

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran abad 21 adalah suatu peralihan dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran abad 21 mengadopsi pendekatan yang berfokus pada penemuan dan pengembangan konsep secara mandiri oleh peserta didik. Proses pembelajaran ini mengikuti pendekatan saintifik yang menekankan pada proses dan hasil yang bermakna, bukan hanya transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Dalam pembelajaran abad 21, penilaian menjadi autentik dan komprehensif. Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya dinilai berdasarkan hasil akhir, tetapi juga semua aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran. Selain itu, penilaian tidak terbatas pada penilaian aspek pengetahuan saja, tetapi juga mencakup penilaian terhadap keterampilan peserta didik. Produk yang dihasilkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran juga menjadi objek penilaian.

Dengan pendekatan ini, pembelajaran abad 21 berusaha untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti dan relevan bagi peserta didik.

Peserta didik diberdayakan untuk menjadi pembelajar yang aktif, mandiri, dan kritis, serta mampu menghasilkan karya atau produk yang menunjukkan penguasaan konsep dan keterampilan yang diperoleh. Penilaian yang autentik dan komprehensif dalam pembelajaran abad 21 memberikan gambaran yang lebih holistik tentang kemampuan peserta didik, tidak hanya sebatas pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan produk yang dihasilkan. Hal ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi serta keberhasilan belajar mereka.

Undang-Undang RI nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat

1 menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pasal ini sesuai dengan pandangan John Dewey (dalam Mansur Muslich) tentang pendidikan sebagai proses pembentukan kecakapan intelektual dan emosional yang mengarah pada pemahaman alam dan hubungan dengan sesama manusia. Dewey berpendapat bahwa Pendidikan harus melibatkan pengembangan keterampilan dan pengetahuan yang fundamental, serta mempersiapkan individu untuk berinteraksi dengan lingkungan dan masyarakat secara efektif.

Sementara itu, pendapat Socrates dalam Abdul Majid menyatakan bahwa tujuan paling mendasar dari pendidikan adalah untuk menciptakan seseorang yang

baik dan cerdas. Dalam konteks ini, "*good*" merujuk pada moralitas, etika, dan karakter yang baik, sementara "*smart*" merujuk pada kecerdasan intelektual dan kemampuan berpikir kritis. Kedua pandangan tersebut menekankan pentingnya pendidikan dalam membentuk individu yang memiliki kecakapan intelektual, emosional, moral, dan sosial yang baik. Dengan demikian, pasal tersebut sejalan dengan gagasan-gagasan Dewey dan Socrates mengenai tujuan dan esensi Pendidikan.

Masyarakat Indonesia dalam menghadapi Abad 21 harus dapat mengimbangi tuntutan dan tantangan zaman sehingga kehidupan bisa berkembang, salah satunya upaya yaitu pengembangan pendidikan. Pendidikan karakter merupakan salah satunya yang diperlukan dalam mengimbangi tantangan abad 21 ini, melalui pembelajaran yang mana pembelajaran abad 21 bercirikan pengintegrasian antara kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan penguasaan terhadap teknologi dari peserta didik (Kemendikbud, 2017).

Pembelajaran sebelum abad 21 masih menggunakan bahan ajar yang terbatas seperti buku ajar yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Penggunaan buku ajar yang telah disediakan tersebut belum optimal. Seiring dengan perkembangan zaman menyongsong abad 21 pembelajaran dan buku ajar banyak yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Banyak pendidik yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut dalam pembelajaran.

Ditambah dengan dampak pandemi Covid-19 memberi dampak luas pada semua sektor. Hal ini termasuk dalam sektor pendidikan dan gaya hidup

masyarakat. Perubahan yang paling mencolok terlihat dari sektor tersebut (Metatia dkk). Perkembangan zaman yang semakin maju didukung perkembangan teknologi memberikan kecepatan informasi yang luas dengan perkembangannya diikuti oleh setiap manusia. Manusia dituntut berpikir kritis dan kompetitif dalam meningkatkan kapasitas yang bertaraf (Cici dkk, 2022).

