seperti bahan ajar. Memberikan bahan ajar tidak terlepas dari penggunaan media dalam penyampaiannya. Ada banyak sekali platform media pembelajaran yang digunakan setiap instansi Pendidikan, pada tingkat sekolah dasar hingga tingkat perguruan

tinggi yang bertujuan agar proses pembelajaran menjadi efektif yaitu *E-Learning*, *Google Classroom*, *Youtube*, *Ruang Guru*, *Edmodo*, *Zoom*, *WA Group*, *Googlemet*, *Zenius*, *Quipper* dan platform sejenis lainnya yang mampu menunjang fasilitas belajar daring dari rumah. Media pembelajaran tersebut sebagai sumber belajar atau alat yang dapat membantu seorang pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik (Annisia Delfira, 2021; Habibah et al., 2020; Nengrum et al., 2021).

Pada kenyataannya, pendidik masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran terutama saat pembelajaran daring. Hasil penelitian dari (Dwi Lestari & Putu Parmiti, 2020) mengatakan bahwa beberapa sekolah belum menerapkan pembelajaran dengan system teknologi sehingga berdampak negatif karena proses pembelajaran tidak berjalan dengan sempurna. Hasil penelitian dari (Yuliawati et al., 2020) mengatakan guru selama mengajar masih menggunakan media konvensional sehingga siswa hanya belajar menggunakan media berupa modul cetak. Hal itu dikarenakan bahwa guru masih sangat rendah dalam penguasaan teknologi, begitu pun siswa dan orang tua siswa di rumah. Permasalahan lainnya karena tidak meratanya kepemilikan perangkat pendukung seperti *smartphone* yang dimiliki siswa dan terbatasnya pada kuota internet. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari (Habibah et al., 2020), yang mengatakan bahwa masih terdapat banyak pendidik dan peserta didik yang tidak memiliki perangkat teknologi yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran pada sistem online seperti contoh komputer/laptop dan dawai. Hasil penelitian lainnya juga dilakukan oleh (Herliandry et al., 2020) yang mengatakan bahwa tidak semua peserta didik dan orang tua peserta didik pintar dalam menggunakan media online, tidak semua siswa

dan orang tua siswa mampu untuk membeli kuota internet, sinyal yang tidak terjangkau, ekonomi orang tua siswa yang menengah kebawah, serta tidak memiliki ponsel pintar atau *smartphone* sebagai sarana belajar daring. Sementara itu, hasil penelitian (Ramadhani & Fitri, 2020) mengatakan bahwa pendidik perlu mengembangkan sumber (bahan) ajar berbasis teknologi yang mudah digunakan baik untuk guru maupun siswa.

Permasalahan yang sama didapatkan dari hasil wawancara kepada guru-guru kelas IV di Gugus VII Kecamatan Buleleng, yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran daring masih terbatas pada kurangnya kemampuan siswa dalam pengoperasian *smartphone*, siswa belajar hanya menggunakan media pembelajaran seperti *WhatsApp*, keterbatasan kuota internet, bahkan 5 dari 11 orang guru mengatakan bahwa tidak memberikan tambahan sumber belajar dari internet ketika proses pembelajaran dan hanya berpatokan pada buku pegangan siswa saja. Hasil sebaran koesioner kepada guru kelas IV di Gugus VII Kecamatan Buleleng tentang penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran menambah permasalahan dalam penelitian ini yaitu didapatkan 100% guru maupun siswa belum pernah menggunakan media sekaligus sumber (bahan) belajar berupa e-modul interaktif pada pembelajaran tematik.

Berpijak dari permasalahan tersebut, jelas didapatkan fakta bahwa guru masih kekurangan media dan sumber (bahan) ajar yang dipergunakan ketika kegiatan belajar online. Media ialah suatu untuk menyampaikan dan meneruskan pesan antara sumber dengan penerima pesan (Sihotang & Husna, 2019). Pemanfaatan IT dan media pembelajaran adalah suatu alat atau cara yang dilakukan untuk menyampaikan pesan dari pengajar untuk mengatasi sikap pasif dan

meningkatkan motivasi, menghasilkan informasi yang tersusun dan sistematis sehingga menghasilkan proses belajar yang efisien dan efektif (Annissa Delfira, 2021; Sihotang & Husna, 2019). Keterbatasan penggunaan media atau bahan ajar dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna karena hanya berpatokan pada buku pegangan saja. Oleh karena itu, maka perlu diambil sebuah solusi yang berkaitan dengan permasalahan terbatasnya media dan sumber (bahan) ajar dalam pembelajaran daring. Solusinya adalah dengan mengembangkan media atau sumber (bahan) ajar yang didukung teknologi informasi dan komunikasi.

