

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses mengubah pola perilaku manusia, dalam arti yang luas termasuk pola berpikir, merasakan, dan tindakan secara terbuka. Pandangan ini jelas, tujuan pendidikan adalah melakukan perubahan perilaku yang ditentukan oleh lembaga pendidikan. Kajian pendidikan berusaha mengidentifikasi perubahan-perubahan dalam pola perilaku yang ditentukan oleh lembaga pendidikan. Pencapaian kualitas pendidikan pada tingkat lembaga pendidikan memerlukan usaha signifikan dari pelaku atau pelaksana pendidikan itu sendiri. Upaya peningkatan sumber daya manusia merupakan tugas besar dan memerlukan waktu yang relatif lama, karena terkait dengan masalah pendidikan bangsa memerlukan pengelolaan yang baik dan terarah (Afandi, 2021)

Pembangunan suatu bangsa tidak terlepas dengan proses pelaksanaan pendidikan bangsa itu sendiri, antara kemajuan masyarakat dan pendidikan dari suatu bangsa tidak dapat dipisahkan. Dalam Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa titik berat pembangunan pendidikan diletakkan pada peningkatan mutu setiap jenis dan jenjang pendidikan. Berkaitan dengan itu maka pendidikan dan pembinaan guru serta tenaga kependidikan lainnya pada semua jenjang dan jenis pendidikan di dalam dan di luar sekolah perlu ditingkatkan dan diselenggarakan secara terpadu. (Fadel, 2019).

Pengalaman belajar yang bermakna dan relevan menjadi tujuan utama pembelajaran. Siswa diarahkan agar mampu menjadi pembelajar aktif, mandiri, kritis, serta menghasilkan karya yang mencerminkan penguasaan konsep dan keterampilan. Sistem penilaian autentik memberikan gambaran menyeluruh tentang kemampuan siswa, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan hasil karya. Penerapan penilaian ini mampu mendorong keterlibatan aktif sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa (Sari & Permatasari, 2020).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada Pasal 1 Ayat 1 menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar yang kondusif agar siswa mampu mengembangkan potensi dirinya. Potensi ini mencakup kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi dan masyarakat. Pandangan tersebut sejalan dengan pernyataan Muslich (2023:45) yang menilai pendidikan sebagai pembentukan kecakapan intelektual dan emosional untuk memahami lingkungan sosial (Kurniasih & Sani, 2019).

Pandangan John Dewey (dalam Muslich, 2023:45) memperkuat makna pendidikan sebagai proses pembentukan kecakapan intelektual dan emosional yang bertujuan agar individu mampu memahami lingkungan dan berinteraksi dengan sesama. Pendidikan menurut Dewey harus melatih keterampilan dasar, memperkaya pengetahuan, serta mempersiapkan siswa berinteraksi secara efektif dengan masyarakat. Socrates (dalam Majid, 2024:564) menilai pendidikan sebagai sarana untuk mencetak individu yang baik secara moral dan cerdas secara intelektual. "Baik" berarti bermoral, beretika, dan berkarakter, sedangkan "cerdas" memiliki kemampuan berpikir kritis dan intelektual tinggi. Kedua pandangan tersebut menunjukkan pentingnya peran pendidikan dalam membentuk kecakapan intelektual, emosional, moral, dan sosial siswa. Karakter dan kemampuan berpikir

kritis menjadi aspek penting dalam pembentukan pribadi siswa (Yamin, 2020).

Masyarakat Indonesia harus mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman yang semakin berkembang. Pengembangan pendidikan menjadi cara menghadapi tantangan tersebut, khususnya pendidikan karakter. Pembelajaran abad ke-21 menuntut integrasi literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan penguasaan teknologi sebagai dasar pembentukan karakter siswa (Kemendikbud, 2017; Puspitasari et al., 2021). Sebelum abad ke-21, bahan ajar terbatas pada buku teks yang disediakan pemerintah. Buku ajar tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Pergeseran menuju abad ke-21 membawa perubahan dalam penyusunan bahan ajar yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi. Pendidik mulai memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk mendukung proses belajar siswa (Aulia & Wulandari, 2022).

Pandemi Covid-19 memberi dampak luas pada berbagai sektor, termasuk pendidikan dan gaya hidup masyarakat (Metatia dkk). Masyarakat yang hidup di era teknologi dituntut untuk berpikir kritis dan bersaing secara global (Cici dkk, 2022). Penggunaan gawai oleh anak memicu kekhawatiran orang tua karena anak sering kali asyik dengan dunianya sendiri dan sulit diajak belajar. Minat baca siswa yang rendah semakin memperbesar tantangan pembelajaran. Guru yang memahami kondisi ini harus mampu memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Melihat situasi tersebut, Peneliti mengembangkan *e-modul* sebagai upaya memanfaatkan teknologi dan menumbuhkan minat baca siswa (Prastowo & Sudiby, 2021).

