

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan merupakan upaya yang direncanakan untuk menciptakan proses belajar yang aktif agar dapat meningkatkan potensi (RI, 2003). Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Yusriati bahwa pendidikan merupakan suatu proses interaksi manusia dengan lingkungannya secara sadar dan terencana dalam rangka mengembangkan segala potensinya (Yusriati et al., 2022). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri sehingga menjadi manusia yang berkualitas.

Di Indonesia saat ini sudah menerapkan kurikulum 2013 khususnya pada jenjang sekolah dasar. Sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 yang berlaku yaitu untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Dari pernyataan Permendikbud No.57 Tahun 2014 bahwa Kurikulum 2013 SD/MI memiliki 8 muatan salah satunya adalah muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari gabungan materi sejarah, ekonomi, sosiologi dan geografi (Putra & Wulandari, 2022). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang kehidupan sosial kemasyarakatan, termasuk di dalamnya membahas permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sosial (Oktaviarini, 2022). Pembelajaran IPS di SD menekankan pada implementasi pengalaman langsung melalui lingkungan sosial dan tingkah laku manusia. Dalam rangka mengimplementasikan tujuan dari

pembelajaran IPS tersebut, maka konsep dan prinsip IPS diterapkan dalam kehidupan sehari-hari agar peserta didik peka terhadap masalah sosial dan mampu mengatasi setiap masalah yang terjadi di masyarakat.

IPS merupakan muatan berisi ilmu yang mengkaji permasalahan sosial dan dirancang untuk membangun serta merefleksikan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi atau bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari (Putra et al., 2022). Sejalan dengan era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat cepat dan makin canggih, dengan peran yang makin luas maka diperlukan guru yang mempunyai karakter. Bangsa yang masyarakatnya tidak siap hampir bisa dipastikan akan jatuh oleh dahsyatnya perubahan alam dan kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai ciri khas globalisasi itu sendiri. Maka dari itu kualitas pendidikan harus ditingkatkan.

Untuk bisa berperan secara bermakna pada era globalisasi di abad ke-21 ini maka setiap warga negara dituntut untuk memiliki kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman. Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher centred* menjadi *student centered*. Saat ini dunia pun sudah mulai memasuki era revolusi industri 4.0, yang mana hal tersebut ditandai dengan besarnya kemajuan teknologi disertai perubahan sosial ekonomi dan budaya yang juga signifikan (Rofiyadi & Handayani, 2021).

Perkembangan teknologi ini berpengaruh pada berbagai sektor kehidupan, tidak terkecuali pendidikan. Fenomena tersebut menuntut pendidik maupun calon pendidik untuk dapat menguasai serta beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global, karena untuk menghadapi era ini perlu adanya pendidikan yang kreatif, inovatif, dan juga kompetitif (Lase, 2019). Terlebih pendidikan juga menjadi salah satu faktor penting yang dapat mengantarkan keberhasilan dan kesuksesan manusia dalam kehidupannya (Khairunnisa, 2019). Hal tersebut dapat dicapai dengan mengoptimalkan

pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendidikan, dengan harapan dapat menghasilkan lulusan yang mampu menjawab tantangan zaman.

Adanya kebijakan tersebut pendidik dituntut untuk dapat membuat dan memanfaatkan teknologi dengan tepat guna dan efisien. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk cetak atau pandang, suara, maupun gabungan keduanya dengan termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan selama proses pembelajaran dan dapat membantu peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (Letari, 2020). Guru perlu menentukan media mana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan berupa hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas VB di SDN Utan Kayu Selatan 01, proses pembelajaran IPS khususnya materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan selama kegiatan belajar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau ceramah, menggunakan media pembelajaran *Power Point* dan video melalui YouTube sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang memahami materi. Mengacu pada permasalahan yang timbul dari faktor guru dan peserta didik, hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik di SDN Utan Kayu Selatan 01 masih banyak yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 dengan jumlah skor 1.992 dan rata-rata 69,00. Dari 29 peserta didik kelas VB SDN Utan Kayu Selatan 01 yang memenuhi KKM ada 28% (9 Peserta Didik) sedangkan yang belum memenuhi KKM ada 71% (20 Peserta Didik). Hal ini terjadi karena materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan merupakan materi yang *abstrak* dan luas. Materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan tidak dapat diamati langsung secara menyeluruh dalam satu waktu. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang mendorong peserta didik berpartisipasi aktif sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas V di SDN UKS 01, peserta didik kurang memiliki semangat belajar, rendahnya minat baca, masih menggunakan buku paket, dan kurang memahami pembelajaran IPS khususnya materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan karena media pembelajaran yang diberikan guru bersifat satu arah dan penjelasan yang terdapat pada video didalam *Power Point* terlalu cepat, sehingga peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut terjadi karena bahan ajar yang digunakan belum menciptakan pembelajaran yang aktif, sedangkan pembelajaran IPS menekankan pada pengalaman langsung. Materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan juga merupakan materi yang abstrak dan luas. Materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan tidak dapat diamati langsung secara menyeluruh dalam satu waktu. Peserta didik kelas V SD menurut Piaget berada pada tahapan perkembangan kognitif yaitu tahapan operasional konkret. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang mendorong peserta didik berpartisipasi aktif agar memiliki pengalaman langsung sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