Penggunaan gawai saat ini pada anak membuat kekhawatiran para orang tua dimana anak asik dengan dunianya sendiri. Anak belum bisa membagi waktu sehingga menjadi malas dan sulit untuk diajak belajar. Ditambah dengan minat membaca peserta didik rendah sehingga guru membutuhkan strategi untuk menumbuhkan kembali minat membacanya. Guru menyadari bahwa teknologi tidak bisa lepas dari kehidupan peserta didik, sehingga guru dituntut untuk mampu memanfaatkan hal tersebut guna menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan melihat hal tersebut peneliti mengembangkan bahan ajar *e-modul* dengan harapan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dengan tepat dan minat membaca semakin meningkat.

Menurut teori belajar humanistik belajar bertujuan untuk membangun kepribadian peserta didik dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang positif. Teori ini lebih menekankan pada pembentukan kepribadian, perubahan sikap, menganalisis fenomena sosial dan hati nurani yang diterapkan melalui materi-materi pelajaran. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa guru atau pendidik sangat berperan sebagai fasilitator. Dalam hal ini guru ditugaskan untuk mengetahui keinginan setiap peserta didik karena keinginan-keinginan yang ada pada setiap

peserta didik dapat menambah kekuatan dan mendorong semangat belajar. Dengan begitu peserta didik akan merasa senang dalam belajar.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat memiliki peran yang signifikan dalam pembelajaran. Salah satu hasil perkembangan teknologi tersebut dalam konteks pendidikan adalah penggunaan *e-modul*, yaitu modul elektronik yang dimodifikasi dari modul cetak. Dengan *e-modul*, materi pembelajaran, tugas, latihan, dan sumber daya lainnya dapat diakses secara fleksibel dan mudah (Ayunda dkk, 2022). Guru memanfaatkan kemajuan teknologi ini dengan melihat dampak akibat pandemi covid-19 dimana peserta didik tidak bisa lepas dari *handphone* (HP). Dengan melihat situasi tersebut guru mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan *handphone* dalam pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan adalah modul elektronik atau *E-Modul*.

Modul elektronik (*e-modul*) adalah media yang di dalamnya terdapat batasan-batasan dan metode serta terdapat alat untuk mengevaluasi yang dibuat dengan sistematis serta menarik sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Melalui *e-modul* peserta didik tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dikarenakan *e-modul* memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh modul cetak yaitu, *e-modul* ini lebih interaktif karena dapat menampilkan gambar, animasi, video, audio, untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ayunda dkk, 2022).

Dongeng adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Melalui dongeng dengan cerita yang menarik bagi anak, maka dapat memudahkan anak menyerap informasi. Dongeng yang dapat menarik perhatian anak akan dengan mudah diserap oleh sensor memori untuk kemudian diteruskan ke memori jangka pendek dan akhirnya ke dalam memori jangka panjang (Rosada, 2016: 46).

Habsari (2017:24) menyatakan bahwa dongeng umumnya memiliki nilai moral yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran nilai karakter pada anak. Sedangkan menurut Priyono (dalam Ardini:2012), dongeng adalah cerita khayalan atau cerita yang mengada-ada serta tidak masuk akal dan dapat ditarik manfaatnya. Jadi, cerita yang terdapat di dalam dongeng adalah cerita khayalan yang terkadang di luar akal sehat manusia tetapi terdapat pesan moral untuk anak-anak.

Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat menegaskan bahwa karakter merupakan suatu watak atau akhlak dan bisa dikatakan sebagai kepribadian seseorang yang dapat terbentuk dari hasil internalisasi berbagai macam kebajikan yang dipercaya menjadi dasar cara pandang seseorang dalam berpikir, bertindak, dan bersikap yang sesuai dengan nilai, moral, dan norma yang berlaku. Guru memiliki peran yang sangat penting terutama menyampaikan ilmu pengetahuan dan Pendidikan karakter, karena guru tidak hanya mengajar tetapi juga mendidik dan mengarahkan peserta didik agar memiliki sikap dan perilaku yang baik.

Penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Gusti Ngurah Komang Wiratama dan I Gede Margunayasa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul *E-Modul* Interaktif Muatan IPS pada Subtema 1 Tema 5. Penelitian *E-Modul* interaktif muatan IPA pada Sub Tema 1 Tema 5 kelas V SD memiliki kualifikasi sangat baik dari ahli materi, ahli media, dan praktis. Hal ini menunjukkan bahwa *e-modul* interaktif muatan IPA pada Sub Tema 1 Tema 5 kelas V SD yang dikembangkan valid, sehingga *e-modul* interaktif ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Jurnal yang ditulis oleh Nurhadi, Nurhasnawati dan Nursalim Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Riau dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Kota Pekanbaru”. Penelitian ini menggunakan mendapat kriteria sangat baik dan diperoleh nilai rata-rata skor 3,64 dengan kriteria sangat praktis.

