

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang andil yang sangat besar dalam kemajuan sebuah bangsa. Pendidikan perlu ditingkatkan jika kualitas sumber daya manusia (SDM) masih rendah. Menurut Djidu & Jailani (dalam Syahrial, Arial, Kurniawan, dan Piyana, 2019: 166) pendidikan yang bermutu menjadi tolok ukur kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu negara. SDM di negara-negara maju tidak lagi diragukan memiliki kualitas yang tinggi, karena melalui pendidikan telah mampu meningkatkan karakter setiap orang. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia adalah untuk menumbuhkan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dewasa ini, lulusan perguruan tinggi (PT) sebagai salah satu lembaga pendidikan formal tidak hanya dituntut harus memiliki pengetahuan yang luas, tetapi juga keterampilan profesional yang dapat digunakan di tempat kerja. Hal ini didasari oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang hingga saat ini, sehingga para mahasiswa yang telah lulus harus memiliki kompetensi yang cakap di dunia kerja. Oleh karena itu, perguruan tinggi harus secara terus-menerus meningkatkan kualitas lulusannya agar memiliki kompetensi yang diinginkan.

UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*) menganjurkan beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh lulusan perguruan tinggi sebagai empat pilar pendidikan, yaitu memiliki

pengetahuan yang cukup (*to know*), kemampuan melaksanakan tugas secara profesional (*to do*), kemampuan untuk mewujudkan apa yang diinginkan (*to be*), dan kemampuan untuk menggunakan bidang ilmu pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan bermasyarakat (*to live together*) (Sigit, 2016: 46-51).

Institusi perguruan tinggi (PT) harus terus meningkatkan lingkungan belajarnya untuk menghasilkan lulusan dengan keterampilan di atas. Pribadi (2004: 146) mengungkapkan bahwa ketersediaan dan pemanfaatan media dan teknologi pendidikan merupakan contoh fasilitas pembelajaran yang berpotensi untuk meningkatkan kualitas kemampuan dan keterampilan para mahasiswa.

Selain pemanfaatan media pembelajaran, sumber belajar atau bahan ajar juga tidak boleh dilupakan, karena keduanya merupakan sebuah kesatuan yang tidak bisa dilepaskan dalam proses belajar mengajar. Kurniawati (2015: 368) menyatakan dengan adanya penggunaan media dan bahan ajar yang bagus, diharapkan dapat mencapai kompetensi dasar maupun standar kompetensi bagi para peserta didik. Pemilihan bahan ajar yang tepat juga merupakan usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga proses pembelajaran berjalan secara optimal dan mencapai target yang ditentukan.

Bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang dapat memudahkan proses pembelajaran, dapat digunakan oleh tenaga pendidik (dosen) ataupun peserta didik (mahasiswa). Keterampilan, pengetahuan, dan sikap adalah materi yang terdapat di dalam bahan ajar, yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar yang diinginkan. Fungsi bahan ajar menurut Pusat Perbukuan (dalam Kosasih, 2020: 2) adalah peserta didik lebih terbantu dalam mencari informasi atau mempersiapkan berbagai pengalaman dan latihan ketika

bahan ajar disajikan. Mereka dapat mempelajari materi dengan kecepatan masing-masing berkat ketersediaan sumber bahan ajar ini.

Bahan ajar dapat digunakan untuk membantu dosen dan mahasiswa dalam perkuliahan, sehingga dosen tidak perlu terlalu menghabiskan waktu untuk membahas materi dan memiliki waktu lebih banyak untuk membimbing mahasiswa. Namun, salah satu tantangan yang sering dihadapi dosen dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar yang tepat untuk membantu mahasiswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Hal ini dikarenakan bahan ajar dalam kurikulum atau silabus hanya ditulis dalam bentuk garis besar, yaitu “materi pokok”. Oleh karena itu, sudah menjadi tanggung jawab dosen untuk memberikan penjelasan materi pokok tersebut sehingga dapat digunakan sebagai sumber pengajaran yang lengkap. Selain itu, penggunaan bahan ajar juga dapat menjadi sumber masalah baru, yaitu dari bagaimana cara mengajarkannya di kelas dilihat dari sisi dosen dan cara mempelajarinya dilihat dari sisi mahasiswa (Arum, 2006: 66).