Teori belajar humanistik memandang belajar sebagai sarana pembentukan kepribadian melalui aktivitas positif. Teori ini menekankan pembentukan sikap, perubahan perilaku, dan analisis fenomena sosial yang diwujudkan dalam pembelajaran. Guru sebagai fasilitator harus memahami keinginan siswa untuk mendorong semangat belajarnya (Ambarwati & Nurjanah, 2021). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berpengaruh signifikan dalam pendidikan. Salah satunya berupa penggunaan *e-modul*, yang memudahkan akses materi pembelajaran, tugas, dan latihan (Ayunda dkk., 2022; Firmansyah et al., 2021).

E-modul menjadi media pembelajaran yang sistematis, menarik, serta disesuaikan dengan kompleksitas materi. *E-modul* memiliki keunggulan karena mampu menampilkan konten interaktif berupa gambar, animasi, video, dan audio yang mendukung pencapaian pembelajaran (Ayunda., 2022; Anugrahana, 2020). Materi pantun menjadi salah satu pilihan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pantun dengan tema sesuai mudah diterima siswa karena mampu mempercepat proses penerimaan informasi (Rosada, 2016; Habsari, 2017). Pantun memuat nilai moral yang dapat dijadikan media pembelajaran karakter. Menurut Priyono (dalam Ardini, 2012), pantun mengandung cerita khayalan yang sarat pesan moral, meskipun terkadang tampak tidak masuk akal (Habsari, 2017; Purwati, 2021). Karakter merupakan bagian dari kepribadian yang terbentuk melalui internalisasi nilai dan kebajikan. Guru berperan penting dalam menanamkan karakter serta membimbing siswa agar berperilaku baik dan berpengetahuan luas (Kementerian Pendidikan, 2018; Susanto, 2021).

E-modul merupakan bentuk pengembangan bahan ajar yang disajikan dalam format elektronik dan dirancang secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran. Berbeda dengan modul cetak, *e-modul* memiliki karakteristik interaktif karena dapat memuat berbagai fitur multimedia seperti teks, gambar,

animasi, audio, dan video yang menarik bagi siswa. Melalui tampilan yang menarik dan konten yang variatif, *e-modul* tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar tetapi juga sebagai media yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Ayunda dkk., 2022). Penyusunan *e-modul* memperhatikan urutan materi, tujuan pembelajaran, aktivitas siswa, serta evaluasi pembelajaran yang terintegrasi di dalamnya. Materi dalam *e-modul* dirancang lebih fleksibel dan mudah diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Kemudahan akses inilah yang menjadi salah satu keunggulan *e-modul*, terutama di era digital saat siswa tidak terlepas dari penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah et al., 2021).

E-modul memungkinkan pembelajaran berlangsung secara mandiri maupun dalam bimbingan guru. Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan dan kecepatan belajarnya. Dengan adanya interaktivitas, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, mengerjakan latihan, dan mengakses informasi tambahan melalui tautan yang tersedia dalam *e-modul*. Hal ini membantu siswa membangun keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Anugrahana, 2020). Selain itu, *e-modul* mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dan menjadi salah satu solusi alternatif dalam pembelajaran jarak jauh atau hybrid. Guru dapat memanfaatkan *e-modul* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan kemudahan pembaruan konten, guru dapat menyesuaikan materi sesuai perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa (Darmayanti et al., 2023). Dengan berbagai keunggulan tersebut, *e-modul* tidak

hanya menjadi alat bantu mengajar, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan di era digital.

Penelitian yang dilakukan Gusti Ngurah Komang Wiratama dan I Gede Margunayasa menunjukkan bahwa *e-modul* interaktif muatan IPA untuk siswa kelas V SD mendapatkan penilaian sangat baik, baik dari segi materi, media, maupun kelayakan penggunaan. Penelitian ini membuktikan bahwa *e-modul* interaktif layak digunakan dalam pembelajaran (Wiratama, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Nurhadi dan Nursalim menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis discovery learning untuk siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah di Pekanbaru memperoleh kategori sangat baik dan layak pakai (Nurhadi et al., 2022).

Kepemilikan dan penggunaan gawai oleh siswa menjadi alasan utama pengembangan *e-modul*. Siswa cenderung lebih tertarik pada bahan ajar interaktif yang menyajikan gambar, video, dan animasi daripada buku teks konvensional (Kurniawan & Marlina, 2022). Pengembangan *e-modul* yang menggabungkan pembelajaran abad ke-21, materi pantun, dan pendidikan karakter bertujuan mendukung pembelajaran mandiri siswa. Peneliti menggunakan aplikasi flipbook untuk merancang *e-modul* yang menarik dan interaktif (Darmayanti et al., 2023).