Kepemilikan dan penggunaan gawai pada peserta didik menjadi salah satu faktor peneliti mengembangkan bahan ajar *e-modul*. Peserta didik mengharapkan bahan ajar yang menarik dalam pembelajaran misalnya dengan menyajikan gambar-gambar yang menarik misalnya gambar ilustrasi, 3 dimensi, video dan pembelajaran yang interaktif. Penggunaan gawai pada peserta didik membuatnya tidak tertarik untuk membaca buku teks.

Perpaduan antara pembelajaran abad 21, materi dongeng, dan pendidikan karakter dalam pengembangan *e-modul* yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik belajar secara mandiri merupakan kontribusi penting dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif. Dengan menggunakan aplikasi flipbook, peneliti memiliki tujuan untuk menciptakan *e-modul* yang menarik dan membangkitkan rasa ingin belajar siswa. *E-modul* tersebut akan dirancang dengan sebaik mungkin agar dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran abad 21 dapat diimplementasikan dalam *e-modul* dengan menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Materi dongeng juga dapat menjadi sarana yang menarik untuk memasukkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran, seperti kejujuran, toleransi, dan tanggung jawab.

Penggunaan *e-modul* sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dibandingkan dengan bahan ajar cetak yang kurang efektif dan efisien. *E-modul* dapat menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, animasi, video, dan audio yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, *e-modul* juga dapat memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih baik, serta memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan mengikuti ritme belajar masing-masing.

Pada akhirnya, pengembangan *e-modul* dengan pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, menumbuhkan minat dan motivasi

belajar siswa, serta mendukung pengembangan karakter positif pada peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan evaluasi terhadap efektivitas *e-modul* dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta eksplorasi lebih lanjut terkait integrasi pendidikan karakter dalam desain *e-modul* tersebut (Sisi dkk, 2022).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat masalah diantaranya sebagai berikut:

1. mendorong peserta didik untuk meningkatkan minat membaca seiring dengan zaman digital yang semakin berkembang,
2. kegiatan pembelajaran saat ini banyak menggunakan media pembelajaran digital salah satunya *e-modul* untuk menarik peserta didik dalam belajar,
3. peserta didik tertarik membaca dengan menggunakan media digital dibanding buku teks.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kebutuhan *e-modul* pembelajaran dongeng berbantuan gambar ilustrasi bermuatan Pendidikan karakter dibutuhkan dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas VI SD Negeri 2 Kober?
2. Bagaimanakah kelayakan *e-modul* pembelajaran dongeng berbantuan gambar ilustrasi bermuatan Pendidikan karakter dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas VI SD Negeri 2 Kober?

3. Bagaimanakah keefektifan *e-modul* pembelajaran dongeng berbantuan gambar ilustrasi bermuatan Pendidikan karakter dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas VI SD Negeri 2 Kober?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. mendeskripsikan kebutuhan *e-modul* pembelajaran dongeng berbantuan gambar ilustrasi bermuatan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas VI SD Negeri 2 Kober,
2. mendeskripsikan tingkat kelayakan *e-modul* pembelajaran dongeng berbantuan gambar ilustrasi bermuatan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas VI SD Negeri 2 Kober,
3. mendeskripsikan tingkat keefektifan *e-modul* pembelajaran dongeng berbantuan gambar ilustrasi bermuatan Pendidikan karakter dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas VI SD Negeri 2 Kober.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat hasil penelitian berisi dua hal, yaitu: manfaat teoretis (akademis) dan praktis. Manfaat teoretis adalah kegunaan hasil penelitian terhadap pengembangan keilmuan. Manfaat praktis adalah kegunaan hasil penelitian untuk kepentingan masyarakat pengguna.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, diharapkan *e-modul* dengan berbantuan gambar ilustrasi pada materi dongeng dapat menjadi referensi dan acuan berharga untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan bahan ajar.

