

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan pembelajaran di Indonesia mengalami perubahan akibat adanya pandemi *covid-19*. Aktivitas di luar rumah dibatasi, termasuk kegiatan belajar di sekolah. Menyikapi hal tersebut, maka proses pembelajaran diarahkan secara daring dengan memanfaatkan teknologi dari rumah masing-masing. Hal tersebut sebagai salah satu upaya agar pendidikan tetap dapat terlaksana meski dalam keadaan pandemi *covid-19*. Salah satu dampak positif dari pembelajaran daring, yaitu dapat mendorong semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran semakin berwawasan teknologi. Pendapat tersebut senada dengan pendapat Astini (2020: 22) yang mengemukakan bahwa adanya pandemi *covid-19* menuntut guru, peserta didik, dan orang tua untuk berwawasan teknologi karena banyak aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran daring, seperti *google classroom*, *google meet*, dan lainnya. Hal tersebut terjadi karena setiap orang lebih banyak menghabiskan waktu untuk berinteraksi dengan media elektronik saat pandemi *covid-19*, sehingga lebih akrab untuk mengoperasikannya.

Selain dampak positif, pembelajaran daring yang terlaksana juga dapat memberikan dampak negatif bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik terlalu sering berinteraksi dengan media komunikasi hingga terkadang melupakan kondisi di sekitar. Tidak hanya itu, terlalu sering berinteraksi dengan media elektronik juga dapat mengurangi waktu bersama dengan orang disekitar, sehingga peserta didik cenderung individualis selama pembelajaran daring.

Kondisi tersebut jika terus menerus dilakukan, maka dapat menyebabkan rendahnya keterampilan sosial. Namun, saat ini pembelajaran sudah dapat berlangsung seperti biasanya dengan suasana yang dapat mendukung peserta didik untuk berinteraksi dengan orang lain. Meskipun demikian, diperlukan peran seorang guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Komponen dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran berkualitas, diantaranya tujuan pembelajaran, bahan ajar, kegiatan pembelajaran, metode, model, alat, dan evaluasi. Salah satu komponen tersebut adalah penggunaan bahan ajar. Berdasarkan Panggabaen dan Danis (2020: 103) pengembangan bahan ajar adalah salah satu solusi yang dapat dilakukan dalam mencapai keefektifan proses pembelajaran karena guru dapat melatih kemampuan dalam mengelola kelas dan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Guru dituntut agar mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan menyipkan penggunaan teknologi agar peserta didik dapat mengetahui penggunaan teknologi untuk proses pembelajaran bukan hanya sekedar bermain. Selain itu, guru juga harus mengikuti arah perkembangan zaman agar proses pembelajaran selalu dapat menarik minat dan perhatian peserta didik karena kegiatan yang dilakukan di sekolah sama seperti kegiatan yang biasa dilakukan di rumah, yaitu dengan menggunakan teknologi. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat yang dikemukakan Ajizah dan Huda (2020: 333) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi perlu dilakukan untuk mengimbangi kebutuhan peserta didik di era modern sesuai tuntutan zaman. Senada dengan pendapat Nana (2019: 50) yang menyatakan bahwa bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam membantu peserta didik

untuk mencapai kompetensi lebih cepat. Bahan ajar cetak selama ini dinilai belum mampu secara maksimal dalam memenuhi kebutuhan seorang guru dalam menyampaikan materi. Hal ini dikarenakan adanya materi-materi pembelajaran yang sulit dipresentasikan dalam bentuk tulisan dan lebih baik disajikan dengan memanfaatkan teknologi.

Aisyah *et al.* (2020: 63) secara garis besar isi dari bahan ajar adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik untuk mencapai ketentuan kompetensinya. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik guna mempermudah kehidupan yang dijalani adalah keterampilan sosial. Berdasarkan Ulum (2018: 115) keterampilan sosial merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik karena sebagai dasar utama agar peserta didik tersebut mampu berinteraksi baik dengan orang lain. Sebaliknya, jika peserta didik mempunyai keterampilan sosial yang rendah, maka peserta didik akan kesulitan berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu, keterampilan sosial yang tinggi juga dapat mempermudah seseorang dalam mencari solusi atas permasalahan yang sedang dihadapi.