Salah satu media dan bahan ajar yang berbasis digital atau non cetak yang dirancang secara mandiri untuk dapat dipelajari oleh siswa sekolah dasar adalah E-Modul. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ekayani, 2017) ia menyatakan bahwa media pembelajaran harus dipilih sesuai dengan karakteristik pembelajar, seperti anak sekolah dasar akan sulit memahami benda abstrak, sehingga diperlukan benda kongkrit untuk menjelaskannya. Pendapat lainnya menurut (Bujuri, 2018) yang mengatakan bahwa anak usia 7-11 tahun memiliki level berpikir nyata (kongkrit) bukan abstrak atau sesuatu yang berupa khayalan sehingga dibutuhkan objek langsung ketika proses pembelajaran. Media belajar mandiri atau E-Modul interaktif didalamnya sudah dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar sendiri (mandiri) sehingga pembelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran tanpa kehadiran pengajar secara langsung (Kuncahyono, 2018). Belajar mandiri merupakan perbuatan yang dilakukan oleh individu untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya belajar dari dalam diri (Winatha, 2018). Modul elektronik atau E-Modul adalah bahan ajar untuk proses pembelajaran yang berisi metode, materi, dan cara evaluasi yang menarik dan disusun agar mencapai pembelajaran yang di

harapkan secara elektronik. E-Modul lebih mempermudah siswa saat proses pembelajaran tanpa perlu biaya yang banyak dikarenakan berbentuk digital dan bisa dibawa kemana-mana (Pratama, 2019). Kelebihan e-modul terletak pada dapatnya melakukan komunikasi dua arah, dapat digunakan untuk Pendidikan jarak jauh, sistematis dan stukturanya jelas, bersahabat dan memotivasi pembelajar. E-modul yang baik memiliki lima karakteristik diantaranya yaitu *self-instruction*, *self-contained*, *stand alone*, *adaftif*, dan *user friendly* (M. S. A. Dewi & Lestari, 2020). E-modul juga dilengkapi dengan berbagai teks, gambar, grafik, animasi, audio, video yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun selama tersedia jaringan internet (M. S. A. Dewi & Lestari, 2020; Fauziah, 2016; Winatha, 2018).

Oleh karena itu, berdasarkan deskripsi yang sudah dipaparkan di atas, maka diperlukan penelitian pengembangan media atau sumber (bahan) ajar yang dapat membuat anak aktif dan mandiri walaupun proses pembelajaran dilakukan secara daring. Sumber digital untuk mendukung proses pembelajaran berupa media atau bahan ajar itu yaitu E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik kelas IV yang diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. E-Modul ini dikembangkan dengan sifat interaktif yang memungkinkan siswa berkomunikasi dua arah yaitu antara E-Modul dengan pengguna sehingga siswa dapat berinteraksi serta belajar secara mandiri dan menyenangkan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran daring, guru hanya menggunakan *WhatsApps* ketika mengajar.
2. Pendidik hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket guru, buku paket siswa, dan buku pegangan Tematik.
3. Siswa hanya menggunakan bahan ajar berupa buku Tematik dan beberapa sumber dari Internet yaitu Video *Youtube*.
4. Tidak meratanya kepemilikan *Smartphone*, kuota internet yang terbatas dan kesulitan jaringan di beberapa tempat.
5. Tidak semua peserta didik dan orang tua peserta didik pintar dalam mengoperasikan media pembelajaran online (daring).
6. Kurangnya kreatifitas dan inovasi guru dalam membuat media dan sumber belajar untuk siswa.
7. Belum ada pemanfaatan sumber digital seperti E-Modul interaktif pada pembelajaran saat ini.
8. Belum adanya modul elektronik yang digunakan oleh sekolah dasar di Gugus VII Kecamatan Buleleng pada tahun 2020/2021.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, agar penelitian dapat terarah, terfokus, dan tidak meluas pembahasannya, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu difokuskan pada permasalahan belum adanya pemanfaatan sumber digital seperti E-Modul interaktif pada pembelajaran saat ini. Belum adanya modul elektronik yang digunakan oleh sekolah dasar di Gugus VII Kecamatan Buleleng pada tahun 2020/2021.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Prototype E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku Kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Buleleng Tahun 2020/2021?
2. Bagaimana Validitas Prototype E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku Kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Buleleng Tahun 2020/2021?
3. Bagaimana Respon Praktisi Terhadap Prototype E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku Kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Buleleng Tahun 2020/2021?
4. Bagaimana Respon Siswa Terhadap Prototype E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku Kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Buleleng Tahun 2020/2021?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat beberapa tujuan dari pengembangan yang dilakukan, yaitu:

1. Untuk Menghasilkan Prototype E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Buleleng Tahun 2020/2021.
2. Untuk Menghasilkan E-Modul Interaktif yang Valid pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Buleleng Tahun 2020/2021.
3. Untuk Menghasilkan E-Modul Interaktif yang Layak pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Buleleng Tahun 2020/2021 berdasarkan Respon dari Guru.
4. Untuk Menghasilkan E-Modul Interaktif yang Layak pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Buleleng Tahun 2020/2021 berdasarkan Respon dari Siswa.

### **1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa E-Modul interaktif yang dikembangkan menjadi media sekaligus bahan ajar untuk menambah sumber belajar pembelajaran Tematik kelas IV, adapun spesifikasi yang diharapkan yaitu:

1. Produk ini dikembangkan untuk memperkaya sumber digital yang dapat dibawa kemana saja dan kapan saja dapat digunakan melalui media elektronik. Produk yang dikembangkan berupa E-Modul interaktif dengan muatan

tematik yang memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri dengan atau tanpa bimbingan dari guru.

