

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu alternatif dalam membangun pemahaman dan membentuk karakter generasi penerus bangsa. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan atau visi sebagai pendidikan yang memiliki nilai demokratis, pendidikan moral, pendidikan sosial dan masalah pendidikan politik saat ini baik dalam pengembangan pribadi setiap siswa (Endang, 2019:485-493). Namun, dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila sering terdapat kesulitan sehingga materi tidak tersampaikan dan diterima secara efektif oleh siswa bahkan cenderung pasif sehingga masih banyak siswa tidak mempunyai minat belajar serta tidak mendapatkan hasil belajar sesuai dengan ketentuan.

Hasil belajar diketahui bila seseorang telah belajar, maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Menurut Sudjana (2014:34), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tercapainya perubahan pencapaian hasil belajar. Faktor faktor umumnya : faktor internal meliputi: a) bakat; menurut Jahja (2017:68) mendefinisikan bahwa bakat merupakan kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih (Anggraini et al., 2020:56), b) Minat, menurut Slameto minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Ratnasari, 2017:89), c) motivasi, motivasi merupakan serangkaian usaha untuk untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi

merupakan hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa agar seorang siswa semangat dalam belajar (Hartata, 2019), d) cara belajar, cara belajar adalah perilaku individu siswa yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sedang atau sudah biasa dilakukan oleh siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Faktor eksternal adalah hal yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang berkaitan dengan cara mengajar guru di dalam kelas, fasilitas yang digunakan untuk mengajar di kelas, kondisi lingkungan sekolah dan lainnya. Faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekolah, cara mengajar guru, fasilitas yang diberikan sekolah kepada siswa, suasana belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan sekolah. Salah satu faktor eksternal yang sangat berperan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kemampuan guru (*profesionalisme guru*).

Berdasarkan hasil observasi di SDN No 100960 Aek Bayur materi ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, hal tersebut dilihat dari perolehan hasil belajar belum mencapai kurang dari KKM 70 dengan perolehan 57,14 % dan presentase yang mendapat 70 sebesar 19,05 % dan nilai di atas 70 sebesar 23,81%.

Hal tersebut dikarenakan guru masih banyak yang menggunakan sumber pengajaran yang masih konvensional dimana hanya mengandalkan satu sumber belajar saja yaitu buku teks yang dianggap kurang menarik serta kurang memberikan rangsangan pada minat belajar siswa serta sulit mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum yang mengharuskan

guru untuk mengikuti perkembangan digital pada proses pembelajaran. Perkembangan digital yang dituntut termasuk penggunaan media digital maupun elektronik yang sangat diperlukan karena dianggap efektif dan relevan dalam pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, pendidik harus dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki dalam proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tuntutan kurikulum. Hal tersebut sependapat dengan Alfiriani dan Hutabri (2017) mengatakan upaya yang harus dilakukan guru dalam meningkatkan kompetensinya adalah dengan merancang berbagai macam gaya belajar, media dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus merancang kegiatan pembelajaran sebaik mungkin dengan menggunakan bahan belajar yang menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan belajar agar proses pembelajaran menjadi bermakna.

Bahan belajar adalah segala bentuk bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan dalam proses pembelajaran yang dirancang sesuai kurikulum yang berlaku (Souisa, 2022). Bahan ajar yang dapat dikembangkan salah satunya adalah modul (Sidiq & Najuah, 2020). Bahan ajar memiliki beragam jenis yang terdiri dari bahan ajar cetak maupun non cetak. Bahan ajar cetak terdiri dari buku, handout, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar non cetak meliputi bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disc audio. Adapula bahan ajar multimedia interaktif seperti CAI, *compact disk* (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (Lestari, 2013). Sejalan dengan kemajuan

zaman bahan ajar tidak hanya berbentuk buku namun pula bisa didapat dari internet atau dari pangkal lain berbentuk journal, artikel, buku elektronik (E-Modul), serta materi elektronik (E-Modul), yang berguna siswa dalam mengakses materi. Menurut Ningtyas et al. (2020) bahan ajar dapat diimplementasikan pada semua mata pelajaran, terkhusus mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang banyak anggapan bahwasanya ini rumit serta susah dipahami tetapi dapat dikemas didalam bahan ajar berbasis elektronik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, berkembang pula jenis-jenis media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat digunakan baik di sekolah maupun dirumah. Salah satunya adalah media pembelajaran berbentuk *E-Modul*.