E-modul dirancang agar mampu mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan juga komunikasi siswa. Materi pantun menjadi sarana yang tepat dalam menanamkan nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi (Rahmawati et al., 2022). Penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran memiliki keunggulan dibandingkan bahan ajar cetak. *E-modul* mampu mengintegrasikan multimedia interaktif yang meningkatkan

keterlibatan siswa dan memberi fleksibilitas dalam belajar (Hasanah & Gunawan, 2021). Pengembangan *e-modul Si Pantun* diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar siswa. Evaluasi terhadap efektivitas *e-modul* dan pengembangan integrasi nilai karakter di dalamnya dapat menjadi fokus penelitian lanjutan (Sisi dkk., 2022; Ridwan et al., 2023).

B. Identifikasi Masalah

Berikut adalah beberapa masalah yang mungkin muncul dalam penelitian berjudul "Pengembangan *e-modul si Pantun* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas V SD Negeri I Tangerang Kecamatan Somagede Banyumas":

1. Kondisi Awal Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri I Tangerang Kecamatan Somagede Banyumas

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional dengan ceramah dan penugasan satu arah dari guru kepada siswa. Buku teks menjadi satu-satunya sumber belajar, sehingga siswa kurang mendapatkan variasi pembelajaran. Ketertarikan siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, khususnya teks pantun, masih rendah karena penyajian materi belum interaktif dan tidak terintegrasi dengan media berbasis teknologi. Akibatnya, motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi minim.

2. Pengembangan *e-modul si Pantun*

Pengembangan *e-modul si Pantun* pembelajaran Bahasa Indonesia belum dilakukan secara optimal di lingkungan pendidikan dasar. Guru cenderung menggunakan bahan ajar yang tersedia dari pemerintah atau media cetak yang kurang relevan dengan perkembangan zaman. Sebagian besar *e-modul si*

Pantun yang ada tidak disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, baik dari bahasa, tampilan, maupun interaktivitasnya. Hal ini menyebabkan kebutuhan siswa akan media pembelajaran digital yang menarik dan mudah dipahami belum sepenuhnya terpenuhi.

3. Respon Guru terhadap *e-modul si Pantun*

Sebagian guru terkendala dalam mengembangkan dan menggunakan *e-modul si Pantun* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Faktor keterbatasan kemampuan teknologi, waktu, dan dukungan fasilitas menjadi penyebab guru enggan berinovasi menggunakan *e-modul si Pantun*. Walaupun beberapa guru sudah menyadari manfaat penggunaan *e-modul si Pantun*, respon yang muncul lebih banyak bersifat pasif dan sekadar mengikuti program dari sekolah, bukan inisiatif pengembangan mandiri

4. Respon Siswa terhadap Penggunaan *e-modul si Pantun*

Siswa menunjukkan minat tinggi terhadap penggunaan teknologi di dalam pembelajaran, tetapi cenderung lebih menyukai penggunaan gawai untuk bermain daripada belajar. *E-modul si Pantun* yang disajikan secara interaktif dapat memancing antusiasme dan motivasi belajar mereka, tetapi pengawasan dan bimbingan tetap diperlukan agar penggunaannya efektif sebagai sarana pembelajaran. Kecenderungan siswa cepat bosan dengan media konvensional mendorong perlunya inovasi media pembelajaran berbasis digital

5. Efektivitas *e-modul si Pantun* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

E-modul si Pantun terbukti mampu meningkatkan keaktifan, minat, dan motivasi belajar siswa saat disajikan dengan menarik dan interaktif. E-modul yang memadukan teks, gambar, video, dan animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun, efektivitas *e-modul si Pantun* sangat bergantung pada kualitas pengembangan konten dan guru memfasilitasi pembelajaran. *e-modul si Pantun* menjadi media efektif ketika terintegrasi dengan pembelajaran yang sesuai dan didukung peran aktif guru dan siswa.

C. Pembatasan Masalah

Beberapa masalah yang muncul kemudian dipilih berdasarkan relevansi, terutama yang berkaitan dengan keterbatasan siswa kelas V dalam memahami struktur pantun serta kemampuan menulis yang masih berkembang. Kondisi ini berpotensi mempengaruhi efektivitas pemanfaatan *e-modul* dalam pembelajaran. Pengembangan *e-modul* perlu dilakukan secara menarik dan interaktif agar mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pembuatan konten yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi tantangan tersendiri. Selain itu, pengembangan *e-modul* harus disesuaikan dengan kurikulum dan standar kompetensi, sehingga penyesuaian materi perlu dilakukan secara tepat.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kebutuhan *e-modul si Pantun* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dibutuhkan dalam proses pembelajaran materi pantun siswa Kelas V SD Negeri I Tanggeran Kecamatan Somagede Banyumas?
2. Bagaimanakah model pengembangan *e-modul si Pantun* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas V SD Negeri I Tanggeran Kecamatan Somagede Banyumas?
3. Bagaimanakah uji kelayakan atau uji validasi ahli dan pengguna *e-modul si Pantun* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas V SD Negeri I Tanggeran Kecamatan Somagede Banyumas?
4. Bagaimanakah keefektifan *e-modul si Pantun* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas V SD Negeri I Tanggeran Kecamatan Somagede Banyumas?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan gambar ilustrasi bermuatan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran materi pantun siswa Kelas V SD Negeri I Tanggeran Kecamatan Somagede Banyumas.
2. Mendeskripsikan model pengembangan e modul si pantun pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas V SD Negeri I Tanggeran Kecamatan Somagede Banyumas.