Peserta didik yang mempunyai keterampilan sosial tinggi akan lebih mudah dalam mencapai tujuan hidupnya. Hal ini dikarenakan peserta didik akan mampu mengemukakan keinginan dan pendapatnya dengan baik. Peserta didik tersebut juga mampu membangun interaksi yang baik dengan orang lain. Selain itu, peserta didik juga akan mampu menghindarkan dirinya dari timbulnya konflik baik secara verbal maupun nonverbal karena berperilaku sesuai norma di masyarakat. Keterampilan sosial sangat berperan penting dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat pendidikan dasar karena sebagai dasar untuk menuju pendidikan yang

lebih tinggi lagi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa keterampilan sosial merupakan suatu hal yang penting dalam dunia pendidikan.

Analisis kebutuhan dilakukan pada tanggal 11 November 2021 dengan teknik dokumentasi dan wawancara terstruktur kepada guru kelas IV UPT SDN 102 Gresik, yaitu Ibu Halimatus Sa'diyah, S.Pd. Selain itu, wawancara dan penyebaran angket analisis kebutuhan juga dilakukan kepada peserta didik di kelas IV yang berjumlah 33 peserta didik dengan rincian 18 perempuan dan 15 laki-laki. Kondisi nyata yang terjadi di lapangan belum sesuai dengan kondisi ideal yang seharusnya dilakukan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Munawar *et al.* (2020: 318) menyatakan bahwa seorang guru harus mampu memanfaatkan dan menggunakan bahan ajar yang bervariasi, baik digital maupun yang diperoleh dari lingkungan untuk memperlancar proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara terstruktur kepada guru diketahui bahwa penggunaan bahan ajar yang kurang variatif dan guru belum pernah menggunakan bahan ajar lain selain buku paket dari pemerintah. Akibatnya, terkadang peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang seharusnya dikuasai karena hanya berpedoman pada buku tema saja yang terkadang penyampaiannya kurang sederhana. Hal tersebut diketahui berdasarkan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada peserta didik sebanyak 15 butir. Hasilnya adalah 55% peserta didik menyatakan sering kesulitan dalam memahami materi dan 45% menyatakan kadang-kadang kesulitan dalam memahami materi dalam buku tema. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran secara langsung sebagai bekal peserta didik untuk hidup berdampingan dengan teknologi di masa mendatang. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil angket analisis

kebutuhan pada nomor dua belas yang menyatakan 73% peserta didik selalu berkeinginan untuk mempelajari materi yang disajikan secara noncetak dengan menggunakan *handphone*, 21% peserta didik sering mempunyai keinginan terkait hal tersebut, dan 6% menjawab kadang-kadang. Selain itu, keterampilan sosial juga belum terimplementasi secara optimal dalam proses pembelajaran, sedangkan keterampilan sosial merupakan keterampilan yang perlu untuk dimiliki oleh setiap individu untuk berinteraksi dengan orang lain sebagai makhluk sosial. Akibatnya, peserta didik kurang optimal dalam menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan sosial selama pembelajaran.

Pendapat yang relevan juga disampaikan oleh Hadi *et al.* (2018: 33) yang menyatakan bahwa salah satu keterampilan yang harus dikembangkan dan dikuasai oleh peserta didik dalam perkembangan menuju masa remaja adalah *social skill* atau keterampilan sosial agar dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penyebaran angket juga diketahui bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar lain yang dapat membantu untuk memahami materi. Peserta didik juga menyukai belajar bersama orang lain, sehingga hal tersebut harus difasilitasi dengan keterampilan-keterampilan sosial agar dapat berinteraksi dengan baik. Selain itu, di sekolah juga belum tersedia bahan ajar yang berbasis elektronik maupun berbasis keterampilan sosial untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan keterampilan sosial setiap peserta didik. Data hasil kegiatan analisis kebutuhan dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan temuan masalah tersebut, peneliti berupaya untuk menerapkan solusi yang tepat, yakni dengan mengembangkan bahan ajar noncetak dengan jenis e-modul berbasis keterampilan sosial dengan harapan untuk mengatasi