Bahan ajar yang dapat dipakai oleh mahasiswa secara mandiri adalah modul. Modul telah dikembangkan sejauh ini untuk mendukung praktik pembelajaran mandiri secara konvensional. Di Indonesia, Universitas Terbuka (UT) yang diakui pemerintah sebagai institusi resmi yang menyelenggarakan pendidikan jarak jauh, telah lama menggunakan modul. Akan tetapi, dengan mempertimbangkan kemajuan teknologi dan perbedaan gaya belajar generasi digital saat ini yang sudah memasuki era sekolah dan perguruan tinggi, Prawiradilaga, Widyaningrum, dan Ariani (2017: 59) mengatakan bahwa kiranya pengembangan modul juga mempertimbangkan faktor-faktor tersebut. Oleh karena itu, lahirlah modul

elektronik atau biasa disebut *e-modul* untuk menjawab perkembangan teknologi saat ini.

Hasil wawancara yang dilaksanakan penulis pada hari Selasa, 14 Februari 2023 kepada Ibu Reka Seprina, M.Pd., selaku salah seorang dosen di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jambi, didapati informasi bahwa selama perkuliahan selalu menggunakan bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran. Bahan ajar yang dipakai juga sudah cukup beragam, mulai dari buku-buku sejarah, artikel maupun jurnal yang berkaitan dengan materi di Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Selain itu, modul juga digunakan sebagai bahan ajar pada beberapa mata kuliah, seperti mata kuliah Filsafat Pendidikan, Kurikulum dan Bahan Ajar Sejarah, Metode Penelitian Sejarah, dan Sejarah Lisan. Namun, untuk bahan ajar berupa modul elektronik atau *e-modul* belum pernah dikembangkan dan digunakan dalam proses perkuliahan selama ini.

Padahal, *e-modul* memiliki potensi yang besar dalam proses pembelajaran, karena dilengkapi dengan teks, gambar, audio, dan video yang dapat mendukung peserta didik dalam memahami sebuah materi (Laili, Ganefri, dan Usmeldi, 2019: 308). Selain itu, *e-modul* juga dapat digunakan dalam mengevaluasi atau mengukur atau melihat sejauh mana pemahaman para peserta didik, karena terdapat soal latihan di dalamnya, sehingga dapat dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran.

E-modul adalah salah satu jenis bahan ajar interaktif yang dapat disajikan dengan materi yang berkaitan dengan sejarah Indonesia. Misalnya, mengenai sejarah pergerakan nasional Indonesia. Menurut Sa'adah, Herimanto, dan Isawati (2019: 69) melalui pemahaman sejarah nasional Indonesia yang mengandung nilai-

nilai agama dan nilai-nilai luhur bangsa yang terus dipelihara, dibina, dan dikembangkan dengan memperkuat penghayatan dan pengamalan dasar negara Pancasila dapat memperkuat rasa nasionalisme.

Hatta (1980) dalam bukunya yang berjudul *"Permulaan Pergerakan Nasional"* menjelaskan tentang munculnya sejarah pergerakan nasional di Indonesia tidak bisa dipisahkan dari pelaksanaan pendidikan kolonial Belanda di Indonesia, yaitu Politik Etis (Perdana dan Pratama, 2022: 30). Organisasi Budi Utomo yang berdiri pada tahun 1908 menjadi cikal bakal berdirinya organisasi pergerakan nasional. Kemudian, diikuti oleh berdirinya organisasi Sarekat Dagang Islam yang nanti berganti menjadi Sarikat Islam (SI) dan organisasi Indishce Partij yang dibentuk Douwes Dekker (Danudirja Setiabudi). Sampai pada hari ini, berdirinya Budi Utomo diperingati sebagai Hari Kebangkitan Nasional Indonesia pada tanggal 20 Mei setiap tahunnya. Peristiwa pergerakan nasional menjadi tanda bangkitnya semangat, rasa persatuan, dan nasionalisme di Indonesia.