Mengacu pada permasalahan tersebut, maka diperlukannya media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, interaktif dan berbasis IT yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman sangat diperlukan, sehingga mampu membuat peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa E-Modul Interaktif berbasis android, sehingga peserta didik tidak memerlukan ruang penyimpanan yang banyak.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT sangat cocok untuk pembelajaran daring maupun luring pada muatan IPS khususnya materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Berbagai strategi untuk membantu peserta didik dalam memahami materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan tersebut salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi pelajaran yang

disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dirancang sesuai kurikulum yang berlaku (Souisa, 2022). Bahan ajar yang dapat dikembangkan salah satunya adalah modul (Sidiq & Najuah, 2020).

Modul merupakan bahan pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri. Modul merupakan salah satu produk pengembangan yang mampu meningkatkan minat, sikap, kemampuan berpikir, dan keterampilan peserta didik. Pengembangan modul dapat membantu guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih inovasi (Yuristia, et al., 2022). Dengan demikian, modul disusun secara sistematis dan menarik dengan cakupan materi, metode, dan evaluasi yang dapat dipakai secara mandiri agar tercapai kompetensi yang diharapkan. Namun kebanyakan modul saat ini masih diproduksi dalam bentuk cetakan, bahkan modul tersebut dapat dikembangkan menjadi bentuk elektronik yang dapat digunakan pada perangkat elektronik sehari-hari seperti laptop atau *smartphone*.

Modul elektronik (E-Modul) juga dapat digunakan sebagai produk interaktif, karena dapat menyisipkan gambar, video, audio, dan animasi. Dengan cara ini peserta didik dapat menggunakannya dengan lebih menyenangkan dan termotivasi untuk belajar lebih aktif, seperti mengamati gambar, video, dan mengisi latihan dan kuis yang memberikan umpan balik secara otomatis dan langsung (Herawati & Muhtadi, 2018). E-Modul Interaktif dapat diakses dengan mudah melalui perangkat elektronik sehari-hari yang mana pada zaman ini memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Maka diperlukannya inovasi pada pembelajaran yang menarik, menyenangkan, interaktif, dan efektif yang relevan dengan tingkat perkembangan zaman sangat diperlukan, sehingga mampu membuat peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran dengan menembangkan E-Modul Interatif Berbasis Android. E-modul interaktif dapat diwujudkan dengan memanfaatkan teknologi yang menggunakan sistem

operasi android, mengingat pada saat ini *smartphone* yang paling banyak digunakan adalah android.

Secara umum Android adalah *platform* yang terbuka (*Open Source*) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang digunakan oleh berbagai piranti bergerak. Android adalah sistem perangkat lunak berbasis *linux* yang diperuntukan secara *open source* (terbuka) yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi dasar (Rofiyadi, & Handayani 2021). Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Safaat bahwa android tersedia untuk umum (*open source*), sehingga *developer* bebas mengembangkan aplikasi (Safaat, 2012).

Sifat *platform* gratis Android memudahkan pengguna untuk bebas membuat aplikasi tanpa membayar royalti, tanpa keanggotaan, tanpa biaya pengujian, tanpa kontrak, dan bebas mendistribusikannya dalam berbagai bentuk. Dengan demikian, android adalah sistem operasi yang sangat populer dibandingkan dengan sistem lain. Android juga merupakan sistem operasi yang aman dan memiliki banyak alat untuk membangun perangkat lunak. Karena sifat Android yang lengkap, terbuka, dan bebas. Sifat Android sebagai platform lengkap (*full platform*) memungkinkan pembuat perangkat lunak bebas merumuskan pendekatan mereka sendiri untuk pengembangan perangkat lunak. Karena keterbukaannya memungkinkan kita untuk membuat dan mengembangkan aplikasi. Dengan dikembangkannya E-Modul Interaktif Berbasis Android memungkinkan peserta didik dapat mengoptimalkan *smartphone* dengan baik sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan pengembangan E-Modul Interatif Berbasis Android. Penelitian pertama dilakukan oleh (Rofiyadi, & Handayani 2021) yang berjudul "Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada pokok materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa kelas 5 sekolah dasar

dan menguji kelayakan E-Modul yang dihasilkan supaya bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan 4D. Instrumen yang digunakan angket validasi untuk beberapa ahli materi, ahli media, dan ahli modul, serta angket respons. Hasil penelitian dari produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapat kriteria baik dengan rerata skor persentase 79,6%, penilaian dari ahli media mendapat kriteria baik dengan rerata skor persentase 83,8%, dan hasil penilaian dari ahli modul mendapatkan kriteria baik juga dengan rerata skor persentase sebesar 83,3%. Untuk hasil dari respons siswa mendapat skor persentase sebesar 86,6% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil perolehan data dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif berbasis android ini layak digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas 5 sekolah dasar.

