

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. E-Modul

a. Pengertian E-modul

Di era yang semakin maju, perkembangan teknologi telah memungkinkan terjadinya transformasi dalam pembelajaran yang sebelumnya terbatas pada interaksi satu arah antara guru dan siswa di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran saat ini dapat dilaksanakan melalui berbagai perangkat teknologi informasi seperti ponsel, tablet, *smartphone*, dan lainnya (Syahputri & Dafit, 2021). Hasil dari perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah E-modul.

E-modul atau modul elektronik adalah modul dalam format digital yang berisi teks, gambar, atau kombinasi keduanya, yang memuat materi elektronik digital lengkap dengan simulasi, dan dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran (Herawati & Muhtadi, 2018). Adanya kemajuan teknologi, e-modul saat ini tidak lagi terbatas pada teks dan gambar satu arah, tetapi juga akan berkembang menjadi media interaktif yang mampu menggabungkan audio, video, animasi dan simulasi (Prastyana dkk, 2023). Laraphaty, dkk (2021) menyebutkan bahwa modul elektronik (e-modul)

merupakan materi pembelajaran mandiri yang tersusun secara sistematis dalam format berbasis elektronik, melibatkan elemen audio, animasi, dan navigasi.

Modul elektronik adalah salah satu inovasi yang mampu menarik minat siswa terhadap proses pembelajaran. Modul ini berfungsi sebagai sumber belajar yang memuat materi, metode, batasan-batasan, dan cara evaluasi yang disusun secara sistematis dan menarik, dengan tujuan untuk mencapai kompetensi yang sesuai dengan kurikulum secara digital (Sidiq, 2020).

E-modul dapat mendukung siswa untuk belajar secara mandiri melalui media elektronik yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Peran E-modul dalam pembelajaran sangat signifikan, karena penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. E-modul membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar dengan menyajikan materi secara terstruktur dan sistematis, serta memberikan latihan soal yang memudahkan siswa dalam memahami dan mempelajari materi (Herawati & Muhtadi, 2018).

Herawati & Muhtadi (2018) berpendapat bahwa e-modul dianggap lebih inovatif karena menyajikan materi secara menyeluruh, terutama mengingat bahwa saat ini siswa lebih sering menggunakan handphone daripada buku. Dengan e-modul, siswa dapat memanfaatkan handphone mereka untuk belajar. E-modul memiliki kelebihan yaitu dapat menyediakan informasi berupa gambar atau

bahkan video, sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar. E-modul juga berisi materi-materi yang bisa dibaca siswa dimanapun dan kapanpun (Syahputri & Dafit, 2021).

b. Kriteria E-modul yang Baik

Tabel 2. 1 Kriteria E-modul yang Baik

Kriteria	Keterangan
<i>Self instruction</i>	E-modul harus terdapat instruksi-instruksi yang jelas sehingga siswa mudah dalam menggunakannya serta siswa mengetahui tujuan pembelajaran seperti apa yang harus mereka capai.
<i>Self contained</i>	Materi-materi pelajaran yang disajikan dalam E-modul lengkap sehingga siswa dapat mempelajari materi secara tuntas.
<i>Stand alone</i>	E-modul pembelajaran harus berdiri sendiri atau tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak memerlukan alat pendukung lain dalam penggunaannya. Apabila E-modul pembelajaran masih membutuhkan bahan ajar lain dalam penggunaannya maka E-modul pembelajaran tersebut tidak dikategorikan sebagai E-modul pembelajaran yang berdiri sendiri.
<i>Adaptif</i>	E-modul pembelajaran memiliki daya adaptasi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. E-Modul pembelajaran yang baik harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. E-Modul pembelajaran dapat dikatakan adaptif jika E-modul tersebut sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fleksibel untuk digunakan.
<i>User friendly</i>	E-modul pembelajaran tersebut hendaknya bersahabat atau akrab dengan pemakainya. Setiap paparan dan instruksi yang terdapat pada E-modul bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Salah satu bentuk E-modul pembelajaran yang user friendly yaitu menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti serta menggunakan istilah-istilah yang umum digunakan.

