

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pada April 2022, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) meluncurkan Rapor Pendidikan sebagai terobosan Merdeka Belajar ke-19. Kemendikbud Ristek melakukan kegiatan peluncuran Rapor Pendidikan versi 2.0 untuk mempermudah pemerintah daerah (Pemda) dalam menyusun perencanaan program yang tertuang dalam Standar Pelayanan Minimal (SPM).¹ Rapor Pendidikan adalah indikator terpilih dari Profil Pendidikan yang merefleksikan prioritas Kemendikbudristek dan digunakan untuk menilai kinerja daerah dan satuan pendidikan. Rapor Pendidikan diperoleh dari perbandingan nilai indikator antar tahun.² Rapor Pendidikan berfungsi sebagai dasar untuk penyusunan kegiatan dan program yang mengacu pada perencanaan berbasis data. Perencanaan berbasis data ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan sehingga lebih terarah dan efektif.³

Indikator Rapor Pendidikan adalah sekumpulan capaian pendidikan yang dapat digunakan sebagai petunjuk dan refleksi diri

¹ <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/07/kemendikbudristek-luncurkan-rapor-pendidikan> (diakses pada 4 Oktober 2023, pukul 20.35)

² <https://pusatinformasi.raporpendidikan.kemdikbud.go.id/> (diakses pada 4 Oktober 2023, pukul 20.38)

³ <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/07/> (diakses pada 4 Oktober 2023, pukul 20.40)

bagi satuan pendidikan dan daerah. Seperti dimensi, indikator dibagi menjadi beberapa lapisan berdasarkan tujuan penilaian yang ingin dievaluasi dari jenjang satuan pendidikan (Dasmen, SMK, dan PAUD).⁴

Terdapat sebelas indikator utama yang digunakan dalam Rapor Pendidikan untuk memberikan gambaran kualitas pendidikan Indonesia secara menyeluruh, yaitu pengukuran kompetensi dasar literasi numerasi dan tumbuh kembang karakter, kualitas pembelajaran, iklim keamanan, kebhinekaan, dan inklusivitas, penyerapan lulusan SMK & kemitraan dan keselarasan dengan dunia kerja, persentase PAUD terakreditasi minimal B, serta Angka Partisipasi Sekolah (Anindito,2023).⁵

Rapor pendidikan masih menjadi hal baru di dunia pendidikan. Rapor pendidikan diperoleh berdasarkan asesmen nasional yang mengukur kualitas belajar literasi, numerasi, dan karakter serta kualitas lingkungan belajar di Indonesia (sekolah masing-masing). Tujuannya adalah untuk mengakselerasi transformasi sistem pendidikan dan memastikan semua murid mendapatkan pengalaman belajar yang berkualitas. Topik penelitian yang membahas tentang rapor pendidikan masih hangat dan

⁴ <https://pusatinformasi.raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>(diakses pada 4 Oktober 2023, pukul 20.43)

⁵<https://ditsmp.kemdikbud.go.id/rapor-pendidikan-indonesia-dorong-perbaikan-dan-pemerataan-pendidikan/>(diakses pada 5 Oktober 2023, pukul 14.35)

menarik untuk dikaji dari berbagai aspeknya. Diantara kompetensi dasar siswa yaitu kemampuan literasi membaca dan numerasi.

Pemanfaatan Rapor Pendidikan ini dimaksudkan untuk mendorong pemangku kepentingan agar melakukan identifikasi, refleksi dan benahi. Mengidentifikasi indikator prioritas yang capaiannya kurang dan perlu mendapat perhatian khusus, merefleksikan akar masalah yang menyebabkan indikator prioritas capaiannya rendah, serta membenahi capaian menggunakan inspirasi benahi (Anindito,2023).⁶

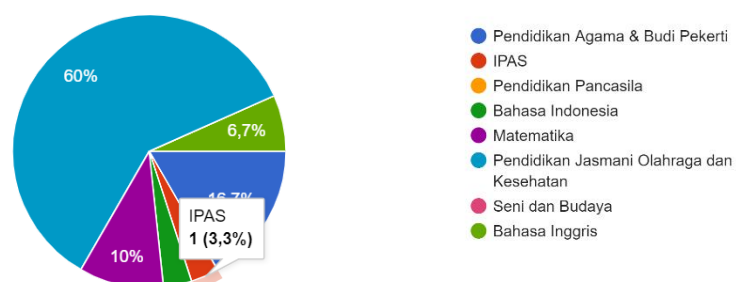
Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu guru di SDN Kelapa Dua 06 Pagi, guru tersebut mengatakan bahwa terdapat dimensi yang belum tercapai dari siswa yang terdapat di sekolah tersebut. Salah satu indikator yang belum tercapai yaitu tingkat kemampuan literasi siswa yang masih rendah. Guru tersebut mengatakan bahwa siswa hanya bisa membaca saja namun belum bisa untuk memahami makna dan isi dari apa yang sudah siswa baca, sehingga hal ini menjadi tantangan bagi sekolah, orang tua serta guru agar kemampuan literasi pada siswa tersebut dapat meningkat sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar sesuai target yang ingin dicapai. Hal tersebut didukung dengan adanya data hasil rapor pendidikan di SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta pada tahun 2022 yang menunjukkan bahwa kemampuan

