

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah kata berasal dari kata “didik” yang mendapatkan sebuah awalan menjadi “men-didik” yang memiliki arti yaitu memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran tuntutan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Menurut Kamus Bahasa Indonesia “pendidikan” adalah perubahan sikap serta tata laku sesuai atau kelompok orang dalam suatu usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan sebuah pelatihan. Menurut Taufik & Guntur (2019:44) Pendidikan merupakan suatu hal penting untuk kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan suatu proses memanusiakan manusia. Arti dari memanusiakan manusia adalah menjadi manusia lebih bermartabat, beretika serta berempati dan berakal sehat.

Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, guru atau pendidik memiliki peranan yang sangat penting. Dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan mempermudah guru maupun siswa dalam mencari sumber-sumber belajar dan pembelajaran yang menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sehingga memperoleh hasil yang lebih baik. Sebagaimana Chairul Anwar (2017:347) mengatakan peranan sebagai pendidik sangat penting yang melibatkan peserta didiknya aktif sehingga peserta didik lebih termotivasi dan membangun suatu pengetahuannya untuk melatih berfikir kritis yang tujuannya memecahkan problema yang ada di kehidupan sehari-hari. Hal ini

sejalan dengan sistem pendidikan nasional yang memberlakukan Kurikulum 2013, sehingga guru mampu menerapkan dan memenuhi tuntutan kurikulum tersebut.

Pendidikan karakter memiliki makna sebagai suatu upaya yang mendorong peserta didik tumbuh berkembang dengan sebuah kompetensi berfikir serta berpegang teguh pada setiap prinsip-prinsip moral yang ada dalam hidupnya dan memiliki keberanian dalam melakukan suatu hal yang benar. Andi Kilawati (2019:4) Pendidikan karakter tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan tentang nilai-nilai yang baik saja, tetapi juga menjangkai bagaimana kita dapat memastikan bahwa nilai tersebut dapat bertahan dalam pikiran dan tindakan. Upaya membangun karakter melalui jalur pendidikan merupakan hal yang tepat. Seperti yang diketahui bahwa proses pembelajaran pada saat ini mengarah kepada kepentingan belajar peserta didik (*student centered*). Pendidik harus berperan aktif dalam mengendalikan kelas serta mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk dapat belajar dan sukses dalam belajar. Sejalan dengan Ahmad Susanto (2019:290) Guru harus dapat membuat siswa tertarik dalam pembelajaran sehingga para siswa dapat termotivasi pada pembelajaran yang diberikan. Pada dasarnya tugas seorang pendidik adalah memberikan ilmu serta arahan kepada peserta didik agar peserta didik dapat terarah dengan baik.

Pada kurikulum 2013 dilaksanakannya pembelajaran dengan muatan pembelajaran tematik. Menurut John (2015) Tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut dengan tema. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Daulay & Daulay (2020) bahwa tematik merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran lintas rumpun yang diikat dalam suatu tema.

Penelitian Amelia (2019) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran, sehingga dengan itu akan menumbuhkan kreativitas siswa dalam mencerna materi pembelajaran. Pada dasarnya menurut Noor & Wangid (2019) pembelajaran tematik terpadu, guru harus menggunakan sumber belajar bervariasi rangka mengembangkan potensi peserta didik salah satunya menggunakan bahan ajar. Keberadaan bahan ajar yang tepat sangat penting untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pengimplementasian kurikulum 2013. Sebab, dalam pembelajaran tematik, belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*), dan untuk hidup bersama (*learning to live together*).

Pada pendidikan sekolah dasar, proses pembelajaran dilakukan secara tematis dengan pendekatan holistik. Pembelajaran ini bermaksud untuk memaksimalkan perkembangan otak kiri yang dicapai melalui keterampilan akademik dan teknis, serta otak kanan melalui perkembangan sosial dan keterampilan nilai. Mahmoudi, et.al, (2012) Pembelajaran ini menghubungkan pengalaman langsung yang selaras dengan alam. Dalam proses pembelajaran sekolah dasar, pembelajaran holistik sangat tepat karena siswa diarahkan untuk terlibat langsung dengan lingkungan sekitarnya melalui panca inderanya.

Guru dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan bahan ajar yang sesuai dengan materi untuk diberikan kepada siswa yang tidak menutup kemungkinan bahwa bahan ajar tersebut sesuai dengan tuntutan dan perkembangan yang ada. Menurut Siti Aisyah (2020) bahan ajar merupakan

sumber materi penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran tematik sekolah dasar, aktivitas pembelajaran dapat diukur dari proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar yang menjadi bahan ajar. Proses pendidikan berkelanjutan antar bahan ajar memiliki peran yang sangat penting sebagai perantara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suwarni (2015) mengatakan Proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien jika bahan ajar tersedia. Bahan ajar dibuat dengan tujuan untuk mentransfer pesan pembelajaran dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan kemauan siswa untuk belajar. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran mempengaruhi keluasan ilmu yang diperoleh siswa, serta minat siswa dalam belajar. Bahan ajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar secara garis besar dari bahan ajar tertulis dan bahan ajar tidak tertulis. Bahan ajar tidak tertulis contohnya adalah bahan ajar audio, video dan multimedia sedangkan bahan ajar tertulis atau cetak contohnya adalah buku dan modul.

