

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikatnya proses pembelajaran merupakan penyampaian pesan dari seorang fasilitator atau guru kepada peserta didik. Pesan tersebut disampaikan guru melalui tatap muka dengan model-model pembelajaran tertentu. Pesan yang disampaikan sifatnya nyata ataupun abstrak, sehingga tidak semua mata pelajaran dapat disampaikan melalui model tertentu. Pesan tersebut dapat didukung dengan keberadaan bahan ajar.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 menjelaskan standar kompetensi lulusan dan standar isi tentang prinsip pembelajaran yang digunakan adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Hal itu menunjukkan bahwa teknologi informasi dapat membantu sebuah proses pembelajaran, yang didukung dengan sarana atau bahan ajar yang dapat menunjang hasil belajar.

Bahan ajar meliputi tiga aspek, yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk mencapai sebuah kompetensi pembelajaran (Astuti et al., 2019). Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa keberadaan bahan ajar dalam proses belajar sangat penting, selain sumber pengetahuan juga harus mencakup aspek sikap dan aspek keterampilan di dalamnya. Bahan ajar yang disesuaikan dengan materi tertentu, untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Macam-macam bahan ajar adalah buku, modul, Lembar Kerja Siswa dan lain-lain. Bahan ajar ada yang berupa cetak dan ada juga yang berupa non cetak (digital). Melalui bahan ajar yang menarik tidak akan menjadikan peserta didik bosan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, dengan bahan ajar peserta didik selalu menunggu atau menantikan pembelajaran yang terkesan menyenangkan. Apalagi bahan ajar tersebut dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal itu telah dibuktikan pada penelitian (Lestari et al., 2020) yaitu pengembangan bahan ajar berbasis digital mampu meningkatkan hasil belajar pada konsep dasar perkalian. Namun, sekolah-sekolah belum melengkapi bahan ajar yang terkhusus dan dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri. Untuk mencapai hal tersebut lebih dimungkinkan untuk mengembangkan bahan ajar modul sebagai sarana dalam belajar mandiri.

Inovasi modul interkatif menjadi solusi dalam menjawab tantangan pendidikan saat ini. Seiring dengan berkembangnya teknologi modul interaktif tidak lagi dicetak. Namun, modul interaktif dapat digunakan oleh peserta didik hanya dengan membuka gadget masing-masing. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi di dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan modul interkatif yang berbasis digital.

Modul interaktif digital dapat digunakan peserta didik dengan mudah, yaitu melalui gadget atau laptop. Saelain itu, modul interaktif digital menyajikan materi dengan kombinasi media seperti teks, gambar dan video (Anandari et al., 2019) . Dengan demikian, peserta didik dapat membuka dan

membaca materi pembelajaran yang disusun dalam modul interaktif digital kapanpun dan dimanapun. Hal ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, yang cenderung menggunakan banyak teks bacaan.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada di semua jenjang pendidikan. Di jenjang pendidikan sekolah dasar menjadi pondasi awal yang harus diutamakan namun, Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang membosankan. Peserta didik malas dalam membaca sebuah teks. Hal ini dapat menjadi hambatan peserta didik dalam mengerjakan soal, dan hasil yang tidak maksimal. Apalagi dengan keadaan seperti sekarang ini, peserta didik lebih banyak membaca gadget daripada membaca buku teks. Dengan demikian modul interaktif digital sangat mendukung pembelajaran dalam meningkatkan membaca dan memudahkan memahami materi tertentu.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 02 Oktober 2020 dengan guru kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02 yakni Ibu Ika Puspita Agustiani, S.Psi., S.Pd bahwa Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mudah, tetapi siswa masih sulit dalam memahami materi-materi yang ada di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Padahal mata pelajaran ini menjadi pelajaran wajib yang ada di jenjang pendidikan. Materi yang diajarkan sangat banyak, salah satunya pada materi puisi. Peserta didik masih bingung dalam membedakan antara puisi dengan pantun. Kurangnya alternatif dalam memecahkan masalah pada saat menyampaikan materi puisi. Bahan ajar yang

digunakan hanya sebatas buku tematik dan lembar kerja siswa (LKS). Apalagi dengan perkembangan zaman sekarang yang serba canggih, memang belum ada pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam menyampaikan materi puisi. Sangat diperlukan sarana atau modul khusus materi puisi, yang sesuai dengan pembelajaran sekarang serta menjadikan daya tarik peserta didik untuk membaca dan memahaminya.

