

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan bahan pokok yang dapat meningkatkan kualitas potensi daya manusia. Pendidikan juga merupakan bentuk korelasi yang bisa mendorong terjadinya proses belajar. Dengan adanya pendidikan akan lebih mudah untuk meningkatkan peserta didik dalam membentuk manusia yang berkualitas. Pada undang-undang nomor 20 tahun 2003 diuraikan mengenai pendidikan nasional yang mengungkapkan bahwasanya kurikulum adalah seperangkat rencana yang mengatur mengenai bahan pembelajaran, isi, tujuan dan cara yang digunakan sebagai panduan penyelenggara aktivitas pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan eksklusif. Untuk menyempurnakan kualitas pendidikan, pemerintah juga ikut berupaya pada penyempurnaan kurikulum 2013.

Proses pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 untuk seluruh jenjang dapat dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik yaitu pendekatan pembelajaran yang lebih dipusatkan pada peserta didik dimana kemampuan peserta didik diarahkan buat mengetahui, memahami, menerapkan serta mengevaluasi. Pendekatan saintifik adalah landasan dari kurikulum 2013. Pendekatan saintifik juga merupakan proses pembelajaran yang di desain khusus agar siswa secara aktif bisa menciptakan konsep, aturan atau prinsip yang ditemukan (Lestari, 2020).

Kurikulum 2013 juga menuntut siswa agar dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, dimana pembelajaran lebih berpusat kepada siswa sedangkan

guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan motivator. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tentu saja membutuhkan materi ajar sebagai bahan ajar yang dapat dijadikan sumber belajar.

Bahan ajar ialah alat yang digunakan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Pada penjelasan (Alwi *et al.*, 2020). Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar yang memuat materi pembelajaran yang harus dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. bahan ajar juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan dalam perencanaan dan penelaahan penerapan pembelajaran. Dalam bahan ajar terdapat uraian materi yang berisi tentang pengetahuan, pengalaman dan teori yang bisa digunakan oleh guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mempermudah dalam memahami materi dan pokok bahasa yang telah diterapkan dalam kurikulum. Bahan ajar E-Modul yang dikembangkan peneliti merupakan salah satu bahan ajar yang pembelajarannya lebih terpusat pada peserta didik, dimana siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dituntut untuk memberikan variasi pada saat melakukan proses pembelajaran yaitu dengan menambahkan bahan ajar yang berbasis teknologi.

Dunia pendidikan sangat membutuhkan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dapat mempermudah siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Manfaat teknologi telah membawa perubahan dan sudah mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia terutama pendidikan (Warsihna, 2019). Dengan adanya pandemi covid-

19 sistem pembelajaran sudah berubah. Dari yang semula pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka di sekolah, kini berubah menjadi pembelajaran daring (Dalam jaringan). Oleh karena itu peneliti berupaya untuk mengembangkan bahan ajar yang disebut E-Modul. Pendidikan dengan memakai teknologi informasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kapasitas tenaga pendidik dan peserta didik untuk memajukan mutu pendidikan. Penggunaan teknologi informasi komunikasi dapat menjadikan pembelajaran yang lebih modern, dalam situasi ini proses pembelajaran bisa diterapkan dengan menggunakan media internet.

Pengembangan teknologi informasi komunikasi (media internet) adalah pengembangan dengan memanfaatkan bahan ajar cetak menjadi E-Modul. E-Modul merupakan sebuah bentuk bahan ajar yang disajikan dalam bentuk elektronik. E-modul mengolah bagian-bagian yang termuat dalam modul cetak pada biasanya (Dwi Lestari & Putu Parmiti, 2020). Perbandingan E-Modul terletak pada penyampaian fisik yang menggunakan perangkat komputer. E-Modul ini dibuat dengan menggunakan gadget elektronik. Salah satunya adalah telepon genggam. Pada tahun 2016 penggunaan telepon seluler bisa mencapai 65,2 juta, tahun 2017 sebesar 74,9 juta dan diperkirakan pada tahun 2018 sebesar 83,5 juta dan pada tahun 2019 sebanyak 92 juta klien ponsel dapat menyerang di semua tingkat usia. Ponsel digunakan untuk korespondensi yang digunakan untuk berbagai keperluan seperti web (Triyono, 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh para visioner Hubungan Bisnis Akses Web Indonesia, penggunaan web di Indonesia adalah 132,7 juta orang, dengan rincian 47,5% wanita dan 52,5% pria. Pulau Jawa adalah klien terbesar, yaitu 86,3 atau 65% sedangkan