Elektronik modul merupakan sumber belajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan buku cetak (Susilawati, 2021). Sumber belajar yang menarik ini, dapat menunjang menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran di kelas (Friska & Susilawati, 2022). Elektronik Modul memuat materi pembelajaran yang lebih efektif, inovatif serta lebih menarik. Hal ini dikarenakan oleh Elektornik Modul yang menyajikan materi secara visual dan menggunakan elemen multimedia seperti video, animasi, gambar serta suara. Elektronik modul mempunyai kelebihan utama fleksibel untuk diakses oleh siswa, baik melalui *smartphone*, komputer, tablet yang pada era sekarang menjadi alat yang sudah dimiliki oleh setiap siswa. Dengan kemudahan yang ditawarkan oleh E -modul tersebut siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja menyesuaikan ritme belajar sesuai dengan kebutuhannya.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai pengembangan *E-Modul* berbasis PBL yaitu, (1) Penelitian yang dilakukan oleh Winanda & Rahmatina (2022) dengan judul *Pengembangan E-Modul Tematik Berbasis Problem Based Learning menggunakan aplikasi Flip PDF Professional Pada Tema 7 Di Kelas IV SD*. Berdasarkan penelitian yang dilakukannya dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian adalah penelitian pengembangan menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahap. Hasil penelitian menunjukkan E -modul sudah layak digunakan dilapangan dengan dilakukan uji validitas dari yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa kemudian memperoleh rata-rata validasi sebesar 96 %. Sedangkan angket respon guru mendapatkan hasil 97,9 % termasuk tingkatan sangat praktis dan angket respon sebesar 99,5 % termasuk tingkatan sangat praktis. *E-Modul* yang dikembangkan memiliki memiliki kekurangan bahwa materi yang dikembangkan hanya pada Tema 7 Subtema 3 pembelajaran 3 dan 4 kelas IV, kelebihan dari produk yang dikembangkan yaitu materi yang lebih spesifik per pembelajaran.

Penelitian Winanda & Rahmatina (2022) menghasilkan *E-Modul* tematik berbasis PBL kelas IV SD Dengan kriteria sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif. Perbedaan penelitian yang dilakukan Winanda & Rahmatina (2022) dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada penelitian yang penelitian lakukan menggunakan pengembangan model ADDIE sedangkan yang dilakukan oleh Winanda & Rahmatina (2022) menggunakan model 4D. Isi konten dalam pengembangan yang dilakukan peneliti sangat berkaitan dengan aspek lingkungan siswa dan basis yang dilakukan *full* elektornik, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Winanda & Rahmatina (2022) isi konten modifikasi buku

pemerintah dimana contoh yang dipaparkan pada produk belum spesifik berkaitan dengan lingkungan siswa. Pada aspek media penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan beberapa aplikasi sehingga hasil dari produk peneliti sangat interaktif berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Winanda & Rahmatina (2022) modul tersebut seperti modul cetak yang di elektronikkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri et al (2021) dengan judul *Pengembangan E-Modul menggunakan software flip PDF profesional materi pecahan kelas V Sekolah Dasar*. Penelitian ini menghasilkan *E-Modul* yang tergolong sangat valid dengan nilai dari ahli bahan ajar sebesar 98,68 %. Kevalidan dari ahli materi yaitu 83,33 % kategori sangat valid. Uji Kepraktisan dari guru kelas sebesar 94,23 % dan sebesar 88,59 %. Kekurangan dari penelitian yang kedua adalah *E-Modul* belum diintegrasikan dengan model pembelajaran, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk melatih kemampuan penyelesaian masalah nyata dalam kehidupan yang dapat menstimulasi keterampilan berfikir kritis.

Penelitian yang dilakukan oleh Wiwik et al (2023), dengan judul *“Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila kelas IV dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. Penelitian ini menghasilkan *E-Modul* Pendidikan Pancasila dengan model pengembangan ADDIE. Penilaian pada produk ini mendapatkan tingkat kevalidan rata-rata 87,58 %, ke praktikan 87,11 % dan tingkat ke efektifan 82,60% sehingga *E-Modul* tersebut masuk pada kategori sangat efektif. Kekurangan produk yang dihasilkan oleh penelitian ini terletak pada tampilan desain produknya sederhana dibuktikan dengan kurangnya penggunaan pilihan gambar seperti animasi, kartun dan penggunaan warna yang

kurang kontras sehingga kurangnya minat anak untuk menggunakan *E-Modul* tersebut, berbeda dengan produk yang peneliti lakukan dimana produk yang dihasilkan sangat interaktif dan sangat menarik perhatian siswa untuk menggunakan *E-Modul* yang peneliti kembangkan sehingga berefek pada hasil belajar siswa.

Pada konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, *E-Modul* memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. *E-Modul* bukan hanya menjadi sumber belajar, tetapi juga dapat mengontrol proses berpikir siswa dengan menyajikan materi berdasarkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis masalah dimana contoh yang dibuat dalam proses pembelajarannya adalah masalah masalah yang nyata di alami oleh siswa dalam kehidupan sehari hari. Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang pertama kali membawa siswa pada permasalahan dunia nyata (Saputra *et al.*,2019).

