

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji peristiwa baik lokal maupun internasional, fakta, dan konsep yang berhubungan dengan masyarakat. Menurut Nurjanah et al., (2021: 93) Materi IPS merupakan salah satu materi yang strategis dalam membentuk karakter positif peserta didik. Implementasi pembelajaran IPS melibatkan nilai-nilai budaya dan kebiasaan yang ada pada masyarakat. Adanya nilai budaya dan karakter dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengetahuan sosial kepada peserta didik yang dapat diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari, baik sebagai seorang pribadi, keluarga, anggota masyarakat, maupun sebagai warga negara yang berkarakter baik diantaranya religius, nasionalis, produktif, kreatif dan inovatif. Pembelajaran IPS dirancang guna membimbing dan merefleksikan kemampuan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

Materi sejarah erat kaitannya dengan mata pelajaran IPS terutama mengenai sejarah Indonesia. Menurut Dianto(2022: 50) menjelaskan bahwa proses pembelajaran IPS tidak lepas dari adanya materi sejarah, karena sebagai warga negara Indonesia penting untuk mengetahui sejarah Indonesia. Kerajaan Nusantara merupakan bagian dari materi sejarah yang penting untuk tidak dilupakan. Oleh karena itu, penting untuk mengenal dan memahami sejarah kerajaan di Nusantara terutama bagi peserta didik tingkat sekolah dasar. Namun

dalam penerapannya, materi sejarah merupakan materi yang kurang diminati oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas menjelaskan bahwa materi sejarah kurang diminati peserta didik karena cara mengajar dan bahan ajar yang dipakai kurang mendukung proses pembelajaran sejarah. Sumber bacaan yang didominasi bacaan panjang serta tidak dilengkapi gambar pendukung untuk memberikan gambaran konkrit yang mengakibatkan peserta didik bosan dalam mempelajari materi terkait sejarah, salah satunya yaitu sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara.

Menurut Abdulatif & Arifin (2023: 1612) materi sejarah kerajaan di Nusantara sulit dipahami peserta didik karena sifatnya yang abstrak, materi sejarah perlu diberikan sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik yaitu tahap operasional konkrit. Selain itu, dijelaskan juga tanggapan peserta didik SDIT Daarul Huda terkait materi sejarah menyebutkan bahwa materi sejarah kerajaan Nusantara sulit dipelajari karena tidak adanya gambar atau bentuk yang dihadirkan. Sehingga, peserta didik kurang antusias dalam mempelajari materi sejarah, bahkan peserta didik menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan.

Menurut Adhari et al., (2022: 4322) pembelajaran IPS yang dianggap membosankan akan mengakibatkan penurunan hasil belajar kognitif peserta didik yang disebabkan karena materi yang terlalu teoritis dan hanya bersifat hafalan. Hal ini juga dikuatkan dengan hasil analisis rata-rata nilai kognitif peserta didik kelas IV UPTD SDN Kamal 2 pada mata pelajaran IPAS muatan IPS lebih rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Berdasarkan hasil analisis nilai kognitif peserta didik kelas IV-A pada semester 1 hanya mendapatkan rata-

rata sebesar 66,72 dengan persentase peserta didik yang sudah memenuhi KKM hanya 55,56% atau sebanyak 10 peserta didik dari 18 peserta didik kelas IV-A, sedangkan untuk kelas IV-B mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar kognitif pada semester 1 yaitu 66,59 dengan persentase peserta didik yang telah memenuhi KKM sebesar 47,06% atau sebanyak 8 peserta didik dari 17 peserta didik kelas IV-B. Pada Bab 5. Cerita tentang daerahku, materi sejarah daerah tempat tinggal diketahui rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas IV-A 62,5, sedangkan di kelas IV-B mendapatkan rata-rata yaitu 62,41. Dengan demikian penyampaian materi sejarah kerajaan di Nusantara perlu disusun secara baik dan efektif dengan memanfaatkan penggunaan perangkat pembelajaran seperti media maupun bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Perkembangan teknologi pada abad 21 memiliki dampak besar bagi dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi, semua pihak dalam dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti arus perkembangan teknologi (Maritsa et al., 2021: 92). Adaptasi teknologi pada Kurikulum Merdeka memiliki cakupan yang luas, salah satunya yaitu penerapan teknologi dalam pengembangan modul ajar, bahan ajar maupun pengembangan dalam perancangan media pembelajaran. Teknologi juga dikatakan sebagai pusat sumber daya yang baik untuk menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan Permendiknas No 41 Tahun 2007 tentang Kompetensi Lulusan Standar Isi pada point 13 yang berbunyi “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran” (Destiana, 2019: 191). Adanya adaptasi teknologi di dunia pendidikan menjadi inovasi baru yang banyak

