

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, perkembangan kurikulum di Indonesia merupakan cerminan dari pendidikan dalam menghadapi berbagai perubahan zaman dan tuntutan global. Pembaruan kurikulum yang terus menerus diperlukan untuk menjaga kualitas pendidikan yang menjadi kunci untuk menciptakan pendidikan. Kemendikbudristek pada bulan Februari 2022 sebagai langkah untuk mengatasi krisis pembelajaran yang cukup lama. Selain itu kondisi ini diperparah akibat pandemi *covid19* dan telah menetapkan kurikulum merdeka menjadi kurikulum nasional melalui penerbitan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Pendidikan Dasar (SD), dan Pendidikan Menengah (SMA/SMK)<sup>1</sup>.

Dalam buku Syaiful Sagala “Etika dan Moralitas Pendidikan Peluang dan Tantangan”, pendidikan adalah proses yang tanpa akhir (*education is the proses without end*), dan pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang menyangkut daya pikir, daya intelektual maupun emosional yang diarahkan kepada manusia dan sesamanya. Oleh karena itu, proses pembelajaran menjadi kunci untuk keberhasilan pendidikan agar proses belajar menjadi berkualitas<sup>2</sup>.

Sejalan dengan pendapat tersebut dapat kita ketahui bahwa pendidikan harus berjalan dalam keadaan apapun. Kurikulum merdeka dilatar belakangi dengan adanya kebutuhan untuk mengembalikan hak dan kebebasan belajar pada peserta didik dalam minat dan bakat disertai pencapaian profil pelajar pancasila, sehingga dapat tumbuh menjadi individu yang lebih kreatif dan

---

<sup>1</sup> Kemendikbud, *Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah*, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjaminan Mutu Pendidikan, 2022, hh. 1–26.

<sup>2</sup> Syaiful Sagala, *Etika Dan Moralitas Pendidikan Peluang Dan Tantangan* (Jakarta: Kencana, Pranamedia Grup, 2013), h.38.

inovatif, mengurangi beban akademik, dan mendorong kreativitas guru dalam membuat metode pembelajaran yang relevan.

Disinilah pentingnya penguasaan akan teknologi untuk tenaga pendidik. Karena dengan kita melek akan teknologi dapat memudahkan kita untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan siap menghadapi kondisi kegiatan belajar mengajar yang bagaimana pun itu. Tidak sedikit peserta didik yang tidak mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal, oleh karena itu guru juga dituntut untuk memberikan bahan ajar melalui media pembelajaran yang variatif, mudah dipahami, dan menarik. Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang dapat membantu kelancaran belajar peserta didik.

Prastowo menyebutkan bahan ajar dibagi menjadi dua kelompok yaitu berdasarkan bentuk dan cara kerjanya. Pertama bahan ajar menurut bentuknya yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, dan bahan ajar pandang dengar. Sedangkan bahan ajar menurut cara kerjanya terdiri dari bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar media komputer. Sesuai dengan perkembangan jaman, bahan ajar tidak hanya tersedia dalam bentuk buku, akan tetapi tersedia juga diinternet dalam bentuk jurnal artikel, buku elektronik (*e-book*), modul elektronik (*e-modul*) untuk memudahkan peserta didik mengakses berbagai materi yang akan dipelajari<sup>3</sup>.

*E-modul* merupakan bahan ajar digital yang dapat diakses secara *online* maupun *offline* melalui komputer. Dalam kondisi saat ini, *e-modul* dapat menjadi sarana pembelajaran yang berisi materi, metode yang dapat dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai

---

<sup>3</sup> Ardiansyah Reza, A.D Corebima, dan Fatchur Rohman, *Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Perubahan Materi Genetik Pada Matakuliah Genetika Di Universitas Negeri Malang*, Seminar Nasional Pendidikan Dan Sainstek, 2016, hh. 749–52.

kompetensi yang diharapkan, serta menjadi referensi yang dapat digunakan oleh guru untuk proses belajar mengajar secara daring atau *online* di rumah. Ditingkat Sekolah Dasar (SD), bahan ajar digital (*e-modul*) ini memuat banyak muatan pelajaran, salah satunya muatan IPS. IPS merupakan muatan pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan sosial. Pembelajaran IPS ditingkat Sekolah Dasar (SD) ini, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi IPS yang diberikan oleh guru dengan metode, media, serta bahan ajar yang membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung. Seperti pembelajaran yang menerapkan dengan metode ceramah dan pemberian tugas yang tidak memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran. Sehingga suasana belajar bersifat kaku dan terpusat pada satu arah.

