

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses aktivitas pengembangan pengetahuan keterampilan atau sikap sebagai interaksi seseorang dengan informasi dan lingkungannya sehingga dalam proses belajar diperlukan pemilihan penyusunan dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan melalui Interaksi belajar dengan lingkungannya<sup>1</sup>. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur mengarahkan mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan serta mendorong peserta didik melakukan proses belajar dan sesuai dengan kurikulum yang berpusat kepada peserta didik atau *student centered*.

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menentukan pengembangan dan pembangunan bangsa. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses itu sendiri. Pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia. Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya proses belajar. Melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa sehingga mampu menjadi sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan dituntut lebih meningkatkan mutu dan kualitas pendidikannya seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi yang semakin hari semakin maju<sup>2</sup>. Memperbaiki kualitas pendidikan, pemerintah juga turut berupaya dalam menyempurnakan kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti setelah observasi dengan cara menyebarkan angket kepada peserta didik di kelas IV SDN Citeureup

---

<sup>1</sup> Heinich, Robert, et al, *Intructional Media and Technology for Learning*, (New Jersey :Prentice Hall, 1999), p. 8

<sup>2</sup> Wirawan, I. K. Y. A. P., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning untuk Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Semester Ganjil. In *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan* (Vol. 8, Issue 2)

02 diperoleh data peserta didik bosan ketika menjalankan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam materi keberagaman masih belum maksimal. Peserta didik kelas IV di SDN Citeureup 02 kurang minat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media yang kurang bervariasi sehingga peserta didik kesulitan memahami materi yang berdefinisi abstrak dan luas jangkauannya, yang mana pada saat proses pembelajaran berlangsung guru lebih aktif padahal saat ini sudah menerapkan kurikulum merdeka, dimana siswa dituntut harus lebih aktif selama proses pembelajaran, masih kurangnya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan problem based learning, Untuk memenuhi tantangan pada revolusi industry 4.0. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang telah di isi oleh peserta didik didapatkan data bahwa 81% peserta didik tertarik untuk belajar Pendidikan Pancasila. 42% peserta didik menjawab bahwa Pendidikan Pancasila adalah mata Pelajaran yang sulit, 50% peserta didik menganggap bahwa materi keberagaman adalah materi yang sulit dikuasai, 40% peserta didik menganggap bahwa materi makna sila-sila pancasila adalah materi yang sulit dikuasai, 10% peserta didik menganggap bahwa materi hak dan kewajiban adalah materi yang sulit dikuasai 85% lebih tertarik untuk belajar sesuai dengan perkembangan teknologi, 64% peserta didik membutuhkan sumber belajar, 82% peserta didik membutuhkan sumber belajar berupa modul, 80% peserta didik membutuhkan modul berbentuk elektronik. Maka dari itu, menggunakan E-modul saat mengajar dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Setelah melakukan wawancara kepada guru kelas IV di SDN Citeureup 02 yang bernama Agus Ruhimat, S. Pd juga mengatakan bahwa disekolah belum menggunakan E-Modul yang dikembangkan oleh guru sendiri seperti E-Modul Berbasis Problem Based Learning, pada proses pembelajaran khususnya pada pelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif dalam pembelajaran adalah pendidik, modul yang digunakan lebih cenderung ke buku cetak yang disekolah, berdasarkan pengamatan peneliti belum ada penggunaan modul pembelajaran khususnya e-modul yang digunakan, sesuai dengan perkembangan saat ini .

Didalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan

nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu<sup>3</sup>. Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan Indonesia di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Dalam pendidikan dasar, muatan PPKn ini terdapat pada jenjang kelas rendah hingga jenjang kelas tinggi, yakni kelas satu sampai kelas enam. PPKn merupakan salah satu bagian dari subjek pembelajaran yang mengkhususkan kajiannya pada pembentukan kewarganegaraan yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban agar menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai yang diamanatkan Pancasila dan UUD 1945<sup>4</sup>. Artinya pembelajaran PPKn sangat penting untuk dipelajari karena dapat membentuk karakter kewarganegaraan dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban agar menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab. Pendidikan kewarganegaraan memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan pola pikir, sikap, dan perilaku warga negara. Adanya proses belajar PPKn di sekolah dasar diharapkan siswa memiliki karakter dan kepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Dalam hal ini, pembelajaran PPKn di sekolah dasar perlu ditingkatkan kualitas siswa yang bersifat menyeluruh sehingga siswa dapat memahami materi PPKn khususnya nilai-nilai Pancasila. Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah dasar dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran<sup>5</sup>. Keberhasilan program pendidikan tergantung pada penggunaan sumber belajar yang mana guru harus mampu memahami berbagai jenis sumber belajar sehingga memudahkan

---

<sup>3</sup>Zhafirah, T., Erna, M., & Rery, R. U. (2020). Development of E-Module Based on Problem Based Learning (Pbl) in Hydrocarbon Material. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 216–229

<sup>4</sup>Khodijah, N., Putra, M. J., & Dedy, A. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 5 SDN Karang Mukti. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.