diminati oleh peserta didik. Pembelajaran di kelas dapat dibuat lebih menyenangkan dengan didorong oleh kehadiran teknologi. Menurut Haris dalam Rita (2020: 38) Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari pengaruhnya dari dunia pendidikan, hal ini digunakan untuk memperbaiki mutu pendidikan. Kecenderungan dari adanya adaptasi teknologi di dunia pendidikan dapat menimbulkan beberapa perubahan antara lain: pencarian informasi dan sumber belajar akan lebih mudah, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan ICT, serta semakin meningkatnya peran media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka guru dan peserta didik perlu menguasai perangkat teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran guna mengimbangi perkembangan arus digitalisasi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2023 dengan wali kelas IV-A UPTD SDN Kamal 2 yaitu Ibu Listiya Isnainy, S.Pd. menunjukkan bahwa fasilitas yang ada di sekolah sangat terbatas serta kurang mendukung kegiatan pembelajaran secara maksimal, salah satunya yaitu terbatasnya bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar. Guru menyampaikan: (1) bahwa guru mengajarkan pembelajaran dalam kurikulum merdeka ini hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang telah di sediakan sekolah, jika materi yang ada di buku paket tidak lengkap guru sering memanfaatkan internet sebagai tambahan informasi dalam mengajar; (2) guru menyampaikan bahwa 50% peserta didik telah memiliki gawai pribadi, dan 50% tetap dapat menggunakan gawai bersama orang tua sehingga guru beberapa kali memanfaatkan teknologi dengan mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan tugas baik rumah maupun di sekolah dengan mencari materi di

internet;(3) menurut guru, peserta didik telah menguasai keterampilan dasar menggunakan teknologi dengan baik; (4) guru menyampaikan bahwa saat menyampaikan pelajaran guru sering menggunakan model pembelajaran kooperatif (berkelompok);(5) serta sekolah ada beberapa bahan ajar seperti buku paket pembelajaran, buku cerita, dan beberapa buku bacaan lain. Bahan ajar tersebut hanya dapat digunakan selama di sekolah dan tidak dapat dibawa pulang ke rumah untuk belajar. Kendala bahan ajar tersebut mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi dengan baik karena waktu belajar yang singkat. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran mengakibatkan hasil belajar perlu di tingkatkan karena masih berada dibawah KKTP yang telah ditentukan sekolah yaitu 65. Tidak jauh berbeda dari wali kelas IV-A, wali kelas IV-B yaitu Ibu Hotimatus Sa'diyah, S.Pd. juga mengungkapkan hal yang sama dengan wali kelas IV-A, bahkan di kelas IV-B masih ada beberapa siswa yang masih kurang lancar dalam membaca, sehingga siswa tersebut memiliki kendala dalam memahami materi yang ada di buku paket karena tidak adanya bahan ajar yang dapat memfasilitasi cara belajar peserta didik yang variatif.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas IV UPTD SDN Kamal 2 menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran di kelas. Buku ajar yang didominasi uraian bacaan yang panjang dengan ukuran yang tebal dan relatif besar tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Peserta didik mudah merasa bosan jika diarahkan untuk membaca bacaan yang panjang, mereka lebih menyukai gambar maupun mendengarkan materi menggunakan video karena lebih mudah dipahami. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti juga memperoleh

beberapa potensi peserta didik menggunakan gawai dalam proses pembelajaran dikelas tinggi. Peserta didik menggunakan gawai dalam proses pembelajaran sebagai bentuk adaptasi teknologi. Gawai digunakan ketika proses pembelajaran membutuhkan *searching*/pencarian sumber belajar. Kegiatan pencarian sumber belajar tersebut dapat dilakukan peserta didik secara individu dengan menggunakan gawai pribadi peserta didik maupun secara kolektif dengan menggunakan gawai guru kelas. Dalam proses pembelajaran, penggunaan gawai oleh peserta didik hanya dilakukan sesuai dengan arahan guru.