permasalahan tersebut. Ramadhani *et al.* (2020: 13) mengemukakan bahwa seiring perkembangan zaman, maka modul jenis noncetak dalam proses pembelajaran dinilai lebih efisien daripada jenis cetak. Modul elektronik dapat diunduh oleh peserta didik dan dipelajari secara *offline*. Dengan demikian, guru dapat melaksanakan proses pembelajaran secara langsung berbasis pemanfaatan teknologi serta mengajarkan peserta didik memanfaatkan teknologi untuk belajar karena memang 72% peserta didik mempunyai *handphone* pribadi yang biasa dimainkan setiap hari di rumah dan sisanya menggunakan *handphone* orang tua. Pengembangan e-modul yang memuat tiga aspek, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Keterampilan yang ditonjolkan dalam penelitian pengembangan ini adalah keterampilan sosial sesuai permasalahan yang ditemui di lapangan. Hal ini didukung ungkapan oleh Bali (2017: 225) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial sangat berperan penting dalam kehidupan peserta didik, maka harus senantiasa diterapkan dalam proses pembelajaran setiap harinya, salah satunya dapat diselipkan dalam bahan ajar yang digunakan peserta didik.

Pemilihan konten materi yang dikembangkan dalam e-modul berbasis keterampilan sosial tersebut juga berdasarkan kegiatan analisis kebutuhan di lapangan. Hasilnya diketahui bahwa guru kesulitan untuk mengintegrasikan keterampilan sosial dalam muatan IPS dengan kompetensi dasar yang mempelajari tentang alam sekitar. Selain itu, peserta didik juga belum maksimal dalam mencerminkan perilaku tanggung jawab dalam belajarnya, seperti telat mengumpulkan tugas, tidak menyimak penyampaian materi, tidak mendengarkan perintah guru, dan sebagainya. Tidak hanya itu, peserta didik juga belum

maksimal dalam melakukan kerja sama kelompok, saling membantu dan saling menghargai. Berdasarkan informasi tersebut, peneliti menganalisis kompetensi dasar IPS pada kelas IV semester dua yang mempelajari tentang alam dan terletak pada tema 9 subtema 3. Namun, karena kurikulum 2013 mempelajari materi secara berkesinambungan setiap muatan pelajaran pada buku tema, maka pengembangan materi dalam e-modul berbasis keterampilan sosial juga dilakukan pada satu subtema tidak hanya pada satu muatan pelajaran saja agar peserta didik dapat mempelajari materi secara utuh. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan E-Modul Berbasis Keterampilan Sosial Kelas IV Tema 9 Subtema 3 di UPT SDN 102 Gresik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan e-modul berbasis keterampilan sosial kelas IV tema 9 subtema 3?
2. Bagaimanakah keefektifan pengembangan e-modul berbasis keterampilan sosial kelas IV tema 9 subtema 3?
3. Bagaimanakah kemenarikan pengembangan e-modul berbasis keterampilan sosial kelas IV tema 9 subtema 3?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka diperoleh tujuan penelitian pengembangan, sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan e-modul berbasis keterampilan sosial kelas IV tema 9 subtema 3.
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan e-modul berbasis keterampilan sosial kelas IV tema 9 subtema 3.
3. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan e-modul berbasis keterampilan sosial kelas IV tema 9 subtema 3.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk. Untuk mengetahui produk yang dikembangkan, maka ditentukan spesifikasi produk yang dihasilkan, yaitu:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa e-modul berbasis keterampilan sosial di kelas IV Tema 9 Subtema 3.
2. E-modul yang dikembangkan berisi materi sesuai kurikulum 2013 untuk peserta didik di kelas IV sekolah dasar dengan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku siswa, dan buku guru kelas IV tema 9 subtema 3.
3. Materi dan alur pembelajaran dalam pengembangan e-modul berbasis aspek-aspek keterampilan sosial yang telah ditentukan.
4. E- modul yang dihasilkan memuat tiga bagian, sebagai berikut.

- a) Pendahuluan, terdiri dari halaman judul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus tercapai.
 - b) Kegiatan belajar, terdiri dari indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran, uraian materi pembelajaran, latihan soal, serta soal evaluasi.
 - c) Penutup, terdiri dari daftar pustaka yang memuat beberapa referensi dan biografi penulis.
5. Pengembangan e-modul ini di dalamnya berisi teks, audio, video, dan gambar.
 6. Pengembangan e-modul ini dikemas dalam bentuk aplikasi dan dapat dioperasikan pada *handphone* android.
 7. E-modul dikembangkan dengan memperhatikan prinsip mudah untuk diakses dimana saja, dapat dipelajari secara *offline*, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
 8. Warna yang digunakan, yaitu merah, kuning, hijau, biru, putih, oranye, coklat, ungu, dan hitam.
 9. E-modul menggunakan teks dengan jenis font *comic sans ms* ukuran 24 point dan rasio 16:9.
 10. Pengembangan e-modul berbasis keterampilan sosial ini menggunakan *software unity, adobe illustrator, dan adobe photoshop*.
 11. Efek transisi halaman dalam e-modul berbasis keterampilan sosial ini adalah *uncover*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar penelitian pengembangan ini lebih fokus terhadap tujuan yang telah ditentukan, maka ditentukan batasan penelitian pengembangan dengan harapan data dan kegiatan yang dilakukan tetap menuju pada tercapainya tujuan penelitian, sebagai berikut.

