

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar terhadap kemajuan dunia pendidikan. Melalui pemanfaatan teknologi, proses pembelajaran dapat diakses tanpa harus dilakukan secara tatap muka langsung. Kondisi ini membuka peluang bagi setiap individu untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Salah satu cara untuk memajukan suatu bangsa adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikannya. Pendidikan menjadi kunci utama kemajuan bangsa karena melalui pendidikan dapat tercipta sumber daya manusia yang unggul. Sumber daya manusia merupakan aset terpenting, oleh karena itu peran pendidikan sangatlah penting dalam mewujudkan masyarakat yang cerdas dan berkualitas.

Pendidikan sangat berperan dalam membentuk kepribadian, mengasah kemampuan, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, adanya inovasi dalam bidang pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan suatu bangsa, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Pemanfaatan kemajuan teknologi menjadi salah satu langkah dalam mewujudkan inovasi pendidikan, dunia pendidikan perlu *senantiasa menyesuaikan diri* dengan perkembangan teknologi setiap zamannya, sebab keduanya merupakan bidang yang saling berhubungan satu sama lain. Dengan dukungan teknologi yang terus berkembang pesat, pendidikan dapat maju dan berkembang secara optimal. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi diri agar memiliki kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri serta masyarakat ¹. Pendidikan tidak terjadi secara kebetulan, melainkan melalui proses yang dirancang dengan tujuan yang jelas. Melalui pendidikan, peserta didik

¹ Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.

diarahkan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Tujuannya bukan hanya agar peserta didik menjadi pribadi yang cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak mulia serta mampu menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari.

Penguasaan teknologi memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan. Di era abad ke-21, penguasaan teknologi menjadi kebutuhan mendasar bagi guru maupun peserta didik dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk nyata pembaharuan dalam sistem pendidikan Indonesia yang menekankan pentingnya penguasaan teknologi adalah diterapkannya kurikulum merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi peserta didik. Menyesuaikan dengan kebutuhannya, serta mendorong pembelajaran yang kontekstual. Dalam hal ini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara inovatif agar kegiatan belajar lebih menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan kehidupan peserta didik, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menuntut pemahaman terhadap fenomena sosial di kehidupan sehari-hari peserta didik.

Kurikulum di Sekolah Dasar (SD) yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memberi keleluasaan kepada sekolah dan guru untuk menyusun serta mengembangkan pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik dan karakteristik lingkungan setempat². Terdapat salah satu kebaruan pada kurikulum merdeka, ialah penggabungan mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang terintegrasi, kontekstual, dan relevan kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan kesadaran mereka terhadap hubungan antara lingkungan alam dan sosial serta pentingnya keberlanjutan dan tanggung jawab terhadap

² Mulyasa, E. (2022). *Kurikulum Merdeka: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

lingkungan dan masyarakat sekitar ³. Keterlibatan peserta didik dalam mengeksplorasi konsep-konsep ilmiah melalui mata pelajaran IPAS dalam implementasi kurikulum merdeka tidak hanya bertujuan mengembangkan keterampilan abad ke-21, tetapi juga memberikan perhatian khusus pada penguatan kemandirian belajar. Melalui penekanan pada pemahaman fenomena alam, teknologi, dan lingkungan yang dikaitkan dengan kehidupan nyata, peserta didik tidak hanya dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, serta mampu memecahkan masalah, melainkan juga didorong untuk lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam mengelola proses belajar mereka sendiri.