Nasionalisme merupakan sikap, mental, dan tindakan setiap masyarakat maupun individu yang menunjukkan bahwa mereka mempunyai loyalitas atau rasa pengabdian yang tinggi terhadap bangsa dan negaranya (Sadono, 2015: 10). Setiap warga negara, tidak peduli tua maupun muda, harus memiliki sikap nasionalisme di dalam dirinya. Hal ini ditujukan agar negara yang dicintainya berdiri kokoh dan berjalan sesuai dengan cita-cita luhur bangsa dan negara.

Dewasa ini, sikap nasionalisme yang dimiliki masyarakat Indonesia sudah mulai luntur sedikit demi sedikit. Menurut Zahro (2013: 1) lunturnya sikap nasionalisme dipengaruhi oleh globalisasi yang masuk ke Indonesia. Oleh karena itu, sikap-sikap yang tidak mencerminkan nasionalisme seringkali kita jumpai.

Misalnya, kasus korupsi yang merajarela, pengerusakan berbagai fasilitas umum, dan maraknya membeli produk luar negeri ketimbang dalam negeri. Hal ini diperkuat oleh studi yang dilakukan Tempo pada 2013 silam, bahwa hanya 34% masyarakat Indonesia yang membeli produk lokal (Tempo, 2013). Selanjutnya, berdasarkan berita dari Liputan6 pada tahun 2016 silam dengan *headline* “Kasus Korupsi di Indonesia Menggila”, terdapat 2321 kasus korupsi dan sekitar 3109 orang yang menjadi terdakwa (Liputan6, 2016).

Sikap nasionalisme tidak harus selalu dibuktikan dengan cara mengangkat senjata lalu pergi berperang. Ada banyak tindakan yang dapat kita perbuat untuk menunjukkan rasa cinta kepada tanah air, bangsa, dan negara. Ada 7 indikator yang menunjukkan sikap nasionalisme, mulai dari bangga sebagai bangsa Indonesia, cinta tanah air dan bangsa, rela berkorban demi bangsa, toleransi, bangga pada budaya yang beraneka ragam, menghargai jasa para pahlawan, dan peduli sosial (Aman, 2011: 141). Sebagai seorang mahasiswa, cinta tanah air dan bangsa dapat dibuktikan dengan belajar dengan sungguh-sungguh dan menaati tata tertib kampus, seperti cara berpakaian, datang kuliah tepat waktu, dan tidak melakukan perbuatan tercela.

Hasil angket sikap nasionalisme yang telah diberikan melalui Google Formulir pada tanggal 18 Februari 2023 kepada para Mahasiswa Semester 3 Pendidikan Sejarah PIPS FKIP Universitas Jambi tahun ajaran 2023/2024, ditemukan persoalan bahwa masih rendahnya sikap nasionalisme yang ada di kalangan mahasiswa. Mahasiswa cenderung memiliki sikap yang tidak mencerminkan sikap nasionalisme. Terlihat dari masih adanya kegiatan contek-menyontek, mengejek sesama teman, dan tidak membantu teman yang sedang

kesusahan yang tentunya tidak selaras dengan indikator sikap nasionalisme, yaitu cinta tanah air dan bangsa dan peduli sosial (tidak melakukan perbuatan tercela atau menaati peraturan dan peduli terhadap keadaan sekitar).

Mahasiswa sebagai agen perubahan (*agent of change*) adalah generasi penerus bangsa Indonesia, penuh atas kreativitas, gagasan, dan merupakan aset. Bahkan, turut menentukan arah perkembangan atau kemunduran bangsa. Eksistensi negara dan bangsa Indonesia yang pluralistik (beragam) terancam tamat, apabila dasar negara dan konstitusi tidak dijadikan acuan dalam praktik kehidupan berbangsa (Ginting, Tjandra, Putri, 2020: 102). Generasi muda harus peduli, mau belajar sejarah perjalanan bangsa, dan lebih peduli terhadap segala hal yang terjadi di sekitarnya.