<sup>5</sup>Astawa, I. W. W., Putra, M., & Abadi, I. . G. S. (2020). Pembelajaran PPKn dengan Model VCT Bermuatan Nilai Karakter Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 199. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25677>

siswa menerima ilmu yang disampaikan. Dalam hal ini, maka kegiatan pendidikan yang dilakukan selama proses pembelajaran tidak bisa terlepas dari penggunaan sumber belajar.

Sumber belajar merupakan kumpulan materi yang dipadukan secara khusus untuk mencapai suatu kompetensi yang akan diperoleh siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku sumber belajar memiliki beberapa jenis bentuk bahan ajar, diantaranya: buku pelajaran, handout, modul, pocket book, dan bahan ajar interaktif. Bentuk yang bermacam-macam tersebut dapat menarik minat belajar siswa karena penggunaannya pun dapat bervariasi<sup>6</sup>. Untuk mencapai suatu kompetensi tersebut, siswa perlu menguasai materi-materi pembelajaran yang terkandung dalam *E-modul*. *E-modul* tidak hanya memuat materi tentang pengetahuan tetapi juga berisi tentang keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari siswa. *E-modul* juga sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya *E-modul* siswa mampu mengembangkan suatu kompetensinya. Pengembangan *E-modul* didasarkan pada konsep desain pembelajaran yang berlandaskan pada sebuah capaian pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam proses pembelajaran tersebut sudah terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Namun tidak jarang pembelajaran dikelas terlaksana kurang maksimal. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap SDN Citeureup 02, Analisis kebutuhan di sini ialah melakukan wawancara dengan wali kelas IV. Dari hasil wawancara inilah kemudian diidentifikasi suatu masalah yakni mengenai pentingnya suatu bahan ajar dengan memanfaatkan suatu teknologi. Hal ini dilakukan agar terciptanya pembelajaran yang lebih bervariasi serta sebuah pembiasaan siswa terhadap penggunaan teknologi di bidang pendidikan.

Lalu mengenai *curriculum analysis* (analisis kurikulum) yaitu sebuah materi, materi pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan Yang cukup sulit untuk dipahami oleh peserta didik dan perlu diberi penguatan kembali ialah materi

---

<sup>6</sup> Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>

mengenai keberagaman. Hal ini dikarenakan materi keberagaman yang cukup kompleks sehingga sukar untuk dapat dipahami oleh peserta didik serta minim akan contoh konkrit nya. Hal ini maka dalam penyusunan materi dalam bahan ajar ini memerlukan sebuah pendekatan yang tepat yakni pendekatan problem based learning. Selain itu nilai nilai dari keberagaman ini juga perlu diperkuat kembali mengingat heterogenitas Bangsa Indonesia yang senantiasa ada di dalam setiap aspek kehidupan sehingga dapat menjadi bekal yang baik untuk peserta didik kelak. Lalu mengenai analisis lingkungan yaitu pada sebuah sarana dan prasarana di sekolah dasar ini memiliki akses terhadap perangkat teknologi seperti proyektor, jaringan internet, meskipun Tingkat kelengkapan dan kecepatan akses berbeda. Kegiatan perangkat peserta didik mendukung implementasi *E-modul*. Khususnya jika e-modul dapat di akses melalui perangkat lain seperti, komputer/laptop.

Hasil analisis terhadap dokumen modul yang digunakan di sekolah menunjukkan bahwa modul yang tersedia masih bersifat konvensional atau berbasis cetak dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital. Konten materi yang disajikan cenderung didominasi oleh teks sehingga kurang mampu menarik minat baca peserta didik. Selain itu, penyajian contoh kasus serta ilustrasi nyata masih sangat terbatas sehingga menyulitkan peserta didik dalam menghubungkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari. Modul yang ada juga belum dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti latihan berbasis multimedia maupun evaluasi digital yang mampu memberikan umpan balik secara otomatis. Berdasarkan kondisi tersebut, penyusunan e-modul interaktif berbasis teknologi dipandang sangat diperlukan guna mengatasi keterbatasan modul cetak yang ada sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, variatif, dan mampu meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Pengembangan E-modul telah di teliti oleh beberapa peneliti sebelumnya. Menurut Ade Aransyah pada penelitian yang berjudul “ Pengembangan Modul Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Berbantu Media Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn” bahwa :1) potensi dan kondisi dikembangkannya modul bahan ajar PKn terbukti memiliki potensi dan kondisi untuk diterapkan di SMA Perintis 1 Bandar Lampung, 2) pengembangan modul bahan ajar dilakukan karena kurangnya sumber belajar PKn dan media digital yang digunakan, 3)