Penelitian kedua dilakukan oleh (Mahardika et al., 2021) yang berjudul "*E-module application development based on android in thematic learning for 3rd grade elementary school*". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Aplikasi E-Modul berbasis android yang dapat dipasang di semua tipe android. Penelitian berbentuk R&D ini menggunakan model ADDIE. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan angket sedangkan data kuantitatif diperoleh dari prosentase angket.

Produk yang telah selesai dikembangkan dilanjutkan dengan penilaian kelayakan dari para ahli (materi, desain dan media). Produk direvisi sesuai saran para pakar, sebelum diujikan kepada siswa sebanyak 58 siswa kelas III SD Khadijah Pandegiling. Evaluasi yang bersifat formatif ini dilakukan 2 tahap yaitu *small group evaluation* dan *field test*. Uji coba produk pada kelompok kecil diikuti oleh 8 siswa. Hasil prosentase uji kelompok kecil atau *small group evaluation* mendapat skor sebesar 84% atau memiliki katerogri sangat baik. Sedangkan pada uji coba kelompok besar/lapangan yang diikuti oleh 59 siswa kelas III mendapat prosentase sebanyak 83%. Dan pada akhirnya

dengan adanya aplikasi ini minat baca dan ketertarikan siswa saat pembelajaran daring cukup meningkat.

Penelitian ketiga dilakukan oleh (Pendit et al., 2022) yang berjudul "Pengembangan E-Modul Discon Berbasis Android (E-Modul Disroid) Materi Bunyi bagi Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran (modul) berbasis android pada materi bunyi bagi siswa IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian dan Pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 8 Mambo. Instrumen penelitian menggunakan lembar angket validasi media, validasi materi, dan angket pengguna (guru dan siswa).

Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai validitas materi dari aspek self instruction 87,6% kategori sangat valid, aspek selfcontained 91,7% kategori sangat valid, aspek *stand alone* 91,7 % kategori sangat valid, aspek adaptif 83,3% kategori valid, dan aspek user-friendly 100% kategori sangat valid. Validitas media pada indikator kualitas sistem dan kualitas informasi dengan nilai 100% termasuk kategori sangat valid. Lembar kepraktisan pengguna memperoleh nilai 77,9% dengan tipe praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis Android (E-modul DISROID) yang dikembangkan dalam kriteria sangat valid dan sangat praktis sehingga modul ini dapat digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya untuk kegiatan praktikum di Sekolah Dasar Kelas IV.

Mengacu pada penjelasan diatas, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian *Research And Development* (RnD) yang berjudul "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar". Peneliti tertarik melakukan penelitian metode *Research And Development* (RnD) berdasarkan data yang didapat pada uraian sebelumnya, perlu



dikembangkan sebuah media pembelajaran yang berbeda dari media lain, yaitu E-Modul Interaktif Berbasis Android. Peneliti membahas muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan karena pembelajaran IPS di SD perlu perhatian khusus. Dengan adanya penelitian ini diharapkan terciptanya pembelajaran yang aktif, dimana didalam media ini peserta didik dijadikan sebagai pengguna media yang mampu menjabarkan tentang “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu penelitian ini penting dilakukan karena E-Modul Interaktif Berbasis Android ini juga dapat diakses secara *online* dan *offline* sehingga dapat dijadikan solusi dalam kegiatan pembelajaran daring maupun tatap muka.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Peserta didik sulit dalam memahami pembelajaran IPS.
2. Metode yang digunakan dalam pembelajaran IPS masih menggunakan metode konvensional atau ceramah.
3. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan kurang menarik.
4. Pembelajaran lebih berpusat kepada Guru sehingga peserta didik kurang terlibat aktif pada proses pembelajaran.
5. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan yaitu E-Modul Interaktif Berbasis Android.
2. Media yang dikembangkan dibatasi yaitu pada E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan Permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar berdasarkan model pengembangan ADDIE?
2. Bagaimana kelayakan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Kelas V Sekolah Dasar?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

#### **1. Kegunaan Teoretis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya di bidang penelitian pengembangan pada pembelajaran IPS Sekolah Dasar pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajah.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menginspirasi peserta didik.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Kepala Sekolah

- 1) E-Modul Interaktif Berbasis Android dapat menjadi alternatif dalam mengatasi permasalahan di sekolah seperti tambahan sumber buku dan sebagai media pembelajaran pengganti yang bervariasi.
- 2) Modul Interaktif Berbasis Android dapat memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitas, inovatif dalam menciptakan suasana belajar menjadi lebih efektif.

### b. Bagi Pendidik

- 1) Terwujudnya proses pembelajaran yang bermakna karena penggunaan E-Modul Interaktif Berbasis Android akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, khususnya pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajah.
- 2) Memberikan inovasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi IPS yang lain dan alternatif untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.

### c. Bagi Peserta Didik

- 1) E-Modul Interaktif dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas maupun di rumah.
- 2) Dapat membantu pemahaman konsep materi peristiwa kebangsaan masa penjajah khususnya muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar E-Modul Interaktif Berbasis Android di sekolah dasar sehingga mampu melahirkan inovasi yang baru dan kreatif untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.