Sumber : Daryanto (2013; Lastri, 2023)

2. Kewirausahaan

a. Pengertian Kewirausahaan

Perubahan zaman mendorong segala sektor kehidupan untuk menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang ada saat ini tak terkecuali dari sektor pendidikan sehingga dalam penyesuaiannya inilah kurikulum kerap kali berganti. Perubahan kurikulum yang paling penting adalah bagaimana mengintegrasikan mata pelajaran yang dapat menumbuhkan semangat kewirausahaan pada siswa. Dengan adanya jiwa inovasi dan kreativitas pada generasi muda, akan terbentuk karakter wirausahawan yang mampu mendorong kemajuan suatu negara sehinggaent diperlukan kurikulum pendidikan yang mendukung pembangunan kewirausahaan (Kartika & Rokhmaniyah, 2019).

Zimmerer mendefinisikan kewirausahaan sebagai proses implementasi kreativitas dan inovasi untuk mengatasi masalah serta menemukan peluang yang dapat meningkatkan kehidupan (usaha) (Noventri dkk, 2022). Khulafa (2017) menyebutkan *entrepreneurship* adalah suatu pandangan atau perspektif hidup yang mendorong kebebasan dalam kebutuhan finansial untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan menggunakan sumber daya yang tersedia. Seseorang harus cermat dalam memanfaatkan peluang bisnis, memiliki kemampuan dalam pengelolaan risiko yang tepat untuk meraih kesempatan, serta menguasai keterampilan komunikasi dan

manajemen untuk mengatur orang, keuangan, dan sumber daya material guna menghasilkan proyek yang sukses untuk mencapai tujuan tersebut.

Maya & Yohanna (2018) menyatakan bahwa masa kanak-kanak dan remaja merupakan periode yang tepat untuk mengembangkan sikap positif terhadap kewirausahaan dan memperoleh pengetahuan dasar tentang masalah ini. Murniati (2019) menyatakan bahwa kurikulum bervisi kewirausahaan merupakan kurikulum pendidikan yang mengajarkan keinginan dan keterampilan berwirausaha kepada siswa sejak duduk di bangku sekolah dasar hingga perguruan tinggi yang diintegrasikan ke dalam perilaku siswa sehari-hari melalui proses pembelajaran yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran.

b. **Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)**

Salah satu komponen pendidikan yang terus berkembang dari waktu ke waktu adalah kurikulum. Kurikulum terbaru yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi untuk menghadapi tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka ini mencakup program kokurikuler yang belum terdapat dalam kurikulum sebelumnya.

Program kokurikuler dalam Kurikulum Merdeka dilaksanakan melalui projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Damayanti

(2023) menyatakan bahwa P5 dikembangkan berdasarkan tema-tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. P5 tidak bertujuan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. P5 memberikan peluang bagi pelajar untuk belajar dalam situasi yang lebih santai dan tidak formal, dengan struktur pembelajaran yang fleksibel, keterlibatan langsung dengan lingkungan sekitar, serta kegiatan yang interaktif, guna memperkuat berbagai keterampilan dan kompetensi yang dimiliki oleh siswa (Ayub, 2023).

Profil Pelajar Pancasila, sebagaimana diatur dalam Permendikbud Ristek No. 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024, menggambarkan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Terdapat enam ciri utama dari Pelajar Pancasila, yaitu: (1) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, (2) Berkebinekaan global, (3) Bergotong royong, (4) Mandiri, (5) Bernalar kritis, dan (6) Kreatif (Fajriansyah, 2023).