⁶<https://ditsmp.kemdikbud.go.id/rapor-pendidikan-indonesia-dorong-perbaikan-dan-pemerataan-pendidikan/> (diakses pada 5 Oktober 2023, pukul 14.37)

literasinya masih belum maksimal dalam mencapai target yang telah ditentukan. Permasalahan selanjutnya yang disampaikan oleh guru tersebut yaitu siswa masih kurang paham dalam mempelajari mata pelajaran IPAS, dikarenakan siswa kelas IV termasuk ke dalam tahap operasional konkret. Dalam mempelajari mata pelajaran IPAS yang berbasis praktik, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu proses penyampaian materi kepada para siswa. Hal ini juga diperkuat dengan hasil angket siswa yang menunjukkan bahwa dari semua mata pelajaran yang disukai, hanya 1 orang yang menyukai mata pelajaran IPAS dan nilai hasil rata-rata pada materi “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” yaitu 73,75 dari 78 sehingga masih belum mencapai nilai yang maksimal.

Apa Pelajaran yang paling kamu sukai?

30 jawaban



Gambar 1.1 Hasil Angket Pelajaran yang disukai siswa

Selain itu, dalam proses pembelajaran guru masih cenderung menerapkan metode ceramah saja, masih jarang menggunakan media pembelajaran di kelas. Oleh karena itu perlu adanya solusi

serta intervensi pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut.

Definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT Tahun 2004 adalah “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.*”

⁷ artinya Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktis untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, memanfaatkan, dan mengelola sumber daya yang sesuai.

Fokus utama Teknologi Pendidikan yaitu memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. Salah satu cara dalam memfasilitasi belajar yaitu menggunakan media pembelajaran, contoh dari berbagai macam media pembelajaran diantaranya yaitu modul. Sebagian besar modul saat ini dibuat dalam bentuk cetak. Modul dalam bentuk ini cenderung monoton dan kurang diminati oleh siswa.⁸ Salah satu cara untuk membuat modul menjadi lebih diminati siswa adalah dengan membuatnya menjadi produk elektronik yang dapat digunakan sebagai produk interaktif dengan fitur seperti gambar, animasi, audio, dan video. Selain itu, dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, siswa sudah akrab

⁷ Dewi Salma Prawiradilaga. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 31.

⁸ Ricu Sidiq, Najuah. (2020). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*. Jurnal Pendidikan Sejarah. Vol. 9 No. 1.

dan tidak asing lagi dengan penggunaan gawai/hp. Oleh karena itu, modul elektronik *hypercontent* perlu dibuat dan dikembangkan untuk pembelajaran.⁹ Keberadaan modul interaktif memberi pengaruh pada proses belajar mengajar, jadi mereka harus dibuat sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran tertentu, seperti IPAS. Modul interaktif dapat menjadi bahan ajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.¹⁰

Di era kemajuan teknologi saat ini, modul elektronik adalah salah satu sumber pembelajaran elektronik yang cukup familiar. E-modul interaktif *hypercontent* merupakan bahan pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/sub kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Imansari dan Suryatiningsih, 2017:12).¹¹ Modul dikatakan interaktif karena pengguna dapat berinteraksi dan berpartisipasi dalam aktivitas tertentu, seperti memperhatikan gambar, memperhatikan tulisan yang bervariasi, berwarna atau bergerak, bersuara, animasi, bahkan video dan film.¹² Kondisi interaktif dapat meningkatkan nilai komunikasi yang sangat

⁹ Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). *Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*. Jurnal Pendidikan Sejarah, 9(1), hal. 3.

¹⁰ Kuswanto, J. (2019). *Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII*. JURNAL MEDIA INFOTAMA, 15(2), hal. 52.

¹¹ Op.Cit., hal. 5.

¹² Amalia, Shabrina. (2019). *Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning pada Pokok Bahasan Besaran Dan Satuan Di SMA*. Jurnal Pembelajaran Fisika. Vol. XIII No. 7 (Juli, 2019) hal. 98.

tinggi, artinya informasi tidak hanya dapat dilihat dan didengar, tetapi juga dapat dibuat menjadi animasi dan simulasi yang menarik serta memiliki nilai grafis yang tinggi dalam penyajiannya.¹³ Hal itu sesuai dengan pendapat Kurniawan (2015), modul interaktif dapat didefinisikan sebagai sebuah multimedia yang berupa kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang disajikan dalam bentuk compact disk (CD) dan terjadi interaksi (hubungan timbal balik/komunikasi dua arah atau lebih) antara media dan penggunaannya.¹⁴