Penggunaan bahan ajar interaktif digital di SD Kemala Bhayangkari 02 masih minim, karena keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi. Guru-guru masih menggunakan bahan ajar cetak. Keterbatasan waktu juga menjadi kendala bagi seorang guru. Selain mengajar guru juga harus menyelesaikan administrasi kelas. Dengan demikian guru di SD Kemala Bhayangkari 02 belum sempat memikirkan keberadaan bahan ajar interaktif digital khususnya pada materi puisi.

Oleh sebab itu, perlu adanya referensi tambahan untuk menunjang pembelajaran pada materi puisi. Referensi yang dapat digunakan adalah bahan ajar modul interaktif yang khusus pada materi puisi. Modul tersebut dirancang dengan teknologi yang mudah digunakan peserta didik atau guru. Dengan demikian, modul interaktif digital sebagai referensi baru yang dilengkapi dengan materi, gambar, video, dan evaluasi. Pada akhirnya peserta didik tidak lagi belajar hanya dibuku cetak dan berupa teks bacaan yang membosankan.

Penelitian ini penting dilakukan, karena materi puisi adalah bagian dari mata pelajaran wajib yang harus dicapai di jenjang sekolah dasar. Peserta

didik tidak hanya mengikuti pembelajaran yang hanya masuk telinga kanan dan keluar lagi dengan telinga kiri, namun benar-benar memahami materi yang disampaikan. Melalui bahan ajar modul yang tidak seperti biasanya, harapannya peserta didik tertarik membaca dan semangat belajar serta membuat suasana belajar yang menyenangkan tanpa adanya rasa bosan. Apalagi modul interaktif digital tersebut dikhususkan pada satu materi yaitu puisi. Akhirnya peserta didik dapat memahami materi puisi dengan baik.

Modul interaktif digital ini lebih dikenal dengan nama Elektronik Modul (e-modul). E-modul memiliki sifat mandiri, yaitu dapat digunakan oleh peserta didik tanpa bantuan orang lain atau fasilitator karena isi materinya terperinci, bahasanya sistematis dan mudah dipahami (Kurniasih dan Sani, 2014). E-modul berfungsi sama dengan modul cetak, yaitu untuk menyampaikan materi namun tidak monoton hanya teks tulisan. Belajar melalui e-modul dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran daring maupun luring. Sehingga inovasi pembelajaran ini, menjadikan pembelajaran bermakna.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, maka dibutuhkan tindak lanjut dalam penelitian dan pengembangan modul interkatif digital yang khusus pada materi puisi untuk siswa kelas IV. Harapannya “E-MOSI” (Elektronik Modul Puisi) dapat memotifasi peserta didik belajar tanpa dampingan orang lain dan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman pada materi-materi Bahasa Indonesia.
2. Peserta didik kurang cermat dalam membedakan puisi dan pantun.
3. Minimnya penggunaan bahan ajar berbasis digital.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi penelitian ini pada pengembangan modul interaktif digital berupa “E-MOSI” (Elektronik Modul Puisi) bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Kemala Bhayangkari 02.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan ”E-MOSI” (Elektronik Modul Puisi) bagi siswa kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02?
2. Bagaimana kelayakan “E-MOSI” (Elektronik Modul Puisi) bagi kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02?
3. Bagaimana kepraktisan “E-MOSI” (Elektronik Modul Puisi) bagi siswa kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan “E-MOSI” (Elektronik Modul Puisi) bagi siswa kelas IV di SD Kemala Bhayangkari 02.

2. Untuk mengetahui kelayakan “E-MOSI” (Elektronik Modul Puisi) bagi siswa kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02.
3. Untuk mengetahui kepraktisan “E-MOSI” (Elektronik Modul Puisi) bagi siswa kelas IV SD Kemala Bhayangkari 02.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis seperti berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan terhadap kalangan pendidikan dalam mengembangkan modul interaktif digital di masa revolusi 4.0.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) “E-MOSI” diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru dalam belajar materi puisi.
- 2) “E-MOSI” diharapkan dapat menarik minat membaca siswa dan semangat dalam proses belajar.
- 3) “E-MOSI” diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi puisi.
- 4) “E-MOSI” diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar mandiri.

b. Bagi Guru

- 1) “E-MOSI” diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi puisi.
- 2) Diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- 3) Diharapkan dapat menjadi referensi tambahan dalam menyampaikan materi puisi.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar tentang materi puisi.
- 2) Diharapkan dapat menjadi inovasi bahan ajar modul interaktif berbasis digital sebagai penunjang proses belajar-mengajar.

d. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti mendapatkan pengetahuan dan wawasan mengenai penyusunan modul elektronik.
- 2) Diharapkan dapat menjadi bekal peneliti dalam menyampaikan materi puisi.