P5 atau proyek penguatan profil pelajar Pancasila merupakan proyek yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam satuan pendidikan. Proyek ini dilaksanakan dengan mempertimbangkan kebutuhan atau permasalahan yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Tujuan utama dari P5 adalah untuk

mengembangkan nilai-nilai karakter dalam dimensi Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran berbasis proyek yang tidak terikat dengan pembelajaran intrakurikuler (Piesesa & Camellia, 2023).

c. E-Modul Tema Kewirausahaan

E-Modul tema kewirausahaan melalui proyek olahan salak merupakan perencanaan aktifitas pembelajaran dalam bentuk digital dengan penerapan konsep pembelajaran berbasis proyek yang penyusunannya disesuaikan dengan tahap atau fase perkembangan siswa serta memperhatikan tema dan topik proyek yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Target proyek tema kewirausahaan di fase B adalah siswa yang mencerminkan Profil Pelajar Pancasila khususnya pada dimensi kreatif. Pada tahap awal siswa diasah untuk mengembangkan dimensi kreatif, siswa dibimbing untuk mampu berpikir secara fleksibel untuk mencari berbagai solusi alternatif dari masalah yang ada. Pada tahap aksi nyata, siswa akan berkolaborasi dengan guru dan teman satu kelompoknya untuk membuat makanan inovatif berbahan dasar salak dan melaksanakan festival jajanan inovatif berbahan dasar salak. Pada kegiatan ini diharapkan dimensi kreatif dalam diri siswa dapat lebih berkembang (Handayani, dkk, 2023).

3. Keterampilan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif adalah suatu proses yang memberikan kemungkinan pada siswa untuk mengaplikasikan imajinasi mereka dalam menciptakan berbagai ide, pertanyaan, dan hipotesis; menguji berbagai alternatif konseptual; serta menilai gagasan, proses, dan implikasi dari produk yang dihasilkan (Kampylis & Berki, 2014). Sari & Montessori (2021) menyebutkan keterampilan berpikir kreatif adalah proses yang menarik karena memungkinkan terciptanya inovasi baru tanpa menyimpang dari materi yang telah dipelajari.

Young & Balli berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah serangkaian kegiatan kognitif yang dilakukan seseorang ketika menghadapi suatu masalah atau kondisi tertentu. Proses ini melibatkan penggunaan imajinasi, kecerdasan, pandangan, dan gagasan dalam menanggapi situasi tersebut. Berpikir kreatif merupakan serangkaian langkah untuk menganalisis permasalahan, merumuskan hipotesis mengenai problematika tersebut, menemukan solusi potensial, mengajukan bukti-bukti pendukung, dan pada akhirnya menyampaikan hasil yang diperoleh untuk diterapkan dalam proses inovasi (Jasiah dkk, 2023). Guilford berpendapat bahwa berpikir kreatif adalah keterampilan untuk mempertimbangkan berbagai alternatif solusi terhadap suatu problem. Jenis pemikiran

tersebut saat ini masih kurang mendapatkan perhatian yang memadai dalam dunia pendidikan (Hapsari, 2017).

b. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Seorang siswa dapat dianggap memiliki keterampilan berpikir kreatif jika telah memenuhi berbagai indikator yang mendefinisikan keterampilan berpikir kreatif (Ahmad, 2022). Guilford menguraikan indikator keterampilan berpikir kreatif sejalan dengan hal tersebut. Indikator keterampilan berpikir kreatif diuraikan menjadi empat, yaitu *fluency, flexibility, elaboration, originality*.

Tabel 2.2 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif menurut Guilford

Indikator	Sub Indikator
Kelancaran berpikir/Kefasihan (<i>Fluency</i>)	1. Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar.
	2. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
	3. Memikirkan lebih dari satu jawaban.
Kelenturan/Fleksibilitas (<i>Flexibility</i>)	1. Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.
	2. Melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
	3. Mencari banyak alternative atau arah yang berbeda-beda.
	4. Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
Elaborasi/ <i>Elaboration</i>	1. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.
	2. Menambah atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
Keaslian/ <i>Originality</i>	1. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
	2. Memikirkan cara yang tidak lazim.
	3. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagiannya.