karakteristik dari modul bahan ajar ini sangat efektif digunakan karena memiliki petunjuk penggunaan dan mudah di akses dengan memanfaatkan smartphone yang terkoneksi dengan internet peserta didik, 4) efektivitas modul bahan ajar memiliki tingkat efektivitas efektif dengan nilai rata-rata dan efisiensi waktu yang digunakan cukup efektif dengan 90 menit untuk 1 kali pertemuan, dan modul bahan ajar memiliki cukup pengaruh dalam proses belajar mengajar dengan adanya perubahan hasil sebelum dan sesudah menggunakan modul bahan ajar PKn dengan hasil cukup kemenarikan modul ajar

memiliki klasifikasi sangat menarik dengan tingkat validasi sangat mudah untuk digunakan oleh peserta didik. Sehingga Modul Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai media bantu dalam proses pembelajaran<sup>7</sup>.

Menurut Sari, Ni Kadek Bulan Mella Ayunda pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya Pada Pembelajaran IPS Siswa SD Kelas IV berupa produk bahan ajar berbentuk digital yang berisi teks, gambar, video dan kuis interaktif, sedangkan pelajaran dengan kualifikasi baik. Berdasarkan hasil uji kelayakan dan uji keterpakaian produk, maka dapat disimpulkan bahan ajar digital berbasis problem based learning materi keragaman budaya pada pembelajaran IPS siswa SD kelas IV layak untuk digunakan<sup>8</sup>.

Menurut Fatma Yuristia, Abna Hidayati, Maistika Ratih pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Muatan Materi IPA Berbasis Problem Based Learning“ pada Pembelajaran Sekolah Dasar cukup praktis, manfaat sangat praktis, kesesuaian waktu cukup praktis, rata-rata presentasi praktikalitas guru sangat praktis. Praktikalitas siswa segi peningkatan kreativitas diperoleh nilai sangat praktis, minat siswa sangat praktis, proses penggunaannya sangat praktis, waktu yang tersedia sangat praktis dan evaluasi sangat praktis. Rata-

---

<sup>7</sup>Ade Aransyah , (2023) Pengembangan Modul Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning Berbantu Media Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. UNIVERSITAS LAMPUNG.

<sup>8</sup> Artanegara, I Made Surya (2024) Pengembangan Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar, Universitas Pendidikan Ganesha.

rata persentase praktikalitas siswa sangat praktis. Disimpulkan modul pembelajaran IPA berbasis PBL praktis dapat digunakan di kelas IV SD<sup>9</sup>.

Berdasarkan beberapa paparan hasil penelitian di atas keberagaman budaya, agama, suku, dan adat istiadat merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang harus dipahami dan dijaga. Namun, banyak siswa masih memandang materi keberagaman sebatas teori tanpa mengaitkannya dengan realitas sosial. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep, sikap toleransi, dan kemampuan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga membuat siswa kurang aktif berdiskusi dan berpikir kritis.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif serta menghubungkan materi dengan pengalaman nyata. Problem-Based Learning (PBL) menjadi solusi karena mendorong siswa memecahkan permasalahan yang relevan dengan kehidupan mereka. E-modul berbasis PBL dapat membantu memvisualisasikan keberagaman secara interaktif dan fleksibel sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, serta penanaman nilai-nilai Pancasila pada diri siswa.

Modul Elektronik (E- modul) pembelajaran cukup layak dan menarik dilakukan dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kesamaan terkait modul ajar yang digunakan, peneliti menemukan perbedaan dengan konsep modul ajar yang di kembangkan oleh peneliti. Karena e-modul merupakan salah satu sumber belajar yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran, maka guru dapat membuat modul pembelajaran yang lebih bervariasi Secara garis besar perbedaan pengembangan modul ajar dengan peneliti lainnya yaitu, E-modul yang akan dikembangkan dalam muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila sedangkan E- Modul peneliti sebelumnya bukan muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila. E- Modul yang dikembangkan dalam muatan Pendidikan Pancasila yaitu dengan sistem kurikulum Merdeka sedangkan E-Modul peneliti sebelumnya masih belum menggunakan sistem kurikulum 2013. Lalu generasi alpha lebih suka terhadap perkembangan teknologi saat ini, maka dari itu isi konten E-modul yang dibuat akan berbeda