Hasil dari observasi ini juga diperkuat dengan pernyataan dari 21 peserta didik dari jumlah responden 35 peserta didik, menyatakan bahwa mereka lebih memahami materi dengan video apalagi jika guru dapat mengembangkan bahan ajar yang dapat mengakses video dan gambar-gambar pendukung sebagai tambahan sumber belajar. Sehingga, hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di UPTD SDN Kamal 2 menunjukkan bahwa siswa kelas IV UPTD SDN Kamal 2 membutuhkan sebuah bahan ajar yang interaktif dan inovatif dalam proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Modul pembelajaran berbantuan *QR Code* belum ada di UPTD SDN Kamal 2. Bahan ajar berbentuk modul dengan dilengkapi *QR Code* dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar, materi yang terdapat dalam modul akan lebih mudah dipahami peserta didikserta tidak membosankan dalam kegiatan belajar-mengajar karena disertai video dalam bentuk *QR Code* dengan tampilan desain yang menarik dengan bacaan yang tersusun lebih ringkas. Peneliti

mencoba menerapkan modul yang beradaptasi teknologi sebagai bentuk dukungan dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Penelitian oleh Nesri & Yosep Dwi Kristanto (2020) yang berjudul *“Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi Untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21”* menyatakan bahwa tujuan penelitian yang dilakukan yaitu mengembangkan modul ajar berbantuan teknologi yang valid, praktis dan efektif guna mengembangkan kecakapan abad 21 pada materi lingkaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI MIPA disekolah swasta di Muntilan Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jumlah 14 peserta didik. Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa penerapan teknologi dalam modul yang dikembangkan yaitu tautan singkat dan *QR Code*. Fitur teknologi yang digunakan dalam tautan singkat dan *QR Code* tersebut berisikan video pembelajaran, simulasi dan kuis. Berdasarkan penilaian validasi ahli media didapatkan persentase sebesar 83% dengan kategori “Valid” dan ahli materi sebesar 87% dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan untuk hasil analisis kepraktisan media berdasarkan hasil kuesioner respon siswa mendapatkan nilai dengan rata-rata 74% dengan kategori “Praktis”. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru menyatakan bahwa modul ini efektif membantu siswa dalam memahami materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul ajar cetak berbantuan teknologi yang dikembangkan valid, praktis dan efektif.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yaitu “Pengembangan Modul

Pembelajaran KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) Berbantuan *QR Code* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan penelitian yang berfungsi sebagai panduan bagi peneliti dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan (Sugiyono, 2021: 66). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penelitian, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan modul pembelajaran KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) berbantuan *QR Code* muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar jika ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana kepraktisan modul pembelajaran KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) berbantuan *QR Code* muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar jika ditinjau dari hasil angket respon guru dan peserta didik?
3. Bagaimana keefektifan modul pembelajaran KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) berbantuan *QR Code* muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar jika ditinjau dari hasil uji *N-Gain* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat dirumuskan tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan modul pembelajaran KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) berbantuan *QR Code* muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar yang valid jika ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan modul pembelajaran KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) berbantuan *QR Code* muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar yang praktis jika ditinjau dari hasil angket beserta respon guru dan peserta didik.
3. Untuk mengembangkan modul pembelajaran KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) berbantuan *QR Code* muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar yang efektif jika ditinjau dari hasil uji *N-Gain* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Modul pembelajaran yang akan peneliti kembangkan diharapkan mampu memberikan inovasi dalam proses pembelajaran serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik muatan pelajaran IPAS kurikulum merdeka pada materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Tampilan

Adapun tampilan modul yang akan dikembangkan sebagai berikut:

- a. Bahan ajar yang di kembangkan berbentuk modul pembelajaran.
- b. Ukuran modul yang dikembangkan yaitu A5.
- c. Modul pembelajaran didesain menggunakan aplikasi canva.
- d. Modul KERASAN disajikan dengan gambar dan warna yang variatif.

- e. Dilengkapi dengan *QR Code* yang didalamnya memuat video sejarah kerajaan-kerajaan di nusantara dan kumpulan soal yang dibuat menggunakan aplikasi *wordwall* yang dapat di *scan* melalui gawai.
- f. Pada setiap akhir pembahasan kerajaan di lengkapi soal terkait materi kerajaan-kerajaan di nusantara.
- g. Di halaman terakhir dilengkapi soal evaluasi pembelajaran berbentuk Google Form yang disajikan dalam *QR Code*.

2. Isi Materi

Materi dalam modul KERASAN yaitu tentang sejarah kerajaan nusantara, meliputi gambar kerajaan, deskripsi sejarah kerajaan, peninggalan kerajaan, serta sejarah runtuhnya kerajaan yang dikembangkan untuk kelas IV sekolah dasar kurikulum merdeka.

3. Bahasa

Bahasa yang digunakan menggunakan Bahasa Indonesia.

4. Bahan yang Digunakan

Modul dibuat menggunakan kertas *art paper* 210 gsm ukuran A5 (210×148 mm) untuk bagian cover depan dan belakang. Kertas *art paper* sendiri merupakan jenis kertas yang permukaannya halus, *glossy*, serta menghasilkan warna yang lebih tajam. Sedangkan untuk bagian isi modul menggunakan kertas HVS 80 gsm dengan ukuran A5 (210×148 mm).