Sumber: Nafiah (2023)

4. Keterkaitan E-Modul Tema Kewirausahaan dengan Keterampilan Berpikir Kreatif

Berdasarkan pendapat Maya & Yohanna di atas, dalam periode tersebut siswa perlu dibekali keterampilan berwirausaha guna menumbuhkan dimensi kreatifitas, maka penelitian ini menguraikan keterkaitan e-modul tema kewirausahaan melalui proyek olahan salak untuk penguatan keterampilan berpikir kreatif. E-modul tema kewirausahaan melalui proyek olahan salak yang diimplementasikan pada penelitian ini difokuskan untuk mengukur tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa. E-modul tema kewirausahaan melalui proyek olahan salak berisi tujuan, aktivitas proyek, media pembelajaran berupa video dan gambar, serta asesmen yang menjadi sarana yang optimal dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif sehingga dapat menciptakan generasi tangguh yang siap menghadapi tantangan perkembangan zaman.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Aulia Rahmani, Choirul Huda, Siti Patonah, dan Paryuni pada tahun 2023 dengan judul “Analisis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Tema Kewirausahaan bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dengan tema kewirausahaan di SDN Gajahmungkur 04. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan kurikulum merdeka dapat

mendorong semangat kewirausahaan melalui P5 dengan tema kewirausahaan. Hal ini berdampak pada peningkatan inovasi, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam mengembangkan ide-ide kreatif yang dapat memberikan manfaat bagi mereka.

2. Penelitian Moh. Suryo Hardiyat, Djalal Fuadi, Laili Etika R, Minsih, dan Choiriyah Widyasari tahun 2023 dengan judul “*Entrepreneurship Extracurriculars in Developing Entrepreneurial Character for Elementary School Students*”. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil kegiatan penelitian adalah diterapkannya ekstrakurikuler kewirausahaan, karakter wirausaha yang diperlukan dapat tertanam pada diri siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan sikap kewirausahaan di masa depan.
3. Penelitian oleh Syifa Lailatul Mutmainnah, Nurlia Agustin, Widia Indra Kartika, dan Moh. Salimi pada tahun 2019 dengan judul “*Implementation of Entrepreneurship Education in Forming The Character of Entrepreneurship at Muhammadiyah Kebumen Elementary School*”. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil kegiatan penelitian adalah (1) strategi pendidikan di SD Muhammadiyah Kebumen dalam pembentukan karakter kewirausahaan melalui pendidikan kewirausahaan yang terintegrasi dengan pembelajaran yaitu mempersiapkan tenaga terdidik yang berjiwa kewirausahaan dengan melalui kegiatan *market day*, ekstrakurikuler kewirausahaan, dan pameran kewirausahaan serta pembentukan tenaga pendidik yang berjiwa kewirausahaan dengan

mengembangkan perangkat pembelajaran, memberikan pendidikan dan pelatihan kewirausahaan yang berkesinambungan bagi tenaga pendidik, dan penghargaan; (2) hasil pembentukan karakter kewirausahaan melalui pendidikan kewirausahaan menyatakan bahwa pada aspek kejujuran mencapai 81%, aspek percaya diri mencapai 85%, aspek kompetitif 81%, aspek kreatif 83%, aspek berorientasi pada masa depan 80% dan aspek berorientasi pada hasil 77%.

4. Penelitian oleh Widia Indra Kartika dan Rokhmaniyah pada tahun 2019 dengan judul *“Analysis of The Implementation of The Steam Approach in Entrepreneurship Learning to Support Planning for The Implementation of Entrepreneurship Curriculum in Elementary Schools”*. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil kegiatan penelitian adalah penerapan pendekatan STEAM dalam pembelajaran kewirausahaan sangat mendukung usaha SD N 2 Waluyo dalam merencanakan penerapan kurikulum kewirausahaan melalui (1) kegiatan pembelajaran kewirausahaan dengan pendekatan STEAM di kelas IV di SD Negeri 2 Waluyo Kebumen yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran kewirausahaan serta dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa, dan (2) evaluasi kegiatan pembelajaran kewirausahaan kelas IV di SD Negeri 2 Waluyo Kebumen yang dilakukan melalui tes tertulis, penilaian proses, dan hasil dalam pembuatan produk dari manik-manik dan anyaman daun pandan.