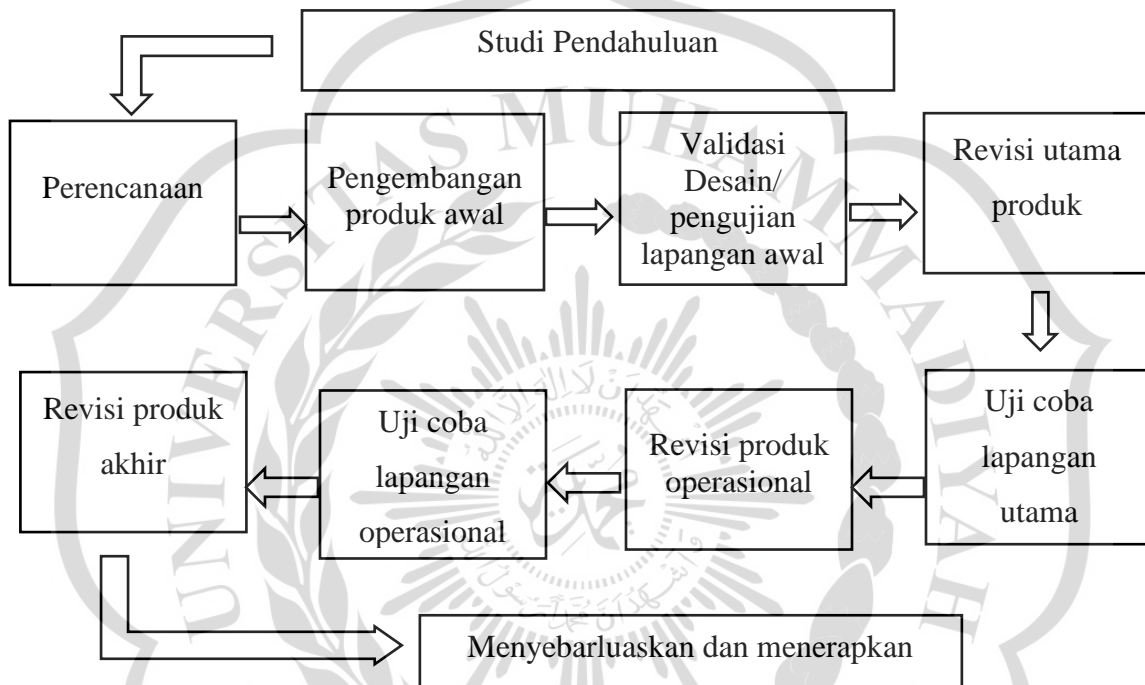
2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah kegunaan hasil penelitian untuk kepentingan masyarakat pengguna. Manfaat praktis pada penelitian ini yaitu:

- a) sebagai sumber belajar bagi guru dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga terciptanya kegiatan belajar yang menyenangkan,
- b) sebagai sumber belajar yang menarik siswa, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- c) membantu siswa untuk menarik minat siswa untuk membaca sehingga bisa meningkatkan nilai karakter, sehingga anak-anak tertarik dalam pembelajaran.
- d) memperoleh keterampilan dan wawasan dalam membuat bahan ajar berbasis *e-modul* dalam pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Untuk menghasilkan produk dalam penelitian ini maka alur pembuatan produk yang dilakukan melalui peta konsep yaitu:



Gambar 1.1. Peta Konsep Pengembangan Produk

Setelah melalui proses pengembangan produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. produk *e-modul* yang berisi materi pokok tentang dongeng dapat diakses melalui *link*,
2. produk *e-modul* yang memuat: teks, gambar, audio dibuka dengan aplikasi *flipbook*,
3. produk *e-modul* bisa dicetak dalam bentuk pdf,

4. guru dan peserta didik dapat dengan mudah menggunakan *e-modul* karena dengan hanya membuka *link* atau *scan e-modul* dapat diakses,
5. guru dan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi tentang dongeng karena ditampilkan menarik dengan bantuan gambar ilustrasi,
6. produk *e-modul* memuat materi yang dilengkapi dengan contoh, LKPD dan evaluasi.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Hasil yang akan dicapai akan optimal jika tesis ini membatasi permasalahan yang akan dikaji dalam proposal ini adalah:

1. berdasarkan studi lapangan, hasil angket kebutuhan peserta didik bahan ajar utama yang telah disediakan oleh pemerintah masih sangat terbatas. Guru berhak mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik,
2. berdasarkan uji kelayakan, *e-modul* dianggap layak dan dapat dijadikan pedoman pembelajaran bagi guru sehingga pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan,
3. berdasarkan hasil analisis data untuk menguji tingkat efektifitas, *e-modul* sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.