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian dalam pengembangan modul pembelajaran KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) antara lain:

1. Modul pembelajaran KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) hanya diperuntukkan untuk sekolah dasar khususnya kelas IV SD.
2. Modul pembelajaran KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) hanya berisikan materi sejarah kerajaan-kerajaan di nusantara pada bab 5, topik A “Seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu?”, fase B Kurikulum Merdeka.
3. *QR Code* yang ada pada modul hanya memuat video materi sejarah kerajaan-kerajaan di nusantara dan soal evaluasi yang dapat di *scan* menggunakan gawai.

F. Manfaat Penelitian Pengembangan

Manfaat penelitian dan pengembangan modul pembelajaran KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran berupa inovasi penggunaan bahan ajar modul dengan beradaptasi teknologi yang menarik dan relevan dengan materi guna meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Manfaat praktis penelitian pengembangan modul KERASAN bagi peserta didik yaitu:

- 1) Membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam memahami materi lebih baik dengan menggunakan bahan ajar yang variatif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.
- 2) Meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tidak mudah bosan selama proses pembelajaran.
- 3) Membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan penguasaan teknologi secara langsung untuk mencapai penguasaan kompetensi yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

b. Bagi pendidik

Adapun manfaat praktis penelitian pengembangan modul KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) bagi pendidik, sebagai berikut:

- 1) Memberikan referensi modul yang dapat dikembangkan pendidik dengan disesuaikan kebutuhan siswa dan karakteristik sekolah.
- 2) Menambah kreatifitas pendidik dalam mengembangkan modul yang akan digunakan untuk mencapai kompetensi yang diinginkan pada peserta didik.
- 3) Meningkatkan motivasi pendidik untuk mengembangkan modul yang sesuai dengan kurikulum merdeka di lingkungan sekolah.

c. Bagi sekolah

Memberikan inspirasi dan referensi kepada guru dan pihak sekolah agar dapat mengembangkan bahan ajar modul yang sesuai dengan kurikulum merdeka yang mendukung perwujudan visi misi sekolah yang akhirnya dapat berpengaruh pada peningkatan mutu sekolah dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

G. Definisi Istilah

Berikut definisi istilah yang terkait dalam penelitian pengembangan yaitu:

1. Modul

Modul merupakan salah satu jenis bahan ajar yang dapat dikembangkan untuk menunjang proses belajar mengajar. Modul berisikan judul, petunjuk belajar, capaian pembelajaran, TP dan ATP pada kurikulum merdeka, informasi pendukung, latihan dan penilaian. Menurut Basri dalam Rahmi et al., (2021: 50) menjelaskan bahwa:

Modul merupakan sarana pembelajaran berbentuk cetak yang tersusun secara sistematis yang didalamnya memuat materi pembelajaran, metode, tujuan pembelajaran, petunjuk kegiatan mandiri (*self instructional*), serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji diri sendiri melalui latihan yang disajikan dalam modul.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa modul adalah bahan ajar yang dapat dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik sehingga mereka dapat belajar secara mandiri dan guru hanya sebagai fasilitator di dalam proses pembelajaran.

2. QR Code

QR Code (quick response code) merupakan kode matriks dua dimensi yang didalamnya dapat disisipkan berbagai informasi. Menurut Sholihah (2022: 19) hal tersebut disebabkan karena QR Code dapat menyimpan segala jenis data, seperti angka/numerik, alpanumerik, biner, kanji/kana. Cara membaca *QR Code* hanya menggunakan *scanner* atau alat pemindai yang dapat diakses menggunakan gawai. Penggunaan *QR Code* dapat memperkaya materi pembelajaran dan menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

3. Modul ajar KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara)

Modul ajar KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) merupakan bahan ajar yang dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya pada muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar. Modul ini berisikan materi tentang sejarah singkat kerajaan-kerajaan di Nusantara yang dipadukan dengan penggunaan adaptasi teknologi di dunia pendidikan berupa *QR Code* yang dapat di-*scan* menggunakan gawai. Modul ajar KERASAN dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan tentang sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara kepada peserta didik dan menghubungkannya dengan konteks kehidupan saat ini. Modul ajar KERASAN (Kerajaan-Kerajaan di Nusantara) merupakan bahan ajar berbentuk buku dengan ukuran A5 yang didesain dengan gambar dan warna yang menarik sehingga dapat memberikan ketertarikan dan kenyamanan belajar bagi peserta didik.