sisanya tersebar di seluruh tanah air. Berdasarkan pekerjaan mereka, diketahui bahwa 82,2% juta (62%), ibu rumah tangga 22 juta (16,6%), pelajar 10,3 juta (7,8%) dan pelajar 8,3 juta (6,3%). Kunjungan yang berhubungan dengan tujuan edukatif mendapat 48,8% informasi Wikipedia, pengunjung ke tempat yang ketat, 17,8% dari sosial-sosial dan pengunjung ke tujuan edukatif sebanyak 13,6% (Triyono, 2021).

Dari penilaian di atas, yang menjelaskan bahwa pulau Jawa merupakan pengguna telepon seluler terbanyak, peneliti dapat beralasan bahwa pemanfaatan E-Modul materi Arti Lambang Negara Indonesia dapat diterapkan secara efektif untuk siswa di Sekolah Dasar. Pengenalan materi pembelajaran E-Modul sengaja diadakan untuk memudahkan siswa masuk ke bagian pembelajaran, dalam setiap tindakan pembelajaran dikaitkan dengan rute yang membuat siswa lebih cerdas dengan program, dilengkapi dengan tayangan materi, rekaman energi dan suara untuk meningkatkan peluang pertumbuhan peserta didik.

E-Modul dalam Pembelajaran PKN dibuat untuk memberikan peluang pertumbuhan yang mencakup siklus mental dan aktual, melalui hubungan antara siswa kita dapat melihat berbagai jenis pembelajaran untuk mencapai kemampuan esensial. Peluang berkembang yang dimaksud adalah penggunaan materi pertunjukan yang berbeda namun berpusat pada kebutuhan dan minat siswa. Peluang pertumbuhan juga dapat berisi keterampilan yang perlu dikuasai siswa. Dengan demikian, perwujudan pembelajaran menyiratkan bagaimana menerapkan strategi pembelajaran kepada siswa.

Pada saat melaksanakan observasi PLP 2 di SDN Gunggung I, peneliti memiliki opsi untuk mengamati isu-isu yang dapat dimanfaatkan sebagai



eksplorasi. Permasalahan yang terjadi ketika melakukan sistem pembelajaran pada mata pelajaran PKN, siswa kurang bersemangat dalam menyelesaikan pembelajaran. Hal ini dikarenakan belum adanya kualitas materi tayangan yang menarik dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar hanya menggunakan teknik bicara sehingga minat siswa terhadap mata pelajaran PKN sangat berkurang. Peserta didik juga belum bisa memahami pentingnya Arti Gambar Pada Lambang Negara Indonesia “Garuda Pancasila. Dalam kesempatan ini, peneliti berkesempatan untuk menelusuri pemikiran-pemikiran untuk pembinaan E-Modul PKN tentang Arti Lambang Negara Indonesia pada siswa Sekolah Dasar.

Merujuk pada permasalahan yang sudah dipaparkan peneliti berinisiatif mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk E-Modul pada materi arti lambang Negara Indonesia. Pengembangan E-Modul yang akan dikembangkan peneliti berbeda dengan E-Modul biasanya, E-Modul ini berisi menu tentang petunjuk pemakaian E-Modul, KI/KD, tujuan pembelajaran, daftar isi, materi, soal, lagu-lagu nasional, *game* dan sumber lagu nasional dapat menumbuhkan kreativitas dan rasa percaya diri anak. lewat lagu, anak juga dapat memperkaya kosakata, serta belajar berbahasa yang baik. Sebagai hasil akhirnya E-modul ini juga dapat mempermudah siswa dalam belajar sendiri.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan E-Modul PKN materi arti lambang negara Indonesia kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembang E-Modul PKN materi arti lambang negara Indonesia kelas III sekolah dasar?

## **C. Tujuan penelitian**

Merujuk pada latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan E-Modul PKN materi arti lambang negara Indonesia untuk siswa kelas III sekolah dasar.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan E-Modul PKN materi arti lambang negara Indonesia untuk siswa kelas III sekolah dasar.