Menurut Siagian (2018) modul adalah suatu unit yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Dengan demikian, pengajaran modul dapat disesuaikan dengan perbedaan individual siswa, yakni mengenai kegiatan belajar dan bahan pelajaran.

Berdasarkan observasi lapangan di SDN 101864 Gunung Rintih, penulis menemukan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik yaitu melalui pembelajaran sistem penugasan terkhusus pada pembelajaran Tematik dan sistem pembelajaran dilakukan secara buku cetak tematik terpadu kurikulum 2013 Pada

daftar nilai siswa selama tiga tahun terakhir tergolong kurang maksimal karena terdapat nilai dibawah rata-rata KKM yaitu 70. Data hasil belajar siswa kelas VI dapat dilihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Hasil SDN 101864 Gunung Rintih

No	Tahun Pelajaran	Nilai kriteria Ketuntasan (KKM)	Nilai Terendah (NTR)	Nilai Tertinggi (NTT)	Nilai Rata Rata (NRR)
1	2019/2020	70	40	76	58
2	2020/2021	70	45	78	61,50
3	2021/2022	70	50	79	64, 50

(Sumber : Tata Usaha SDN 101864 Gunung Rintih)

Dari tabel 1.1 di atas, hal tersebut dapat terjadi karena adanya pengaruh dari bahan ajar. Pada dasarnya siswa yang ada di SDN 101864 Gunung Rintih kurang diberi arahan, bahan ajar buku yang kurang bervariasi dan menarik serta peranan guru tidak hanya sebagai *transfer of knowlegde* namun guru juga merupakan satu-satunya sumber belajar. Dalam hal ini pentingnya *e learning* yang dalam bentuk E-Modul bagi siswa agar pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan. Sumarsono & Sianturi (2019) Modul elektronik adalah bentuk bahan ajar yang cocok pada karakteristik bahan ajar, tersusun secara sistematis, dan memperbolehkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran. secara mandiri juga mampu aktif menggunakan kecepatan dan keterampilan tanpa bimbingan guru, dikemas secara utuh. E-Modul memiliki kemudahan untuk diakses menggunakan teknologi yang sudah canggih seperti saat sekarang ini. Peserta didik dapat belajar dari rumah menggunakan laptop maupun gadget yang mereka miliki. Apalagi mengingat fasilitas sekolah yang sekarang sudah memadai dengan ketersediaan teknologi membuat bahan ajar E-Modul ini sangat perlu dikembangkan agar fasilitas tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik maupun guru.

Hasil observasi dan study awal hasil belajar siswa SDN 101864 Gunung Rintih kls VI misalnya, menunjukkan bahwa proses pembelajaran tematik SD yang berlangsung sekarang ini masih sangat monoton dan miskin media pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang menyentuh hati siswa dan kurang memperkaya pengalaman belajar karena media atau sarana pembelajaran yang digunakan pada umumnya masih sebatas buku teks. Penggunaan media berupa, video, animasi, gambar, musik dan lain sebagainya masih sangat langka digunakan karena media pembelajaran yang berkaitan dengan hal tersebut tidak tersedia. Pada hal penggunaan media pembelajaran khususnya yang berbentuk multimedia dapat meningkatkan hasil belajar. Serevina (2018) Multimedia pembelajaran meningkatkan hasil belajar bukan hanya aspek pengetahuan siswa, tetapi juga untuk meningkatkan karakter (sikap dan motivasi) peserta didik Jaenuddin (2017).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan (pengetahuan) siswa tetapi sekaligus menyentuh hatinya (sikapnya) serta memperkaya pengalaman belajarnya melalui media pembelajaran berupa multimedia. Adapun media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan kemampuan, waktu dan sumberdaya yang tersedia adalah Elektronik Modul (E-Modul). Menurut Reddy & Mishra (2003) E-Modul pada hakekatnya adalah suatu media pembelajaran dimana didalamnya digabungkan video, animasi, suara, teks, gambar dan sebagainya. Selain itu Daryanto (2013) Keunggulan E-Modul adalah bahwa pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar bersama dan untuk belajar mandiri.