---

<sup>9</sup>Yuristia, F., Hidayati, A., & Ratih, M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2400–2409.

dengan penelitian sebelumnya. E-modul yang berisi konten capaian pembelajaran, kegiatan pembelajaran, rangkuman, game, penugasan, quiz, glosarium, serta daftar Pustaka sehingga siswa lebih tertarik menggunakan modul ajar dalam bentuk elektronik.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka diperlukan media pembelajaran untuk mengembangkan sumber belajar yaitu berupa E-modul melalui pembelajaran Problem Based Learning dengan menerapkan kurikulum Merdeka. Maka dari itu, peneliti menggagas sebuah penelitian berjudul “Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Problem Based Learning Kelas IV SDN Citeureup 02”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan penelitian yang diajukan penulis dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru kurang memanfaatkan teknologi untuk pengembangan sumber belajar sehingga pembelajaran membuat peserta didik merasa bosan dan kurang menarik.
2. Sumber belajar yang digunakan belum bervariasi, karena hanya menggunakan buku siswa.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran.
4. Sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan satu sumber belajar.
5. Materi yang disampaikan masih bersifat abstrak.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dibatasi pada ruang lingkup siswa sekolah dasar kelas IV, pada materi keragaman budaya dengan media pembelajaran *E-modul Pendidikan Pancasila berbasis problem based learning*. Hal ini dilakukan untuk menanamkan sikap toleransi siswa pada materi keragaman budaya.

#### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembahasan masalah yang di paparkan di atas . Adapun rumusan masalah padapenelitian ini adalah :

- a. Bagaimana cara mengembangkan *E-Modul* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* materi keberagaman budaya pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Citeureup 02?
- b. Bagaimana kelayakan E-Modul Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* pada materi keberagaman budaya pada muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Citeureup 02?

#### E. Tujuan Umum Penelitian

Berdasarkan dari pemaparan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

- a. Untuk menghasilkan *E-Modul* Pendidikan Pancasila berbasis Problem Based Learning pada materi keberagaman budaya pada muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV sekolah dasar.
- b. Mengetahui kelayakan *E-Modul* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* pada materi keberagaman budaya pada muatan Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar
- c. Membantu anak memahami berbagai materi melalui cerita dan karakter yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.
- d. Mendeskripsikan *E-Modul* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* pada materi keragaman budaya pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.
- e. Guru dapat memanfaatkan produksi media untuk membantu penyediaan sumber belajar yang beragam sesuai dengan kurikulum Merdeka Belajar.
- f. Melengkapi berbagai media dengan konten positif bagi siswa.
- g. Menguji kelayakan *E-Modul* Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* pada materi keragaman budaya pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Manfaat yang diperoleh melalui penelitian Pengembangan E-Modul berbasis Problem Based Learning pada materi keberagaman budaya pada muatan Pendidikan Pancasila sekolah dasar Diharapkan dapat berguna untuk pengembangan sumber belajar khususnya di kelas IV SD. Manfaat yang dapat di petik adalah sebagai berikut:

### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis dapat memberikan manfaat dalam menggunakan media pembelajaran agar lebih inovatif dan memahami bahwa penggunaan media pembelajaran dan memanfaatkan teknologi untuk pengembangan sumber belajar dalam proses belajar sangat penting khususnya dalam penyampaian materi keberagaman budaya pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

### **2. Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Manfaat bagi peserta didik dengan adanya pengembangan E-Modul dapat memanfaatkan teknologi untuk pengembangan sumber belajar peserta didik pada muatan Pendidikan Pancasila dalam materi keberagaman budaya. Manfaat lainnya yaitu peserta didik tidak repot membawa buku bacaan dalam bentuk fisiknya yang berat, E-Modul ini sangat mudah untuk dibawa dalam banyak file dan siswa merasa lebih tertarik dalam penyampaian materi serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

#### **b. Bagi Guru**

Dengan adanya pengembangan E-Modul, dapat dipakai oleh guru sebagai perangkat pembelajaran dalam mengajarkan materi tersebut. Selain itu untuk menjadi masukan dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi keberagaman budaya muatan Pendidikan Pancasila dengan bantuan teknologi.

**c. Bagi Peneliti**

Dapat dijadikan referensi bagi peneliti lainnya di bidang pendidikan sebagai bahan untuk memperdalam penelitian yang sejenis.