Pembelajaran IPS sering dianggap membosankan karena peserta didik hanya diminta untuk membaca dan menghafal isi bacaan. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar. Peserta didik sebenarnya sangat membutuhkan bahan ajar yang lebih kreatif dan interaktif. Dengan adanya bahan ajar bervariasi, minat peserta didik dalam proses belajar akan meningkat. Seiring perkembangan zaman, bahan ajar tidak harus terbatas pada buku, tetapi dapat dikembangkan dalam bentuk digital maupun berbagai media inovatif lainnya. Menurut Laila dkk., menyebutkan bahan ajar dapat dibedakan ke dalam bahan ajar cetak dan non cetak⁴. Bahan ajar cetak dapat diartikan sebagai perangkat bahan yang memuat materi atau isi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dituangkan dengan menggunakan teknologi cetak. Suatu bahan ajar cetak memuat materi yang berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah atau teori yang tercakup dalam mata pelajaran sesuai dengan disiplin ilmunya serta informasi lainnya dalam pembelajaran. Sedangkan bahan ajar non cetak merupakan bahan ajar yang tidak di cetak atau tidak dalam bentuk kertas, akan tetapi tersedia juga di internet dalam bentuk jurnal artikel, buku elektronik (*e-book*), modul elektronik (*e-modul*) untuk memudahkan peserta didik untuk mengakses berbagai materi yang akan dipelajari.

³ Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 599-603.

⁴ Laila, R., Saitri, Y., & V.M, Y. M. (2019). Pengembangan bahan ajar fisika

Pembelajaran IPS di kelas V SDI IZZUDDIN saat ini masih belum tercapai sesuai dengan harapan, hal ini dikarenakan pelajaran IPS selalu identik dengan hafalan, banyak membaca, mencatat. Menghafal adalah salah satu kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dalam pembelajaran IPS yang membuat peserta didik kurang antusias dalam proses belajar. Rendahnya antusiasme peserta didik dalam mengikutinya pembelajaran IPS dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah anggapan bahwa materi IPS terlalu banyak menuntut hafalan sehingga kurang diminati. Selain itu, rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran ini juga masih rendah, dan sebagian peserta didik enggan mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan belajar, banyak peserta didik lebih memilih bercanda dengan teman, terutama sebagian besar peserta didik laki-laki dan beberapa peserta didik perempuan. Mereka sering berbicara dengan teman sebangku atau berjalan-jalan tanpa alasan yang jelas. Meskipun guru telah berulang kali menegur dan mengingatkan, suasana kelas kembali ramai dalam waktu singkat. Saat pembelajaran berlangsung, guru pun beberapa kali memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk berpartisipasi, namun keterlibatan mereka masih belum optimal.

Peserta didik di sekolah dasar, sangat penting untuk belajar tentang kegiatan ekonomi karena materi ini berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sejak usia sekolah dasar, peserta didik sudah mulai melihat dan berinteraksi dengan berbagai aktivitas ekonomi di lingkungan sekitarnya, seperti kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Dengan mempelajari kegiatan ekonomi, peserta didik dapat memahami bagaimana kebutuhan hidup manusia dipenuhi melalui kerja sama antar individu maupun kelompok. Materi ini juga menanamkan kesadaran bahwa setiap pekerjaan memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat, sehingga peserta didik belajar untuk menghargai profesi orang tua maupun masyarakat di sekitarnya. Selain itu, pembelajaran tentang kegiatan ekonomi melatih peserta didik untuk berpikir kritis dalam membedakan kebutuhan dan keinginan, serta menumbuhkan sikap hemat, tanggung jawab, dan kemandirian. Oleh karena itu, pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi di bukan hanya sekedar pengetahuan, tetapi juga

membentuk karakter peserta didik agar mampu berperan aktif dalam kehidupan sosial dan ekonomi di masa depan.

