

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Setiap orang berhak untuk mengembangkan diri dan mendapatkan pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya untuk meningkatkan kualitas taraf hidupnya demi kesejahteraan seseorang tersebut (UUD 1945 Pasal 28C ayat 1). Apabila pendidikan tidak ada didunia ini, maka kualitas sumber daya manusia akan sangat rendah. Untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka diperlukan pendidikan yang efektif sejak dini. Pendidikan yang efektif dapat dipenuhi apabila ada hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan dan kompetensi yang telah direncanakan.

Pada hakikatnya kurikulum memiliki dua fungsi. Fungsi kurikulum yang pertama adalah sebagai dokumen, dimana kurikulum berfungsi sebagai pedoman bagi guru. Fungsi kurikulum yang kedua adalah sebagai implementasi adalah realisasi dari pedoman dalam bentuk kegiatan pembelajaran (Nurmayani, 2015). Saat ini sebagian besar sekolah menggunakan Kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajarannya. Kurikulum 2013 di sekolah dasar pada hakikatnya lebih memfokuskan kepada aspek afektif (sikap) peserta didik. Tujuan dari kurikulum 2013 ini adalah membentuk peserta didik agar memiliki budi pekerti luhur melalui pembelajaran tematik yang diterapkan dalam kurikulum 2013 tersebut.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013, guru tidak lagi berperan sebagai pengajar yang menyajikan seluruh materi pembelajaran, melainkan adalah sebagai fasilitator. Namun

walaupun hanya sebagai fasilitator, guru tetap memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mendukung tugasnya tersebut, seorang guru harus mempunyai kompetensi yang baik dan memadai. Hal ini tidak terlepas dari tanggung jawab yang diemban guru dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, khususnya di jenjang sekolah dasar yang menjadi pijakan seorang anak untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan tanggal 12 Oktober 2022, kepada Ibu Louisa Latumahina, S.Pd yang merupakan wali kelas V-B di SDN 104186 Tanjung Selamat terjadi beberapa kendala yang dialami oleh guru maupun peserta didik. Beberapa kendala yang dialami yaitu terkait ketersediaan bahan ajar masih terbatas. Guru-guru hanya menggunakan bahan ajar yang tersedia dari sekolah, seperti contohnya buku pelajaran tematik terpadu. Selain itu, penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran juga belum maksimal, dimana pada saat mengajar hanya memanfaatkan bahan ajar konvensional yang dibuat secara mandiri. Bahan ajar yang dibuat secara mandiri masih berupa bahan ajar fisik seperti *mind mapping*, *madding*, serta poster yang ditempelkan di dinding kelas.

Masalah lain yang muncul pada saat kegiatan pembelajaran adalah ada beberapa peserta didik yang masih kurang fokus dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik lebih senang bermain dengan temannya daripada menyimak materi. Kebiasaan peserta didik yang kurang fokus dalam menyimak materi tentunya berdampak pada hasil belajar yang didapatkan. Hal tersebut dapat terlihat dari tabel hasil belajar berikut.

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Peserta Didik

Kategori Hasil Ujian Peserta Didik	Jumlah Siswa	Persentase
Lulus KKM 75	3	15%
Tidak Lulus KKM 75	17	85%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 20 peserta didik, hanya 15% atau 3 peserta didik lulus KKM, dengan kriteria nilai minimal 75. Sedangkan 85% atau 17 peserta didik tidak dapat mencapai nilai KKM. Hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan terlalu monoton dan tidak bervariasi.

Masalah selanjutnya adalah minimnya respon peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik belum mampu memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Hal ini terjadi ketika guru memberikan pertanyaan, sebagian peserta didik hanya diam dan tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, serta sedikit peserta didik yang berani bertanya dan memberikan pendapatnya. Hal ini tentunya menjadi kendala dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu menciptakan inovasi pembelajaran dalam bentuk pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Majid dalam (Kosasih, 2020, h. 1) menyebutkan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya Kosasih (2020, h. 1) menyatakan bahwa bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Berdasarkan pengertian di atas disimpulkan bahwa bahan ajar adalah segala sumber yang digunakan guru dan

peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Ada beberapa hal yang perlu dimuat didalam bahan ajar yaitu materi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai peserta didik.

Bahan ajar tentunya sangat berperan penting dalam ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar yang dibuat oleh guru haruslah dapat dipahami dan diterima peserta didik. Pada tingkat sekolah dasar, penggunaan bahan ajar dapat disusun dengan memperhatikan hal-hal berikut ini, yaitu tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menyesuaikan karakteristik dari peserta didik yang akan menggunakan bahan ajar, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir peserta didik, isi dari bahan ajar harus lengkap dan padat, serta mampu membangun pertumbuhan dan perkembangan aspek fisik dan psikis peserta didik.

Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran pada peserta didik jenjang sekolah dasar tentunya berbeda dengan bahan ajar yang digunakan pada jenjang lainnya. Hal ini dipengaruhi oleh Kurikulum 2013, dimana pada jenjang sekolah dasar kegiatan pembelajaran dilaksanakan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik.

Dalam penggunaannya, bahan ajar haruslah dapat memfasilitasi peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru secara mandiri. Dengan menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka guru akan memiliki waktu luang untuk mengelola proses pembelajaran agar efisien dan efektif. Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan bahan ajar juga sangat diperlukan. Hal ini tidak terlepas dari kenyataan bahwa di era digital ini semua hal dilakukan secara online. Tentunya bahan ajar yang akan digunakan oleh guru dan peserta didik sebaiknya berbasis teknologi atau digital.

Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah *e-modul*. *E-modul* adalah bahan ajar yang disajikan dalam bentuk file dan dapat digunakan dengan bantuan perangkat elektronik (*handphone*, *tablet*, laptop, komputer, dll) yang berisi materi-materi pembelajaran. *E-modul* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya yaitu dapat digunakan secara mandiri, dapat digunakan kapan pun dan dimana pun, dapat memuat informasi-informasi yang disertai dengan gambar, tulisan, maupun video yang interaktif.

Ada banyak aplikasi atau website yang dapat digunakan guru untuk membuat dan mengembangkan *e-modul*. Aplikasi atau website tersebut diantaranya *Adobe Flash*, *Kvisoft Flipbook Maker*, *3D Page Flip Professional*, *Canva*, dan *Sigil*. Dalam penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi sigil. Aplikasi sigil adalah perangkat lunak editor yang dapat mengkonversi file word menjadi file berbasis epub. Aplikasi sigil memiliki banyak kelebihan, diantaranya fitur yang ditawarkan sangat lengkap, mudah untuk digunakan, serta cocok untuk berbagai jenis pengguna. *E-modul* berbasis aplikasi sigil merupakan solusi dalam mengatasi masalah penggunaan bahan ajar berupa buku teks yang dinilai kurang efisien. Dengan menggunakan *e-modul* berbasis aplikasi sigil diharapkan peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena bahan ajar yang diberikan sangat interaktif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 104186 Tanjung Selamat T.A. 2022/2023”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada SD Negeri 104186 Tanjung Selamat adalah sebagai berikut:

1. Ketersediaan bahan ajar masih terbatas.
2. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran belum maksimal.
3. Kegiatan pembelajaran terlalu monoton dan tidak bervariasi.
4. Minimnya respon atau umpan-balik peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran.
5. Peserta didik kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, agar tujuan penelitian lebih jelas serta permasalahan yang akan diteliti tidak meluas, maka permasalahan dibatasi pada pengembangan *e-modul* menggunakan aplikasi sigil pada tema 7 subtema 1 di kelas V SD Negeri 104186 Tanjung Selamat T.A. 2022/2023.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana langkah-langkah mengembangkan *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *sigil* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SD Negeri 104186 Tanjung Selamat?
- b. Bagaimana kelayakan pengembangan *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *sigil* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SD Negeri 104186 Tanjung Selamat?

- c. Bagaimana kepraktisan *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *sigil* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SD Negeri 104186 Tanjung Selamat?
- d. Bagaimana keefektifan *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *sigil* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SD Negeri 104186 Tanjung Selamat?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui langkah-langkah mengembangkan *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *sigil* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SD Negeri 104186 Tanjung Selamat.
- b. Mengetahui kelayakan pengembangan *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *sigil* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SD Negeri 104186 Tanjung Selamat.
- c. Mengetahui kepraktisan *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *sigil* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SD Negeri 104186 Tanjung Selamat.
- d. Mengetahui keefektifan *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *sigil* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SD Negeri 104186 Tanjung Selamat.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoritis

Proposal penelitian ini diharapkan mampu berperan dalam memberikan informasi yang dapat digunakan untuk bahan referensi bagi pembaca yang ingin menambah wawasan mengenai pengembangan *e-modul* dengan menggunakan aplikasi sigil.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan *e-modul* menggunakan aplikasi sigil ini diharapkan dapat memberikan semangat bagi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta dapat meningkatkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik.

2. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan *e-modul* menggunakan aplikasi sigil ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan guru dalam mengajar. Selain itu juga diharapkan dapat menjadi motivasi bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diperlukan peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan *e-modul* menggunakan aplikasi sigil ini diharapkan pihak sekolah dapat termotivasi untuk membantu mengembangkan bahan ajar lainnya, untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dengan adanya pengembangan *e-modul* menggunakan aplikasi sigil ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan mengenai langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang tepat bagi peserta didik.