3. Mendeskripsikan tingkat kelayakan *e-modul si pantun pada* pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas V SD Negeri I Tanggeran Kecamatan Somagede Banyumas.
4. Mendeskripsikan tingkat keefektifan *e-modul si Pantun pada* pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas V SD Negeri I Tanggeran Kecamatan Somagede Banyumas.

F. 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 si Pantun* pada pembelajaran menulis pantun dapat menjadi referensi dan acuan berharga untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan bahan ajar.

2. Manfaat Praktis

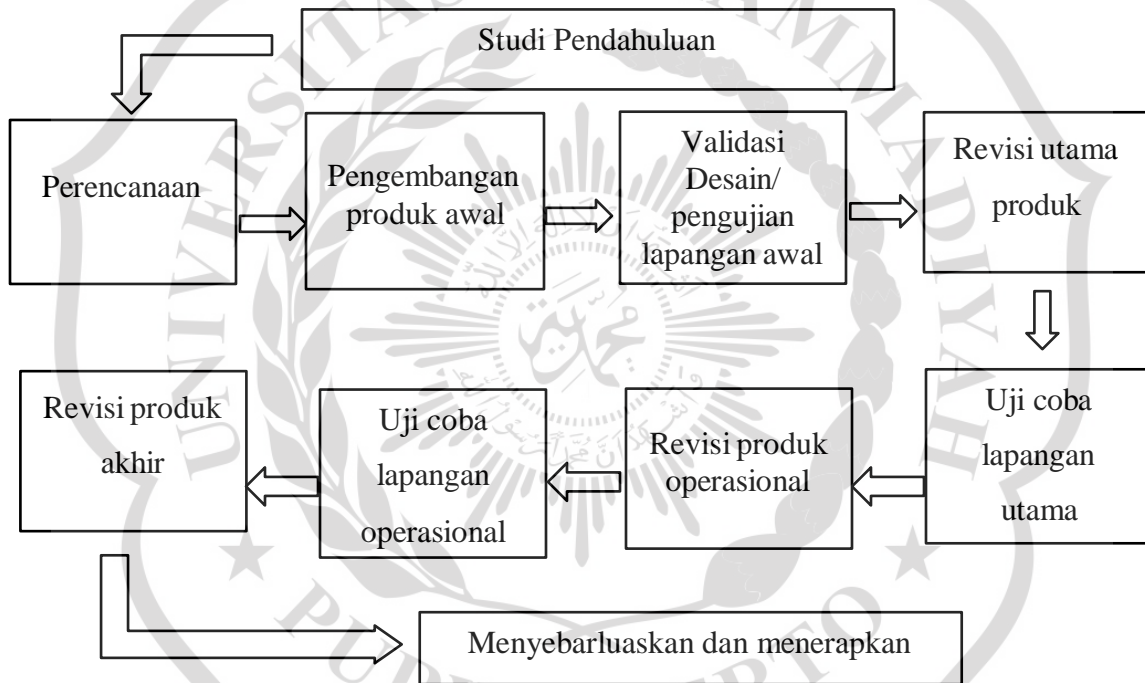
Manfaat praktis adalah kegunaan hasil penelitian untuk kepentingan masyarakat pengguna. Manfaat praktis pada penelitian ini yaitu:

- 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.

G. 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 pantun dapat diakses melalui *link*,
2. produk *e-modul* yang memuat: teks, gambar, audio dibuka dengan aplikasi *articulestoryline* dengan desain *canva*
3. Produk *e-modul* bisa dicetak dalam bentuk pdf,
4. guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakan *e-modulsi pantun* karena dengan hanya membuka *link* atau *scan e-modul* dapat diakses,
5. guru dan siswa dapat dengan mudah memahami materi tentang menulis pantun karena ditampilkan menarik dengan bantuan gambar ilustrasi,
6. produk *e-modul* memuat materi yang dilengkapi dengan contoh, LKPD dan evaluasi.

H. 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 siswa bahan ajar utama yang telah disediakan oleh pemerintah masih sangat terbatas. Guru berhak mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa,
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. Siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.