5. Penelitian oleh Muhammad Zakir dan Hari Antoni Musril pada tahun 2020 dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Berbasis Android di SMK Elektronika Indonesia Bukittinggi”. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil kegiatan penelitian adalah aplikasi media pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) berbasis android ini telah dirancang dan dibuat menggunakan *Adobe flash Professional CS6* yang menghasilkan output berbentuk apk sehingga bisa dijalankan pada *smartphone*. Dan aplikasi media pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) berbasis android ini dapat membantu para siswa terutama siswa SMK Elektronika Indonesia yang bisa belajar dimana saja tanpa harus membawa buku kemana-mana dan hanya memanfaatkan *smartphone* mereka. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu guru menjelaskan materi, khususnya yang melibatkan gambar, video, dan contoh, sehingga memudahkan proses mengajar dan belajar, serta meningkatkan kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas pembelajaran.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada langkah-langkah penerapan aktivitas proyek dalam pembelajaran di sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah bahwa: 1) pada penelitian ini menggunakan modul proyek berbasis digital (elektronik modul) yang bisa diakses dan digunakan siswa tanpa batas ruang sebagai upaya untuk menguatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, 2) pemanfaatan modul tema

kewirausahaan melalui proyek olahan salak dalam penelitian ini sebagai upaya untuk menguatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

C. Kerangka Pikir

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dikembangkan pada siswa, terutama di era globalisasi. Keterampilan ini memungkinkan siswa menciptakan ide inovatif, menyelesaikan masalah secara kreatif, dan menyesuaikan diri dengan perubahan. Metode untuk mengembangkan keterampilan ini salah satunya adalah dengan pembelajaran berbasis proyek, yang fokus pada siswa dan melibatkan mereka dalam investigasi serta pemecahan masalah yang nyata.