1. E-modul berbasis keterampilan sosial ini hanya mengambil subjek penelitian peserta didik di kelas IV UPT SDN 102 Gresik.
2. Penelitian pengembangan ini dibatasi menghasilkan produk berupa e-modul berbasis keterampilan sosial sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas IV UPT SDN 102 Gresik.
3. Materi dan alur pembelajaran yang dikembangkan dalam e-modul berbasis keterampilan sosial ini hanya untuk Tema 9 “Kayanya Negeriku” Subtema 3 “Pelestarian Sumber Daya Alam Indonesia”.
4. Aspek keterampilan sosial yang diimplementasikan dalam e-modul merupakan ungkapan dari Gresham dan Elliot yang difokuskan pada tiga aspek, yaitu: kerja sama, tanggung jawab, dan empati.
5. Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar atau uji coba lapangan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan e-modul berbasis keterampilan sosial penting dilakukan karena diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat ditinjau dari segi teoritis

Secara teoritis, dilakukannya penelitian pengembangan ini dapat menjadi upaya dalam memberikan tambahan wawasan tentang pengembangan bahan ajar berupa e-modul yang berbasis keterampilan sosial. Selain itu, hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan bagi pihak-pihak yang berhubungan dengan dunia pendidikan.

2. Manfaat ditinjau dari segi praktis

- a. Bagi lembaga sekolah, penelitian pengembangan ini dapat menjadi bahan refleksi berlangsungnya proses pembelajaran di sekolah dengan menggunakan bahan ajar elektronik.
- b. Bagi guru, penelitian pengembangan ini dapat menjadi solusi atas permasalahan dalam proses pembelajaran dan membantu guru untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dipadukan dengan keterampilan sosial tema 9 subtema 3.
- c. Bagi peserta didik, penelitian pengembangan ini dapat mempermudah peserta didik memahami materi tema 9 subtema 3. Selain itu, diharapkan juga dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan sosial melalui e-modul.
- d. Bagi peneliti, penelitian pengembangan ini dapat memberikan hasil yang dijadikan sebagai salah satu wujud pengabdian dalam bidang pendidikan. Selain itu, dapat menambah wawasan tentang pembuatan dan penggunaan e-modul berbasis keterampilan sosial.

G. Definisi Istilah

Perlunya penjelasan dari peneliti terkait istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian agar tidak terjadi salah pemikiran, maka berikut ini disajikan definisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu:

1. E-Modul

E-modul merupakan salah satu jenis bahan ajar yang dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. E-modul merupakan hasil modifikasi modul konvensional dengan memanfaatkan teknologi, sehingga modul yang dihasilkan lebih menarik dan interaktif terhadap para pembacanya. Gagasan tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Lestari dan Parmiti (2020: 74) secara tertulis dalam artikelnya, bahwa e-modul merupakan bahan ajar cetak dengan jenis modul pembelajaran yang dikemas secara digital.

2. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu. Keterampilan ini berguna sebagai bekal individu untuk menjalin interaksi dengan individu lainnya di lingkungan sekitar. Secara sederhana, keterampilan sosial dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berinteraksi serta berkomunikasi dengan orang lain. Bahfen (2020: 39) menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan untuk melakukan interaksi dengan individu lain dengan cara khusus dan dapat diterima oleh lingkungan sekitar. Keterampilan sosial dapat diperoleh dengan cara belajar, baik itu bersama orang tua, guru, teman sebaya, maupun orang-orang di lingkungan sekitar.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan antara guru dan peserta didik yang di dalamnya terjadi interaksi dalam lingkungan belajar. Proses pembelajaran yang telah dilakukan tersebut dapat memberikan tambahan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam diri peserta didik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema dalam mengaitkan materi pembelajaran satu dengan lainnya.