

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang terdiri dari belajar dan mengajar. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, sementara mengajar dilakukan oleh seorang guru. Pembelajaran merupakan sebuah tahap pendewasaan diri manusia yang diperoleh dengan bantuan seorang guru serta hasil interaksi manusia dengan lingkungannya (Suardi. M: 2018: 7). Tematik merupakan gabungan dari beberapa konsep yang dijadikan menjadi satu gabungan. Pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan belajar terpadu yang didalamnya terdapat beberapa muatan pelajaran dalam satu tema dengan melibatkan siswa secara aktif agar dapat belajar melakukan (*learning to do*), belajar mengetahui (*learning to know*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*) dengan tujuan agar pembelajaran di sekolah hampir sama dengan keadaan sesungguhnya yang ada di dalam dunia nyata (Prastowo, 2019: 4).

Pembelajaran tematik dapat melatih siswa untuk mengaitkan suatu pengetahuan ke pengetahuan lainnya, ataupun suatu pengalaman ke pengalaman yang lain. Sehingga nantinya proses belajar siswa lebih menarik dan akan menumbuhkan keaktifan siswa dalam berpartisipasi dalam belajar. Pembelajaran tematik yang menekankan pada keaktifan siswa menjadikan siswa memperoleh pengalaman langsung, mendapat keterampilan secara utuh, dan bisa mendapat pengetahuan dengan mandiri. Pada perkembangan zaman di era *society* 5.0, guru dituntut untuk harus bisa menjadi agen perubahan untuk perkembangan siswa. Perubahan zaman analog menjadi digital sangat mempengaruhi pergantian paradigma sistem pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin canggih

membuat pembaruan variasi bahan ajar yang mampu diakses kapan saja dan dimana saja. Hal tersebut hendaknya menjadi motivasi guru untuk terus mengembangkan kompetensi khususnya penguasaan di bidang teknologi agar pembelajaran di kelas tetap relevan dengan kondisi dunia saat ini. Tanpa mengesampingkan unsur pembelajaran lainnya, Deck menjelaskan dalam Endang (2021: 7) bahwa salah satu faktor yang berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran yakni pemilihan dan pengembangan bahan ajar, karena informasi, ilmu pengetahuan, alat perantara komunikasi serta interaksi antar guru dan siswa.

Tujuan penggunaan bahan ajar tematik yaitu agar siswa bisa berkembang secara mandiri untuk membangun pengetahuan sesuai kognitif yang dimilikinya. Melalui pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran serta menekankan kegiatan siswa untuk mendapat pengetahuan dan pengalaman baru. Piaget dalam Endang (2021: 6) berpendapat bahwa setiap manusia memiliki pengaturan dalam setiap dirinya untuk mengatasi permasalahan kognitif, sehingga terciptalah pengetahuan dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, menguatkan kembali karakteristik pembelajaran tematik bahwa pembelajaran aktif terletak pada siswa (*student centered*) bukan pada guru (*teacher centered*). Melalui pembelajaran aktif, siswa dapat selalu mengajukan pertanyaan, mengolah bahan belajar yang digunakan, serta memahami materi dengan baik, sehingga masalah yang tercipta dapat terpecahkan dan siswa dapat membuat menarik kesimpulan dengan bahasanya sendiri.

Selain memberikan ilmu pengetahuan, guru juga memberikan motivasi dan juga sebagai fasilitator dalam belajar yang sangat penting untuk keberhasilan