## **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. E-Modul yang dihasilkan, digunakan secara elektronik dalam bentuk aplikasi sebagai sumber belajar agar mempermudah siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Materi dalam E-Modul merupakan materi arti lambang Negara Indonesia tema 8 subtema I pada kelas III sekolah dasar yang mengacu pada kompetensi dasar (KD) yaitu 3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila".

3. Pengembangan E-Modul ini menggunakan Kurikulum 2013 yang dijadikan sebagai acuan dalam petunjuk E-Modul.
4. Petunjuk E-Modul ini terdiri dari halaman utama, kata pengantar, petunjuk penggunaan dan daftar menu aplikasi E-Modul. Daftar menu aplikasi E-Modul memuat petunjuk pemakaian E-Modul, KI/KD, tujuan pembelajaran, daftar isi, materi, soal, lagu-lagu nasional dan Sumber. Adapun uraian pada setiap menu aplikasi E-Modul adalah sebagai berikut:

- a. Petunjuk E-Modul

Berisi petunjuk cara pemakaian aplikasi E-Modul

- b. Soal

Berisi tes evaluasi guna mengukur penguasaan (pencapaian) peserta didik terhadap materi ajar.

- c. KI, KD dan Tujuan

KI, KD dan tujuan ialah makna kompetensi yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik.

- d. Daftar isi

Berisi daftar setiap halaman proposal

- e. Materi

Berisi antara lain : Uraian Materi

- f. Video

Video yang terdapat di dalam aplikasi E-Modul ini berdurasi 5 menit, dalam video ini menjelaskan arti setiap lambang yang ada pada lambang negara Indonesia yaitu burung garuda.

g. *Game*

*Game* disini digunakan untuk membantu siswa supaya tidak merasa bosan ketika belajar.

h. Audio

Audio dalam aplikasi E-Modul ini berisi lagu-lagu nasional.

i. Sumber

Semua referensi pustaka yang digunakan sebagai acuan pada saat penyusunan media E-Modul.

### **E. Pentingnya pengembangan**

Pengembangan media bahan ajar E-Modul dirasa sangat penting untuk diteliti sebab diharapkan dapat :

1. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dalam membuat bahan ajar yang berupa media E-Modul.
2. Bagi guru, dapat mempermudah penyampain materi pembelajaran selama melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Bagi siswa, meningkatkan wawasan dan pemahaman siswa pada materi arti lambang negara Indonesia.
4. Bagi peneliti lain, melakukan penelitian lebih lanjut agar semakin banyak bahan ajar yang bisa dikembangkan dengan memanfaatkan TIK (teknologi informasi dan komunikasi).
5. Bagi lembaga pendidikan, menjadi referensi bagi peningkatan dan perbaikan kualitas pendidikan.



## F. Definisi Istilah

Untuk mengatasi perbedaan dalam menafsirkan judul penelitian, peneliti perlu memberikan batasan mengenai istilah pada judul yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah proses desain produk baru dalam pembelajaran yang bertujuan untuk membantu belajar peserta didik (Rayanto & Sugianti, 2020). Adapun produk yang akan dikembangkan peneliti adalah bahan ajar yang berupa E-Modul.
2. E-Modul merupakan sebuah perangkat pembelajaran yang direncanakan peneliti untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. E-Modul yang dikembangkan ini didesain dengan mudah supaya siswa dengan pesat memahami pembelajaran dan juga dapat memotivasi siswa untuk belajar. E-Modul yang dikembangkan disajikan dalam bentuk aplikasi yang di *instal* di *smarphone*. Dalam aplikasi terdapat beberapa menu yaitu petunjuk, KI/KD, tujuan pembelajaran, daftar isi, materi, soal, glosarium, *game* dan sumber.
3. Materi E-Modul yang dikembangkan oleh peneliti disesuaikan dengan materi kelas III pada kurikulum 2013 yaitu materi arti lambang negara Indonesia tema 8 subtema I yang menunjuk pada kompetensi dasar (KD) yaitu 3.1 Memahami Arti Gambar Pada Lambang Negara "Garuda Pancasila" Pada Mata Pelajaran PKN.