Melalui sumber belajar, pengalaman belajar dan wawasan siswa akan bertambah. Hal ini terjadi karena sumber belajar dapat memberikan rangsangan motivasi belajar siswa melalui interaktivitas siswa dengan sumber belajar. Sumber belajar yang baik seharusnya adalah media yang cara penggunaannya mudah dioperasikan, instruksi yang disampaikan mudah dimengerti dan mudah ditanggapi oleh siswa (Kemendikbud, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah rangkaian proses belajar siswa dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa dalam memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam mengajar. Siswa dapat aktif dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Guru dapat dengan mudah menyampaikan materi yang dapat meningkatkan daya tarik siswa agar lebih mudah memahami materi dengan bantuan sarana belajar, maka diperlukan pengembangan bahan ajar yang telah memenuhi standar kriteria dan layak baca bagi siswa. Bahan ajar yang dapat diakses secara digital adalah salah satu pilihan yang baik sebagai pengembangan modul elektronik (E-Modul) dengan tampilan yang lebih menarik dan konten tambahan di dalamnya sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat menilai sejauh apa pemahaman siswa terhadap materi melalui hasil evaluasi dan form penilaian diri oleh siswa dari penggunaan modul elektronik dengan harapan siswa dapat mengeksplor pengetahuan dan informasi yang disampaikan. Untuk itu diperlukan media yang bersifat elektronik sebagai

sarana belajar mandiri siswa.

Dalam pemanfaatannya untuk proses pembelajaran, aplikasi Canva memuat banyak template yang bisa memudahkan guru saat menciptakan desain bahan ajar yang kreatif dan juga dapat membuat peserta didik tertarik. Baik dalam bentuk modul elektronik, power point, poster, ataupun video pembelajaran interaktif. Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain. Terlebih dengan sentuhan ratusan ribu elemen yang akan membuat desain pembelajaran tersebut semakin menarik.

Aplikasi Canva juga dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan aplikasi ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Ali, dkk (2020) Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online salah satunya adalah pembuatan modul elektronik dengan fitur animasi bergerak membuat modul lebih menarik serta penambahan link video yang dapat di aplikasikan ke dalam modul elektronik membuat aplikasi Canva menjadi pilihan yang tepat untuk pembuatan modul yg lebih interaktif. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android sehingga modul elektronik dapat di akses di perangkat elektronik apa saja.

Berkaitan dengan itu, maka dilakukan pengembangan E-Modul agar siswa lebih aktif dan terlibat langsung secara mandiri dalam proses pembelajaran.

Selain itu, dapat juga digunakan sebagai alternatif dalam mengajar dan dijadikan sebagai bahan ajar yang inovatif, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru, tidak membosankan, tidak bergantung dengan guru serta hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat. Adapun judul penelitian ini adalah “Pengembangan E-Modul Tematik SD Menggunakan Canva pada Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, secara rinci dapat diidentifikasi masalah masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya budaya mandiri yang dimiliki oleh siswa, selalu bergantung kepada guru, siswa belum dapat belajar mandiri tanpa diterangkan oleh guru.
2. Siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengetahui lebih banyak materi terlebih dahulu yang akan dibahas dikarenakan kekurangannya sumber belajar.
3. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas masih bersifat buku cetak tematik terpadu kurikulum 2013
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran dan hanya berpedoman pada buku cetak.
5. Guru dituntut untuk membawa semua siswa mencapai target ketuntasan. Buku tematik, sedangkan waktu/kegiatan tatap muka di kelas terbatas, sehingga diperlukan media pembelajaran mandiri agar materi dapat mencapai target ketuntasan.
6. Belum ada penggunaan modul elektronik pada buku tematik disekolah yang diteliti

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti.

1. Pengembangan E-Modul tematik yang dibuat menggunakan Canva pada kelas VI Sekolah Dasar.
2. Materi pelajaran yang disajikan adalah pada pembelajaran Tematik yang ada pada Tema 5 “Wirausaha” Sub tema 1 “Kerja keras berbuah kesuksesan” Pembelajaran 1
3. Penelitian difokuskan pada siswa kelas VI SDN 101864 Gunung Rintih

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, secara rinci masalah-masalah yang akan dibahas dalam makalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah E-Modul Buku tematik kls VI SD pada Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 layak digunakan pada Sekolah Dasar?
2. Apakah E-Modul Buku tematik kls VI SD pada Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 Praktis digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada Sekolah Dasar?
3. Apakah E-Modul Buku tematik kls VI SD pada Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan E-Modul Buku tematik kelas VI SD pada Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1
2. Untuk mengetahui kepraktisan E-Modul Buku tematik kelas VI SD pada Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1
3. Untuk mengetahui keefektifan E-Modul Buku tematik kelas VI SD pada Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi para pembaca, khususnya para guru dan calon guru, kepala sekolah yang berorientasi pada pendidikan anak usia dini. Manfaat yang penulis harapkan adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan E-Modul
- b. Memberikan gambaran yang jelas pada guru tentang E-Modul dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan E-Modul diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa. Salah satunya permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa dengan melibatkan E-Modul secara bersama di kelas atau pun mandiri.

b. Bagi Guru

Pengembangan E-Modul diharapkan menjadi bahan referensi bagi guru

dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai referensi bagi sekolah untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dengan mengembangkan E-Modul.

d. Bagi Universitas

Pengembangan E-Modul diharapkan menjadi bahan kajian bagi mahasiswa maupun dosen dalam melaksanakan penelitian. Terutama penelitian yang berkaitan dengan E-Modul