Hasil analisis kebutuhan observasi secara langsung pada tanggal 2 Oktober 2025. Guru kelas V menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru lebih banyak menjelaskan materi melalui buku LKS dan papan tulis, sementara peserta didik mendengarkan dan mencatat penjelasan. Aktivitas peserta didik masih tergolong pasif, hanya 7 orang Peserta didik berpartisipasi aktif saat guru memberikan pertanyaan. Interaksi antara guru dan peserta didik masih kurang optimal karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif atau interaktif. Bahan ajar yang digunakan guru berupa buku LKS, sehingga Peserta didik cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan wawancara bersama guru kelas V, yang dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2025 ditemukan bahwa guru tersebut masih mengalami kesulitan dalam menciptakan bahan ajar yang menarik dan interaktif. Guru tersebut hanya bergantung pada bahan ajar konvensional seperti Lembar Kerja Peserta didik (LKS), sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran. Keterbatasan variasi bahan ajar menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang melibatkan keaktifan peserta didik. Selain itu, guru juga mengakui, belum pernah menggunakan atau mengembangkan media digital pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu, minimnya kemampuan penguasaan teknologi, serta kurangnya edukasi digital. Guru membutuhkan bahan ajar *e-modul* sebagai panduan lengkap dalam melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis dan terstruktur, di dalamnya terdapat tujuan pembelajaran, materi, langkah kegiatan, serta lembar evaluasi yang dapat langsung digunakan. *E-modul* membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik melalui visual, animasi, atau video, serta memudahkan penyesuaian pembelajaran sesuai kebutuhan Peserta Didik. Dengan *e-modul*, proses mengajar lebih fleksibel, variatif, dan efektif, sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih bermakna.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan hak angket peserta didik yang diambil pada tanggal 2 Oktober 2025 di kelas V SDI IZZUDDIN Ciledug, peneliti memperoleh hasil data angket ada sebanyak 66,30 % dari 14 peserta didik yang ada di kelas V, sebanyak 10 orang membutuhkan bahan ajar *e-modul* yang mudah diakses melalui perangkat seperti laptop, tablet, maupun *smartphone*. Di dalamnya terdapat materi yang disusun secara terstruktur mulai dari pengantar, penjelasan konsep, contoh, hingga latihan soal.

E-modul ini merupakan pengembangan dari modul yang telah ada sebelumnya. Inovasi utama dalam penelitian ini terletak pada elemen penyajian materi, yang dirancang menggunakan perangkat lunak digital interaktif, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Dalam proses pengembangannya, peneliti menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbook*. Aplikasi ini mampu menghasilkan modul atau buku digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik melalui *smartphone*, tablet, maupun komputer. Selain itu *Heyzine Flipbook* menyediakan fitur-fitur unggulan seperti penyisipan teks, gambar, animasi, musik, video, serta soal interaktif, kuis, dan permainan edukatif. *E-modul* ini dirancang untuk peserta didik memahami materi kegiatan ekonomi dengan lebih konkret dan kontekstual. Melalui tampilan visual berupa gambar dan video interaktif, peserta didik dapat melihat secara langsung bagaimana kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi terjadi di kehidupan sehari-hari. Penyajian materi yang disertai ilustrasi menarik, animasi, serta latihan soal interaktif juga dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, serta daya ingat Peserta didik terhadap konsep-konsep penting dalam IPS. Dengan demikian, *e-modul* interaktif berbasis *Heyzine Flipbook* ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran inovatif yang tidak hanya memudahkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar dan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran IPS.

Pengembangan produk ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Lindia Dwi Putri dan Yeni Erita pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan *E-modul* Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar” penelitian ini menunjukkan bahwa *e-modul* yang

dibuat sangat layak digunakan, karena mampu mengatasi masalah minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembuatan bahan ajar akibat keterbatasan waktu dan kemampuan guru. Keunikan utamanya terletak pada kombinasi desain visual Canva dengan materi IPAS yang terstruktur tematik, serta peningkatan literasi visual keterlibatan belajar melalui *e-modul* interaktif yang mudah diadopsi ⁵.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Pristiwardani pada tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SD Babussalam Pekanbaru” penelitian ini berfokus pada pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* untuk pelajaran IPAS. Hasilnya menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 90-96,6% dari para ahli dan hasil uji praktikalitas 97,4–100%, sehingga dinyatakan sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. *E-modul* yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai buku digital dengan muatan materi Bumi dan Cara Tubuh Bekerja, serta dapat diakses menggunakan gadget. Proses desain produk melibatkan penyusunan draf awal, desain grafis, menggunakan Canva, serta dikonversi menjadi *Flipbook* ⁶.

Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Aulia Usman, Nurul Kemala Dewi, dan Dyiah Indraswati pada tahun yang berjudul “Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan bahwa penelitian ini menghasilkan bahan ajar elektronik *Flipbook* pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD, hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat baik (82,8%) - 86,4%) dan uji kepraktisan oleh guru serta Peserta didik juga tinggi (90,3% dan 88,9%). Penggunaan desain berwarna dan interaktif yang diperkaya dengan teks, gambar, serta video

⁵ Putri, L. D., & Erita, Y. (2023). Pengembangan *E-modul* Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 7175-7185.