anak dalam membangun pengetahuannya. Namun pada kondisi nyatanya, sumber belajar yang digunakan didominasi oleh sumber belajar yang berupa bahan wacana atau bacaan. Selain itu, bahan ajar yang digunakan hanya memuat latihan sosial dan ringkasan rangkuman. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang aktif, siswa malas belajar dan membaca karena kurangnya motivasi. Jika disimpulkan permasalahan yang sering terjadi ialah minimnya bahan ajar berupa modul pegangan untuk pembelajaran, sehingga siswa kurang dapat mencerna ilmu pengetahuan yang ditransfer oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Karangduak I pada tanggal 21 September 2022 mendapatkan hasil bahwa pembelajaran di SDN Karangduak I yang diikuti oleh 26 siswa kelas V sudah menggunakan kurikulum 2013. Namun, dalam kegiatan belajar guru lebih sering menggunakan bahan ajar berupa buku tematik. Metode pembelajaran yang mendominasi adalah metode ceramah. Sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran cukup baik. Fasilitas didalam kelas sudah lengkap dan dalam keadaan baik. Sekolah juga menyediakan WiFi untuk menunjang proses pembelajaran. Namun, belum ada pengoptimalan dalam penggunaan sarana yang baik selama pembelajaran.

Berdasarkan penyebaran angket siswa mendapatkan hasil bahwa presentase kebutuhan siswa terhadap bahan ajar sebesar 76,9%. Hasil penyebaran angket juga menyebutkan bahwa 18 dari 26 siswa tidak bersemangat saat belajar di kelas. Selain itu hasil penyebaran angket juga menyebutkan bahwa terdapat 22 siswa yang sudah memiliki *smartphone*. Siswa juga sudah banyak yang bisa mengoperasikannya. Sehingga dari penyebaran angket disimpulkan bahwa 84,6% siswa tertarik untuk belajar lingkungan menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Endang sebagai wali kelas V SDN Karangaduak I pada tanggal 21 September 2022 mendapatkan hasil bahwa jumlah siswa kelas V sebanyak 26 siswa. Berdasarkan hasil kesepakatan pihak sekolah, kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan adalah 70. Dalam mengajar, guru dominan menggunakan referensi buku tema 2013 dan Bupetik yang diterbitkan oleh penerbit Airlangga. Guru juga memaparkan bahwa memiliki keterbatasan dalam mengoptimalkan kemampuan diri dalam membuat bahan ajar berbasis teknologi. Guru dan siswa beberapa kali membuat media pembelajaran bersama-sama. Namun, media tersebut kurang efektif karena terbatasnya waktu belajar disekolah. Ditambah lagi, saat ini siswa masih beradaptasi dengan lingkungan sekolah setelah cukup lama siswa belajar di rumah karena adanya pandemi. Jadi antusias siswa dalam belajar juga mulai menurun.

Berdasarkan dari penjelasan permasalahan diatas, maka bisa disimpulkan bahwa terdapat masalah dalam proses pembelajaran siswa kelas V SDN Karangaduak I. Permasalahan tersebut yaitu kurangnya penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran. Antusias siswa dalam belajar juga menurun, karena siswa masih perlu beradaptasi lagi dengan lingkungan sekolah karena efek pandemi yang membuat siswa belajar di rumah hampir 2 tahun. Sebagai alternatif, diperlukan adanya inovasi dalam penggunaan bahan ajar yang dapat menghadirkan pengalaman baru kepada siswa pada proses belajarnya. Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini adalah modul elektronik. Bahan ajar elektronik yang memiliki unsur gambar, video, audio ini dinilai dapat menarik perhatian siswa untuk dapat mengikuti proses belajar dengan baik.

Bahan ajar yang dikemas dalam bentuk elektronik dan disusun dengan

sistematis dengan tujuan agar siswa bisa belajar dengan mandiri disebut dengan modul elektronik (Kurniawan. C., 2021: 18). Dalam menyusun sebuah modul yang dapat menarik perhatian siswa, maka harus memperhatikan beberapa karakteristik modul yaitu bahwa modul bersifat *self instructional* (pembelajaran diri sendiri), *self contained* (satu kesatuan yang utuh untuk dipelajari), *stand alone* (tidak tergantung pada faktor lain), *user friendly* (mudah digunakan), serta *adaptive* (adaptif). Modul menjadi salah satu alat yang bantu guru dalam membimbing pembelajaran agar berpusat pada siswa (*student centered*) serta menambah referensi sumber belajar. Imran menuturkan dalam Najuah (2020:6) bahwa modul membuat siswa untuk dapat belajar mandiri tanpa adanya guru yang selalu mendampingi di proses belajarnya. Hal ini sangat relevan dengan pembelajaran tematik yang akan melatih keterampilan siswa untuk memperoleh pengetahuannya secara mandiri.