Peningkatan kualitas pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) perlu dilakukan melalui perbaikan proses pembelajaran. Indikator keberhasilan dalam pembelajaran ditandai dengan berkembangnya kemampuan 5C (*Creative thinking, Critical thinking and problem solving, Communication, Collaboratin, Confidence*), salah satunya kolaborasi yang baik antara guru dan peserta didik, agar terciptanya suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran di kurikulum merdeka ini. Berdasarkan study literature, penelitian terdahulu mengemukakan bahwa bentuk elektronik dari media pembelajaran lebih menarik dan mempermudah penggunaan. Implementasi *E-Modul* sebagai bahan ajar belajar mandiri dapat membantu pemahaman kognitif peserta didik karena ketidaktergantungan pada suatu sumber informasi. Penggunaan *E-Modul* dalam pembelajaran yaitu; meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, membangkitkan minat belajar peserta didik, fleksibel dalam waktu dan tempat, serta meningkatkan kualitas pembelajaran<sup>4</sup>.

Pada kurikulum merdeka adanya penggabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu

---

<sup>4</sup> Parlindungan, D. P, Galang Pakarti Mahardika, and Dita Yulinar, *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) Di SD Islam An-Nuriyah*, Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 2020, hh. 1–8.

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar. Pada pembelajaran IPS (IPAS) ini, peserta didik akan terus berhadapan dengan masalah yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, serta dibutuhkan media dalam menunjang proses pembelajaran.

Hal tersebut juga didukung dengan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti berupa wawancara dengan guru kelas IV SDN Cilebut 02. Berdasarkan hasil wawancara, proses pembelajaran pada muatan IPS dimulai dari interaksi, pengenalan karakter anak, dan penggalan potensi anak. Pengadaan media muatan IPS di kelas IV ini hanya berupa media buku ajar, peta dan atlas untuk materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Media sendiri merupakan salah satu indikator yang wajib atau harus digunakan oleh guru. Karena pada hakikatnya usia dasar (SD) ini membutuhkan benda konkrit sebagai objek belajar. Jadi, untuk pengembangan media yang dapat menyentuh secara visual, karakter tentunya masih sangat dibutuhkan oleh peserta didik di SD ini untuk menggali dan berlatih untuk mengeksplor pengetahuannya lebih luas dan dapat menjawab sebuah pertanyaan serta memberikan umpan balik yang baik dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, terdapat beberapa fakta yang mendukung bahwa pengembangan media peserta didik kelas IV SDN Cilebut 02 masih harus dikembangkan lagi. Dimana bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan media berupa peta dan atlas sebagai media ajar, dan lebih banyak menjelaskan (metode ceramah), sehingga tidak sedikit peserta didik yang tidak mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Yang dimana guru memberikan bahan ajar yang masih monoton dan tidak membuat peserta didik membuat peserta didik menjadi pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Yang akhirnya melalui dari 32 jumlah peserta didik hanya sebagian yang aktif bertanya dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat pemberian soal dan tanya jawab, masih banyak peserta didik yang belum mampu

menemukan ide serta memecahkan suatu permasalahan dengan baik pada muatan IPS (IPAS) dengan materi keragaman budaya dan kearifan lokal.

Pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal inilah menjadi salah satu materi IPS penting yang harus peserta didik ketahui dan guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang tepat dan menarik sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Karena dengan materi inilah peserta didik dapat mengetahui dan memahami mengapa Indonesia memiliki keanekaragaman suku budaya dan bangsa yang terdiri dari suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, alat musik, makanan khas daerah, bahasa daerah, kearifan lokal sehingga interaksi dengan budaya bangsa menjadi erat dan lestari. Maka dari itu dengan mempelajari materi keragaman budaya dan kearifan lokal diharapkan peserta didik di kelas tinggi ini sudah masuk pada periode operasional konkret tahap akhir, dimana peserta didik sudah mampu berpikir logis, kritis, dan sistematis yang mengetahui bahwa Indonesia merupakan negara yang kaya akan keragaman suku bangsa dan budaya dan kearifan lokal masyarakat di lingkungan sekitar yang harus selalu dijaga dan dilestarikan dengan ilmu yang sudah peserta didik pelajari dalam pembelajaran IPS di jenjang Sekolah Dasar (SD) melalui bahan ajar yang menarik, salah satunya dalam bentuk bahan ajar digital atau *e-modul*.

*E-modul* ini merupakan pembaruan dari *e-modul* yang sudah ada sebelumnya. Kebaruan yang akan peneliti fokuskan yaitu pada elemen penyajian materi yang akan dirancang dengan menggunakan *software* yang hasil akhirnya berupa modul digital berisi materi dengan animasi karakter dan visual lainnya berupa audiovisual secara terperinci dan menarik untuk lebih memudahkan memahami materi, konsep oleh peserta didik. Peneliti juga akan mengembangkan *e-modul* menggunakan aplikasi digital yaitu *heyzine flipbook* yang merupakan salah satu aplikasi yang dapat membuat bahan ajar dengan menarik. Selain itu juga dapat menghasilkan buku atau modul berformat digital yang memberikan kemudahan pembacanya untuk mengakses dimanapun dan kapanpun mereka inginkan, karena modul digital ini dapat diakses melalui *smartphone* atau *pc*. Disamping itu, dengan aplikasi *heyzine flipbook* ini memberikan kemudahan untuk bisa memasukkan atau

menyisipkan fasilitas multimedia seperti teks, gambar, animasi, musik ke dalam buku digital, dan memasukan soal-soal, serta kuis atau *games* sehingga peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh saat membaca dan memahami materi yang terdapat dalam buku atau modul digital oleh peserta didik.

Pengembangan produk ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan Nabila Febriani dan Rohmat Widiyanto pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* IPAS Sebagai Inovasi Pembelajaran di Kurikulum Merdeka” menyatakan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa produk *E-Modul* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar penunjang dalam proses pembelajaran IPAS<sup>5</sup>.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Alfina Umi Magfiroh, dan Putri Rachmadyanti pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Ips Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Berintegrasi Kahoot Untuk Siswa Kelas IV SD” menyatakan bahwa penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan *E-Modul* pembelajaran IPS berbasis pendekatan konstruktivisme berintegrasi kahoot untuk siswa kelas IV SD telah dikembangkan dan melalui proses uji validasi, dengan validasi ahli materi mendapat hasil presentase 96,73% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan validasi ahli media mendapat hasil presentase 82,81% dengan kriteria valid. Dari uji praktikalitas yang telah dilakukan pada guru dan siswa, dengan hasil presentase yang diperoleh dari guru sebesar 95,45% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan dari siswa diperoleh hasil presentase sebesar 84,72% dengan kriteria valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *E-Modul* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat membantu proses belajar peserta didik dan membantu guru<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> N Febriani dan R Widiyanto, *Pengembangan E-Modul IPAS Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Kurikulum Merdeka*, Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar, 3.2 (2024), h. 94<<https://doi.org/10.15408/elementar.v3i2.35291>>.

<sup>6</sup> Alfina Umi; Putri Rachmadyanti Magfiroh, *Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Berintegrasi Kahoot Untuk Siswa Kelas IV SD*, Jpgsd, Vol. 11 (2023), h. 1447.

Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Wijayanti, Yulianti, Prihatin Sulistyowati pada tahun 2024 yang berjudul “Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan di Kelas IV SD melalui *E-Modul* Berbasis Kearifan Lokal” menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mendukung pembelajaran mengenai keberagaman dan identitas dan membantu belajar tentang keragaman, pluralisme, dan identitas dalam pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV SD dengan menggunakan metode R&D dengan menggunakan model ADDIE dengan skor kesesuaian 95,454%, kemudahan penggunaan 98,437%, efektivitas tinggi yang dibuktikan dengan skor rata-rata tes siswa 95,5. Dapat disimpulkan bahwa *e-modul* ini sangat efektif untuk pembelajaran tentang identitas dan keberagaman<sup>7</sup>.

Dari ketiga penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti rancang. Penelitian yang dilakukan oleh Nabila dkk memiliki persamaan dengan peneliti yaitu mengembangkan produk modul, akan tetapi peneliti akan mengembangkan dalam bentuk digital dan penyajian konten atau materi didalamnya yang berbeda. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Alfina ddk, dan Ajeng dkk bahan ajar yang dapat membantu proses belajar peserta didik dan membantu guru pada materi keberagaman. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan *e-modul* dalam pembelajaran IPS dan membantu membuat *e-modul* menjadi bahan pembelajaran yang variatif, mudah dipahami melalui media yang tepat dan menarik yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Berdasarkan gambaran yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti merasa tertarik dan termotivasi untuk membuat penelitian dan mengembangkan bahan ajar berupa *e-modul* yang menarik sebagai tugas akhir tentang Pengembangan *E-modul* Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Cilebut 02. Diharapkan produk ini

---

<sup>7</sup> Romario Seger Aji Pamungkas dan Jan Wantoro, *J Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan Melalui E-Modul Berbasis Kearifan Lokal*, Jurnal Basicedu, 5.5 (2020), 3(2), 524–32 <<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>>.

nantinya dapat membantu guru memudahkan peserta didik dalam memahami materi pada muatan IPS (IPAS).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kondisi pembaruan kurikulum pada bidang pendidikan.
2. Peralihan sistem pendidikan dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka.
3. Kurang memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran.
4. Muatan IPS masih dianggap membosankan peserta didik karena metode yang diterapkan seperti metode ceramah.
5. Pengembangan bahan ajar pada muatan IPS yang diberikan guru masih belum optimal yaitu masih berupa buku ajar, peta dan atlas, sehingga peserta didik kurang berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung.
6. Perlunya pengembangan media pembelajaran berupa *e-modul* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV SD.

## **C. Fokus Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan *e-modul* dalam pembelajaran IPS pada bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal kelas IV Sekolah Dasar (SD).

## **D. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah yang muncul dalam pembelajaran IPS yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SD.
2. Pengembangan bahan ajar *E-Modul* menggunakan *heyzine flipbook*



3. Materi yang diambil adalah Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

### **E. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan produk bahan ajar E-Modul dalam pembelajaran IPS peserta didik kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan produk bahan ajar E-Modul dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV SD?

### **F. Kegunaan Hasil Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ditelaah dipaparkan, maka kegunaan hasil penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan praktis.

Secara teoritis dapat berguna dan memberikan pengetahuan serta wawasan mengenai *E-Modul* dalam pembelajaran IPS menggunakan media aplikasi *heyzine* sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam menyajikan muatan IPS yang dapat diakses melalui *smartphone*, komputer ataupun laptop, serta memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan.

Secara praktis sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik untuk berperan aktif, mandiri, dan kreatif dalam proses pembelajaran dalam jaringan (daring) maupun luar jaringan (luring) atau tatap muka.

2. Bagi Guru

*E-Modul* ini yang merupakan produk penelitian ini dapat menjadi instrumen untuk membantu kegiatan pembelajaran peserta didik,

mendorong terlaksananya pembelajaran bermakna, memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi acuan atau referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bermakna, dan menambah wawasan tentang mengembangkan *e-modul* (modul elektronik) muatan IPS untuk bekal mengajar nantinya yang dapat menjadi informasi untuk mengadakan penelitian selanjutnya.