E-modul ini dapat dimanfaatkan untuk dapat menambahkan fasilitas pembelajaran, karena e-modul adalah salah satu media yang memiliki visual yang menarik (Amini & Okra, 2021; Asrori et al., 2022). Tentunya dalam mengembangkan media ini perlu disesuaikan dengan masing-masing mata pelajaran agar tepat guna.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa media e-modul matematika berbasis model *flipped-blended learning* berada pada kategori valid sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa (Ramadhani & Fitri, 2020). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media e-modul dengan pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi benda tunggal dan campuran

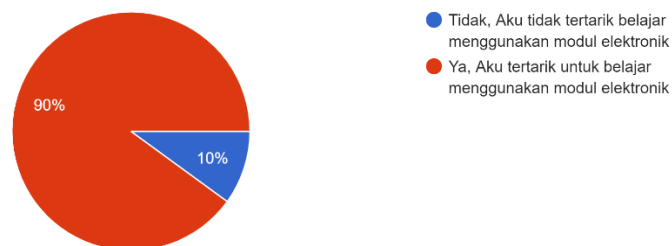
¹³ Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). *Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*. Jurnal Pendidikan Sejarah, 9(1), hal. 3.

¹⁴ Ibid, hal. 5.

telah memenuhi kriteria sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan (Widiastuti, 2021). Suasana dan Mahayukti (2013) menyatakan bahwa e-modul dapat meningkatkan keterampilan berpikir pada siswa dan mendapatkan respon positif dari siswa. Dari beberapa hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa media e-modul layak dikembangkan karena dapat mengatasi masalah belajar siswa.

Apakah Kamu tertarik untuk belajar menggunakan Modul Elektronik Interaktif ?

30 jawaban



Gambar 1.2 Hasil Angket Ketertarikan Siswa dengan Modul Elektronik

Berdasarkan gambar diagram 1.3 diatas, diantara solusi yang dapat digunakan dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang terjadi di SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta terkait kemampuan literasi dan kesulitan siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul *hypercontent*.

Alasan peneliti menggunakan media berupa e-modul *hypercontent* yaitu e-modul memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengakses materi pembelajaran kapan saja dan

di mana saja. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa dapat belajar dengan lebih efisien dan efektif. Selain itu, e-modul dapat menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. E-modul dapat digunakan secara efektif dan efisien karena dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer dan smartphone.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Kendala apa saja yang menyebabkan siswa SDN 06 Pagi Kelapa Dua Jakarta Kelas IV belum paham literasi?
2. Bagaimana media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan literasi pada siswa kelas IV SDN 06 Pagi Kelapa Dua Jakarta ?
3. Apa saja faktor yang menjadi penghambat minat siswa kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta dalam literasi?
4. Bagaimana mengembangkan E-Modul *Hypercontent* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Semester 2 SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta?

C. Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan E-Modul *Hypercontent* Untuk Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Semester 2 SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta?

D. Ruang Lingkup

Berdasarkan analisis masalah dan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka pengembangan ini membatasi masalah dengan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini pengembang memfokuskan pada masalah mengenai bagaimana mengembangkan *e-modul hypercontent* untuk mata pelajaran IPAS kelas IV Semester 2 SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta.

2. Fokus Pembahasan

Pengembangan ini membahas topik “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” pada mata pelajaran IPAS kelas IV Semester 2 Kurikulum Merdeka.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu modul elektronik berbasis *hypercontent* yang dapat digunakan melalui *gadget* atau *smartphone* peserta didik.

4. Sasaran

Sasaran penelitian ini yaitu siswa/i kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta.

5. Tempat

Jl. Raya Pos Pengumben No.11, RT.1/RW.6, Kelapa. Dua, Kecamatan Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11550.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan di atas maka pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa modul elektronik atau *E-Modul Hypercontent* Untuk Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Semester 2 SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta.

F. Kegunaan Pengembangan

Adapun penelitian ini memiliki kegunaan bagi beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

1. Peserta Didik

- a. Meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.
- b. Membantu siswa dalam meningkatkan literasi baca tulis.
- c. Menjadi sumber belajar tambahan bagi siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

- d. Mengantarkan siswa dalam proses belajar yang menyenangkan sehingga dapat lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran.

2. Guru

- a. Diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan sumber belajar kepada para peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.
- b. Diharapkan dapat membantu guru untuk memperluas cara pandang dalam penggunaan media pembelajaran di kelas.
- c. Diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran.

3. Sekolah Dasar Negeri 06 Kelapa Dua Jakarta

Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran e-modul *hypercontent* di sekolah dapat meningkatkan literasi siswa yang bisa membuat hasil rapor pendidikan sekolah menjadi lebih baik sesuai kriteria nilai yang telah ditentukan.

4. Peneliti

Memberikan kontribusi dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk sekolah yang dituju. Memberikan inspirasi penelitian lebih lanjut menggunakan satu atau sebagian komponen dari penelitian sebelumnya.