Pengembangan bahan ajar modul elektronik ini dirancang dengan berbasis *Education for Sustainable Development* (ESD) atau pendidikan untuk pembangunan yang berkelanjutan. Mochtar dalam Yanti (2021: 1822) mengemukakan bahwa *Education for Sustainable Development* (ESD) ini bertujuan agar manusia dapat bertanggung jawab sehingga tercipta masa depan yang berkelanjutan. Dalam kata lain, untuk mewujudkan masyarakat yang berkelanjutan. Shantini dalam Yanti (2021: 1822) menjelaskan bahwa ESD sudah lama diterapkan dalam pendidikan Indonesia, namun masih belum terlaksana secara optimal. Sekolah merupakan wadah yang memiliki peranan sangat penting dalam mewujudkan tujuan ESD terutama sekolah dasar. Pembelajaran yang berorientasi pada aspek lingkungan, sosial budaya serta ekonomi merupakan

salah satu upaya untuk mewujudkan ESD. Pentingnya pengembangan e-modul berbasis *Education for Sustainable Development* ini karena dapat menyajikan contoh nyata dalam fakta kehidupan yang dihadapi siswa sehari-hari. Sehingga, siswa lebih mudah belajar dan memahami materi serta dapat belajar untuk menjaga lingkungan, mewujudkan pembangunan yang berkelanjutan khususnya pada daerah mereka.

Penelitian terdahulu yang relevan terkait analisis kebutuhan e-modul berbasis ESD telah dilakukan sebelumnya oleh Yanti (2021) yang berjudul “Analisis Kebutuhan Pengembangan Elektronik Modul Berbasis *Education For Sustainable Development* untuk Siswa di Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut hanya menganalisa kebutuhan E-Modul berbasis ESD sebagai bahan ajar tambahan dalam pembelajaran. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa kurangnya penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran, sehingga penggunaan bahan ajar di kelas V Sekolah Dasar masih belum terpenuhi. Penelitian ini membutuhkan penelitian lanjutan untuk mengembangkan elektronik modul berbasis *Education for Sustainable Development* (ESD) untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas, maka penting adanya untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yang berpusat pada siswa dan dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, serta pembelajaran yang menghadirkan isu-isu pembangunan berkelanjutan, sehingga siswa dapat menghadapi tantangan di masa depan. Salah satu alternatif yang ditawarkan peneliti yaitu bahan ajar dalam bentuk modul elektronik dengan mengangkat tema 3 pilar *Education for Sustainable Development* agar pembelajaran lebih

bermakna, konseptual serta ikut serta dalam menjaga lingkungan sekitar. Materi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”, subtema 1 “Manusia dan Lingkungan”, pada pembelajaran 2 dan 3. Karena berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pra penelitian menyebutkan bahwa pada awal pembelajaran tema 1 subtema 2, ketuntasan klasikal siswa hanya mencapai 31%. Sedangkan, kompetensi muatan pelajaran yang ada pada tema 1 subtema 2 relevan dengan tema 8 subtema 1. Selain itu, setelah melakukan analisis kurikulum pada tema 8 subtema 1, maka kompetensi dasar yang terdapat didalamnya relevan dengan konsep pada *Education for Sustainable Development* (ESD). Sehingga dipilihlah tema subtema 2 sebagai bentuk upaya untuk menguji dan memperbaiki ketuntasan klasikal siswa kelas V SDN Karangduak I. Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti terinspirasi untuk membuat sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul berbasis 3 Pilar dalam *Education for Sustainable Development* (ESD) pada Tema 8 kelas V SDN Karangduak I”.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimanakah E-Modul berbasis *Education for Development* pada Tema 8, subtema 1, pembelajaran 2 dan 3 yang valid ditinjau dari validasi para ahli?
2. Bagaimanakah E-Modul berbasis *Education for Development* pada Tema 8 subtema 1, pembelajaran 2 dan 3 yang efektif ditinjau dari tes belajar siswa dan hasil observasi?
3. Bagaimanakah E-Modul berbasis *Education for Development* pada Tema 8

subtema 1, pembelajaran 2 dan 3 yang menarik ditinjau dari respon siswa?

B. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan E-Modul berbasis *Education for Development* antara lain:

1. Mengembangkan E-Modul berbasis *Education for Development* pada Tema 8 subtema 1, pembelajaran 2 dan 3 di SDN Karangduak I yang valid sesuai dari validasi para ahli.
2. Mengembangkan E-Modul berbasis *Education for Development* pada Tema 8 subtema 1, pembelajaran 2 dan 3 di SDN Karangduak I yang efektif dengan memperhatikan hasil belajar dan observasi.
3. Mengembangkan E-Modul berbasis *Education for Development* pada Tema 8 subtema 1, pembelajaran 2 dan 3 di SDN Karangduak I yang menarik dilihat dari respon siswa.

C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. E-Modul berbasis 3 pilar ESD termasuk jenis bahanajar.
2. Bentuk dari E-Modul berbasis 3 pilar *Education for Development* yang dikembangkan ini merupakan sebuah bahan ajar yang dapat digunakan melalui segala jenis *smartphone* canggih yang dapat mengakses internet serta dapat digunakan pada tablet, laptop atau komputer.
3. Produk E-Modul berbasis 3 pilar *Education for Development* yang dikembangkan merupakan sebuah bahan ajar modul elektronik yang didalamnya terdapat materi kelas V tema 8, subtema 1, pembelajaran 2 dan 3 yang diintegrasikan dengan 3 pilar ESD, isu-isu ESD dan dilengkapi soal

latihan.

4. Muatan pelajaran yang ada didalam e-modul antara lain Bahasa Indonesia, PPKn, IPS, IPA, SBdP.

D. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian E-Modul berbasis *Education for Development* ini diantaranya:

1. Bahan ajar hanya terbatas pada Tema 8 subtema 1, pembelajaran 2 dan 3.
2. Uji coba hanya dilakukan pada siswa kelas V SDN Karangduak I Tahun ajaran 2022/2023 Kecamatan Kota Sumenep, Kabupaten Sumenep.
3. Model penelitian yang digunakan adalah 4D.
4. E-modul ini hanya digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa saja.
5. E-Modul hanya disebarakan pada sekolah tempat penelitian yaitu SDN Karangduak I.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan peneliti dari penelitian pengembangan ini adalah dapat bermanfaat untuk memperbanyak referensi baru tentang bahan ajar serta menumbuhkan motivasi belajar siswa yang difokuskan pada Tema 8 subtema 1, pembelajaran 2 dan 3.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti

Agar dapat menanggulangi masalah seta memberi solusi tentang bahan

ajar yang ada di kelas V Tema 8 subtema 1, pembelajaran 2 dan 3.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan referensi dalam penggunaan bahan ajar di kelas serta meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang berpusatpada siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat bahan ajar serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian ini antara lain:

1. Bahan ajar merupakan segala bahan yang digunakan dalam pembelajaran seperti informasi, alat, teks, dan lainnya yang dirancang secara sistematis untuk membantu mencapai tujuan dalam pembelajaran.
2. Modul elektronik merupakan sebuah bahan pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu siswa lebih mandiri dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran.
3. *Education for Sustainable Development* merupakan suatu pendekatan pendidikan berbasis lingkungan guna mencapai pembangunan yang berkelanjutan.
4. E-Modul berbasis *Education for Sustainable Development* merupakan modul elektronik yang didalamnya menjelaskan beberapa materi sesuai KI dan KD yang dikaitkan dengan pembangunan yang berkelanjutan.