⁶ Pristiwardani, W. (2025). Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V Di Sd Babussalam Pekanbaru (*Doctoral Dissertation*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).

animasi, sehingga meningkatkan daya tarik dan kemudahan belajar Peserta didik⁷.

Dari ketiga penelitian terdahulu yang dipaparkan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti rancang. Penelitian tersebut sama-sama mengembangkan bahan ajar berbentuk *e-modul* menggunakan Canva (*Heyzine Flipbook*) sebagai media pembelajaran interaktif dan menarik, dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran melalui penyajian konten berupa teks, gambar, dan video animasi. Kebaruan pada penelitian ini yaitu, pengembangan *e-modul* yang terletak pada integrasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ke dalam format *e-modul*. *E-modul* ini tidak hanya menyajikan materi pembelajaran secara tekstual, tetapi juga memfasilitasi peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis, dan menemukan solusi melalui langkah-langkah PBL yang terstruktur. Inovasi lainnya terletak pada penggunaan elemen multimedia seperti animasi, video pembelajaran, kuis reflektif, serta simulasi berbasis masalah yang kontekstual dengan kehidupan nyata peserta didik. Dengan demikian, *e-modul* ini bukan hanya sekedar media belajar elektronik, tetapi juga menjadi alat pembelajaran inovatif, yang menekankan pembelajaran berbasis masalah, untuk meningkatkan kemandirian dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

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* Pembelajaran IPS Berbasis *Problem Based Learning* Materi Jenis Kegiatan Ekonomi Kelas V SD ” nantinya dapat membantu guru memudahkan peserta didik dalam memahami materi pada muatan IPS.

⁷ Usman, A., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Bahan Ajar Elektronik Flipbook Pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1293-1301.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru masih bergantung pada bahan ajar konvensional seperti Lembar Kerja Peserta didik(LKS).
2. Variasi bahan ajar sangat terbatas sehingga pembelajaran menjadi monoton.
3. Guru belum pernah menggunakan ataupun mengembangkan *e-modul* pembelajaran.
4. Keterbatasan waktu menjadi hambatan dalam inovasi pembelajaran.
5. Minimnya kemampuan guru dalam penguasaan teknologi.
6. Kurangnya edukasi atau pelatihan terkait pengguna media digital dalam pembelajaran.

C. Fokus Pengembangan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbentuk *e-modul* dengan judul “Pengembangan *E-modul* Pembelajaran IPS berbasis *Problem Based Learning* Materi Jenis Kegiatan Ekonomi SD”.

D. Ruang Lingkup Pengembangan

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

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar IZZUDDIN.
2. Pengembangan bahan ajar berbentuk *e-modul* IPS berbasis *problem based learning*
3. Materi yang digunakan adalah Kegiatan ekonomi.

E. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan *E-modul* Pembelajaran IPS berbasis *Problem Based Learning* Materi Jenis Kegiatan Ekonomi SD?"
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan *E-modul* Pembelajaran IPS berbasis *Problem Based Learning* Materi Jenis Kegiatan Ekonomi SD?"

F. Kegunaan Hasil Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka kegunaan hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis. Secara teoretis *e-modul* dapat berguna memberikan pengetahuan serta wawasan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara Praktis sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi sumber pembelajaran yang beragam dan menarik bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, mandiri, dan kreatif dalam proses pembelajaran dalam jaringan (daring) maupun di luar jaringan (luring) atau tatap muka.

2. Bagi Guru

E-modul adalah hasil penelitian yang berfungsi sebagai media bantu guru dalam pembelajaran agar proses belajar lebih efektif, bermakna, dan terstruktur serta memudahkan guru menyampaikan materi kepada peserta didik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

E-modul ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan bermakna, sekaligus memperluas pengetahuan tentang pembuatan modul elektronik khususnya untuk materi IPS, serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan di masa depan.