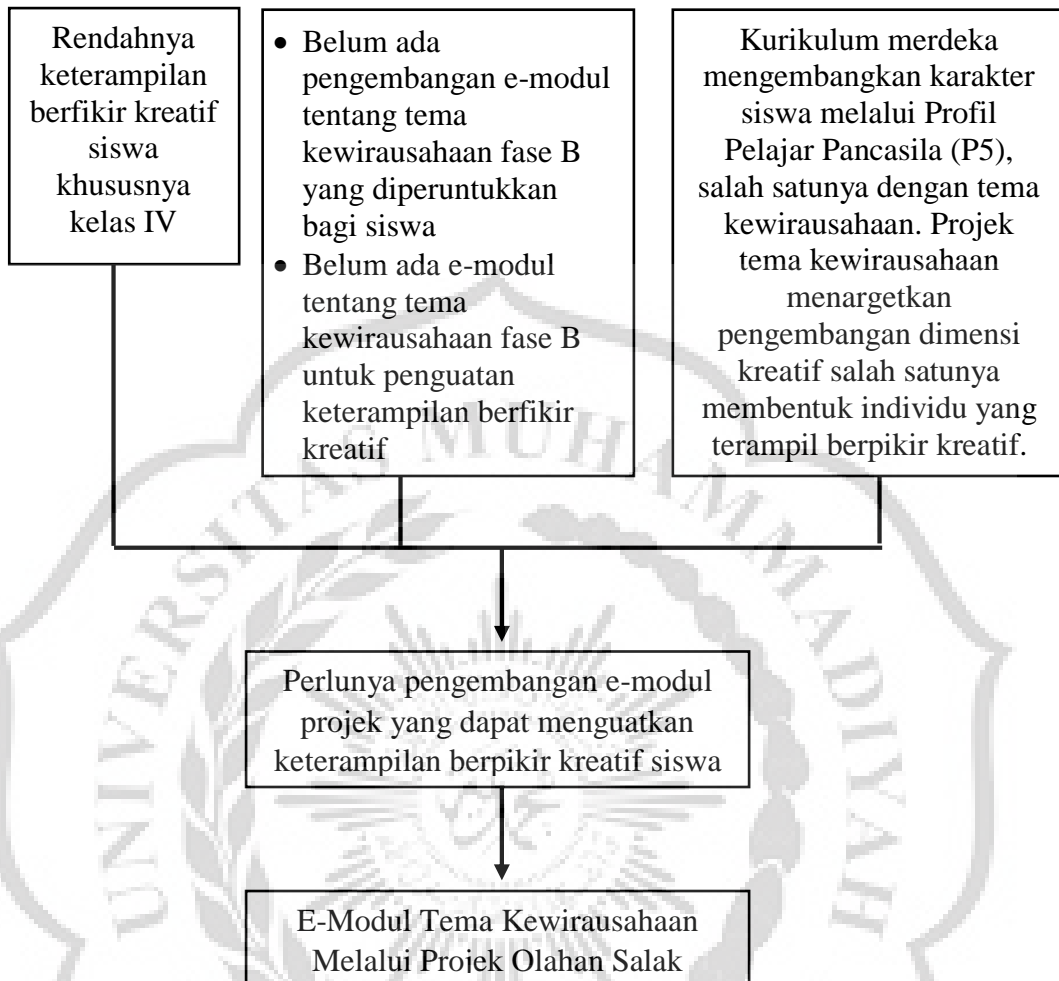
E-modul tema kewirausahaan melalui proyek olahan salak merupakan salah satu contoh pembelajaran berbasis proyek yang dapat digunakan untuk memperkuat keterampilan berpikir kreatif siswa. Proses pengembangan produk olahan salak melibatkan eksplorasi ide dan kreativitas dalam memikirkan cara-cara baru untuk mengolah buah salak. Melalui proyek olahan salak, siswa akan diajak untuk berpikir kreatif dalam merancang produk olahan salak yang unik dan menarik. Siswa akan diajak untuk memikirkan berbagai kemungkinan produk yang dapat dibuat dari salak, seperti minuman, camilan, atau produk makanan lainnya. Hal ini merangsang imajinasi mereka untuk berpikir dan menghasilkan ide inovatif yang mungkin belum pernah mereka pikirkan sebelumnya. Hal ini akan melatih keterampilan berpikir kreatif

mereka dalam menyelesaikan masalah dan menghadapi tantangan yang muncul selama proses pembuatan produk.

Dengan demikian, e-modul dengan tema kewirausahaan melalui proyek olahan salak dapat menjadi sarana yang efektif untuk menguatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Melalui proyek ini, siswa bukan hanya belajar tentang kewirausahaan, namun juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang bermanfaat bagi perkembangan siswa di masa mendatang.

Penggunaan modul ajar khususnya modul ajar proyek tema kewirausahaan di sekolah dasar di Gugus Sudirman, Korwilcamdikpora Karangobar, Kabupaten Banjarnegara masih sebatas menggunakan modul proyek pegangan guru dari kabupaten Banjarnegara saja dan belum ada pengembangan e-modul tentang tema kewirausahaan fase B yang diperuntukkan bagi siswa, serta belum ada e-modul tentang tema kewirausahaan fase B untuk penguatan keterampilan berfikir kreatif. Selain itu permasalahan yang ada pada penelitian ini selanjutnya yaitu rendahnya keterampilan berfikir kreatif siswa khususnya kelas IV. Berdasarkan kondisi tersebut maka upaya yang dapat dilakukan adalah melakukan pengembangan e-modul proyek untuk siswa. Melalui pengembangan ini diharapkan menghasilkan e-modul proyek kewirausahaan yang layak dan efektif serta berdampak baik pada penguatan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Adapun alur kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Alur Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang sudah dijelaskan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah e-modul tema kewirausahaan melalui proyek olahan salak dapat menguatkan keterampilan berpikir kreatif.