E-Modul memiliki beberapa keunggulan seperti sifatnya yang interaktif memudahkan navigasi, serta mampu menampilkan berbagai media seperti gambar, audio, video, dan juga animasi (Rohmaniyah, 2023). Penyajian soal latihan dalam *E-Modul* juga memungkinkan untuk mendapatkan respon secara otomatis. Pengembangan *E-Modul* dapat membantu meningkatkan motivasi, dengan susunan *E-Modul* yang mementingkan fleksibilitas, sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran, serta berfokus dalam memberikan kesempatan berlatih lagi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulu menginspirasi peneliti untuk menerapkan pengembang *E-Modul* berbasis PBL yang berbentuk digital agar terjadi perkembangan inovasi dari produk terdahulu disekolah yang awal

berbentuk *printout*. Sebagai kelebihannya penelitian yang akan peneliti lakukan berbentuk produk elektronik dengan bantuan *scanbarcode* yang memiliki isi konten sangat menarik dan berbeda dari produk peneliti sebelumnya. Produk ini juga dapat di akses siswa tanpa dibatasi waktu dan jarak serta mudah dibawa kemana-mana hanya dengan sebuah gawai, evaluasi pada produk yang peneliti kembangkan juga menggunakan aplikasi *quizizz* berupa game sehingga ketika siswa melaksanakan evaluasi merasa semangat untuk mengetahui dan mengerjakan evaluasi dengan perasaan yang menyenangkan.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah di uraikan di atas peneliti ber inisiatif untuk melakukan inovasi pengembangan *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV. Tujuannya agar tersedia bahan belajar bagi siswa yang lebih diminati terkhusus pada materi Pendidikan Pancasila yang dapat diakses secara digital. Oleh karena itu peneliti termotivasi ingin melakukan penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengangkat permasalahan tersebut sebagai judul **“Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN No 100960 Aek Bayur.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Bahan ajar pada proses pembelajaran hanya menggunakan satu buku paket, sehingga proses pembelajaran tidak aktif dan bervariasi

2. Terdapat kecenderungan penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang memanfaatkan inovasi teknologi, sehingga menjadi tantangan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa.
3. Hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah, hal itu dikarenakan penggunaan media yang belum sesuai akan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga berdampak ke hasil belajar siswa yang rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di uraikan di atas serta keterbatasan peneliti, permasalahan yang akan diteliti lebih berfokus dan menjawab permasalahan dengan efektif, efisien dan terarah yaitu Pengembangan Elektronik Modul Berbasis *Problem Based Learning* dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 4 Materi Pancasila Dalam Diriku di kelas IV SDN No 100960 Aek Bayur.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan Elektronik Modul berbasis *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar kelas IV SDN No 100960 Aek Bayur?
2. Bagaimana kepraktisan Elektronik Modul berbasis *Problem Based Learning* terhadap kemampuan hasil belajar siswa kelas IV SDN No 100960 Aek Bayur?
3. Bagaimana efektivitas Elektronik Modul berbasis *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar kelas IV SDN No 100960 Aek Bayur?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis kelayakan *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN No 100960 Aek Bayur?
2. Untuk menganalisis kepraktisan *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN No 100960 Aek Bayur?
3. Untuk menganalisis efektivitas *E-Modul* berbasis *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN No 100960 Aek Bayur?

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat teoritis antara lain:
Memberikan gambaran faktual mengenai pengembangan Elektronik Modul berbasis *Problem Based Learning* pada Pendidikan Pancasila Unit 4 mareri Pancasila dalam Diriku, khususnya siswa sekolah dasar serta menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang dipelajari secara teoritis di sekolah.
2. Manfaat praktis antara lain:
 - a. Bagi Peneliti
Penelitian ini diharpkan menambah pengetahuan, wawasan dalam mengembangkan Elektronik Modul Berbasis *Problem Based*

Learning untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV SDN No 100960 Aek Bayur.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman siswa dalam memahami isi materi pembelajaran, terutama dalam pokok bahasan Materi Pancasila dalam Diriku. Hal ini membuat materi lebih mudah diikuti dan diaplikasikan dengan baik, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan terobosan dalam pembelajaran khususnya materi pancasila dalam diriku yang selaras akan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Bagi Guru

Sebagai penambah kreativitas pendidik dalam bahan ajar *E-Modul* yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. serta sebagai sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi efektif antara dengan pendidik.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan sekolah mendapatkan wawasan baru mengenai bahan ajar berbasis E-Modul. Dengan demikian, sekolah dapat mempertimbangkan untuk melakukan pengembangan bahan ajar pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.