2. Sasaran produk ini adalah untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran, yaitu agar siswa dapat belajar secara mandiri dan menemukan sendiri pengalamannya belajar walau tanpa atau dengan bimbingan guru.
3. Komponen E-Modul interaktif tersusun atas tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian penutup. Pada bagian awal berupa pendahuluan yang berisi cover dan identitas E-Modul, petunjuk penggunaan, tujuan penulisan E-Modul, kata pengantar, daftar isi, pemetaan kompetensi dasar. Bagian inti E-Modul berisi tentang kegiatan inti yaitu berisi kompetensi dasar tiap pembelajaran, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, video pembelajaran, tes formatif, dan refleksi. Bagian akhir yaitu berupa penutupan yang berisi soal evaluasi, daftar pustaka, dan biodata pengembang.
4. E-Modul interaktif dilengkapi dengan gambar ditiap kegiatan, audio, dan video pembelajaran yang dapat diakses secara interaktif sehingga siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran.
5. Materi pada E-Modul interaktif ini yaitu Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku.

## 1.7 Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

### 1.7.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan sumbangsih pemikiran yang positif terkait pengembangan sumber belajar digital pada pembelajaran Tematik kelas IV. Implementasi pengembangan E-Modul interaktif didasari dari pentingnya sumber belajar dalam pendidikan dan pembelajaran. Dengan pengembangan ini juga diharapkan dapat membuat siswa belajar secara mandiri di rumah sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

### 1.7.2 Manfaat Praktis

#### 1.7.2.1 Bagi Sekolah

Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mencapai target kurikulum yang dikembangkan sekolah dengan bertambahnya sumber digital sebagai media dan bahan ajar.

#### 1.7.2.2 Bagi Pendidik

Sebagai pemberian masukan terkait E-Modul interaktif sebagai sumber belajar digital pada pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku yang perlu dikembangkan untuk menunjang pembelajaran.

### 1.7.2.3 Bagi Peserta Didik

Sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat, semangat dan motivasi belajar sehingga siswa dapat menggali dan mengembangkan pengetahuannya secara mandiri.

### 1.7.2.4 Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan inovasi baru yang patut dikembangkan terutama pada pembelajaran Tematik, juga diharapkan dapat menjadi acuan serta menambah wawasan bagi peneliti untuk melakukan pengembangan yang lebih baik lagi dikemudian hari.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil koesioner dengan guru kelas IV SD di Gugus VII Kecamatan Buleleng didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran masih kekurangan sumber belajar yaitu bahan ajar. Siswa hanya menggunakan bahan ajar berupa buku Tematik dan beberapa sumber di internet. Selain itu belum ada pengembangan bahan ajar digital yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri di rumah. Berdasarkan hal tersebut, pentingnya melakukan pengembangan E-Modul atau Modul Digital dengan sifat interaktif yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri walaupun tanpa dampingan dari guru. Mengembangkan E-Modul interaktif juga berarti memperkaya sumber belajar digital dan penggunaannya dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan rasa semangat serta motivasi belajar meningkat, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan anak menjadi lebih aktif juga mandiri dalam proses pembelajaran.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan E-Modul interaktif dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

1. Kurangnya sumber belajar anak dalam proses pembelajaran.
2. Metode yang digunakan guru di Gugus VII Kecamatan Buleleng masih monoton dan cenderung membosankan.
3. Belum adanya inovasi dan pengembangan sumber belajar digital berupa E-Modul interaktif.
4. Dengan adanya E-Modul interaktif diharapkan anak dapat belajar secara mandiri dan menjadikan belajar sebagai hal yang menyenangkan dan memotivasi siswa.

Adapun keterbatasan pengembangan E-Modul interaktif dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengembangan E-Modul ini berdasarkan karakteristik siswa di Gugus VII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar kelas IV Gugus VII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 dan juga siswa lain di sekolah lain dengan karakteristik yang sama.
2. Materi yang dikembangkan hanya terbatas pada pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku kelas IV sekolah dasar.
3. Pengembangan E-Modul interaktif menggunakan model ADDIE dan pengembangan dilakukan sampai hanya pada tahap *development*. Tahap *Implementation* dan *evaluation* tidak dilakukan karena keterbatasan kemampuan peneliti serta situasi yang masih pada masa pandemi covid-19.

### 1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diberikan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan dipandang perlu untuk memberikan istilah sebagai berikut.

1. E-Modul interaktif merupakan sebuah bahan ajar yang berbentuk digital yang dirancang secara sistematis dan dapat membuat anak belajar secara mandiri dan memungkinkan terjadinya hubungan dua arah antara E-Modul dengan penggunanya.
2. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat membuat anak mendapatkan informasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.
3. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluations* (evaluasi).
4. Pandemi COVID-19 merupakan situasi atau peristiwa penyebaran penyakit koronavirus 2019 di seluruh dunia. Penyakit ini disebabkan oleh koronavirus jenis baru yang diberi nama SARS-CoV-2. Virus ini dapat mematikan karena sangat mudah menular.