Uraian yang telah dijelaskan di atas mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian berjudul: **“Pengembangan *E-Modul Berbasis 3D Pageflip Professional* untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Jambi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *e-modul berbasis 3D Pageflip Professional* dalam meningkatkan sikap nasionalisme Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Jambi?
2. Bagaimana efektivitas *e-modul berbasis 3D Pageflip Professional* yang dikembangkan dalam meningkatkan sikap nasionalisme Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *3D Pageflip Professional* dalam meningkatkan sikap nasionalisme Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Jambi.
2. Untuk mengetahui efektivitas *e-modul* berbasis *3D Pageflip Professional* yang dikembangkan dalam meningkatkan sikap nasionalisme Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan produk yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Produk bahan ajar yang dikembangkan merupakan *e-modul* berbasis *3D Pageflip Professional*.
2. Produk bahan ajar *e-modul* yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di bangku perkuliahan.
3. Produk bahan ajar *e-modul* yang dikembangkan akan digunakan pada Mata Kuliah Sejarah Pergerakan Kebangsaan Indonesia.
4. Materi yang digunakan adalah konsep nasionalisme, hakekat dan lahirnya pergerakan nasional, dan berdirinya organisasi pergerakan nasional Indonesia yang ada pada mata kuliah Sejarah Pergerakan Kebangsaan Indonesia.
5. Produk bahan ajar *e-modul* yang dikembangkan bagi Mahasiswa Pendidikan Sejarah Semester 3 tahun ajaran 2023/2024.
6. Produk bahan ajar *e-modul* yang dihasilkan dilengkapi dengan teks, gambar, audio, video, animasi, dan video pendukung lainnya.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan bahan ajar *e-modul* dalam proses pembelajaran pada penelitian ini (secara teoretis maupun praktis) antara lain sebagai berikut:

1. Teoretis

Secara teoretis pentingnya pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai acuan pada penelitian selanjutnya yang masih memiliki relevansi, sehingga dapat dikembangkan bahan ajar *e-modul* yang memberikan ilmu pengetahuan kepada banyak orang. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keberagaman khasanah intelektual bagi para pengembang ilmu pengetahuan.

2. Praktis

a) Bagi Program Studi

Penelitian ini memberikan bahan ajar *e-modul* yang dapat menjadi referensi di Program Studi Pendidikan Sejarah, terutama pada mata kuliah Sejarah Pergerakan Kebangsaan di Indonesia. Referensi tersebut dapat menjadi acuan dalam pembuatan *e-modul* lain yang lebih baik, sehingga meningkatkan kualitas ekosistem pendidikan di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jambi.

b) Bagi Dosen

Menambah keanekaragaman bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan bagi dosen, terutama dosen yang mengajar di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jambi.

c) Bagi Mahasiswa

1. Pengembangan bahan ajar *e-modul* berbasis *3D Pageflip Professional* dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari materi pada Mata Kuliah Sejarah Pergerakan Kebangsaan Indonesia.
2. Memberikan kesempatan kepada para mahasiswa untuk menggunakan bahan ajar yang interaktif dan lebih menarik.
3. Berupaya untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam penggunaan bahan ajar modul elektronik atau *e-modul*.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan bahan ajar *e-modul* dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Asumsi dari penelitian pengembangan *e-modul* berbasis *3D Pageflip Professional* ini adalah berbentuk bahan ajar *e-modul* yang menarik dan dapat menjadi bahan ajar mandiri yang menyenangkan.
2. Membantu mahasiswa dalam mempelajari bahan ajar *e-modul*, sehingga dapat dipraktikkan di sekolah ketika mengajar.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan bahan ajar *e-modul* dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar *e-modul* berbasis aplikasi *3D Pageflip Professional*.
2. Materi yang dibahas hanya seputar Mata Kuliah Sejarah Pergerakan Kebangsaan Indonesia.

3. Penelitian dilakukan bagi mahasiswa Pendidikan Sejarah PIPS FKIP Universitas Jambi.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses merancang pembelajaran secara logis dan sistematis untuk mendefinisikan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan pembelajaran, tetapi tetap memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.
2. *E-modul* adalah alat, sarana, bahan ajar dalam pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diperlukan oleh peserta didik.
3. Aplikasi *3D Pageflip Professional* adalah program perangkat lunak yang bagus untuk membuat konten dalam bentuk modul elektronik yang dapat berupa audio, gambar, animasi bergerak, dan video menarik lainnya.