

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Pasal 9 ayat (1) dicantumkan bahwa penyelenggaraan kegiatan belajar bisa dilaksanakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik guna berpartisipasi aktif, dan memberikan keleluasaan yang cukup bagi pembentukan kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Guru perlu menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum memulai proses pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perangkat ialah alat atau benda yang dipakai, sementara pembelajaran merujuk pada proses atau metode yang memfasilitasi belajar. Perangkat pembelajaran ialah suatu rencana yang dimanfaatkan selama proses belajar (Masitah, 2018:41). Perangkat pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka antara lain buku teks paket, modul ajar, modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila, serta contoh kurikulum operasional di satuan pendidikan, serta informasi tentang tujuan dan jalannya pembelajaran yang terhubung dengan capaian pembelajaran, termasuk video pembelajaran dan format lainnya.

Bahan ajar merujuk kepada barang yang dipakai oleh pendidik atau peserta didik guna memudahkan proses pembelajaran. Bahan Ajar berpotensi menjadi alat, perlengkapan, dan wadah guna meningkatkan mutu pendidikan. Dalam proses pembelajaran, bahan ajar menyediakan peluang guna memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman, dan kecakapan. (Kosasih, 2021:1). Menurut penelitian

yang dilaksanakan oleh Bujuri, (2018:39) pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan akan lebih optimal jika pendidik memakai metode yang sesuai dengan cara anak-anak berpikir. Sebagai contoh, ketika belajar Ilmu Pengetahuan Alam, pendidik tidak hanya memakai metode ceramah, tetapi juga perlu melakukan percobaan atau memberikan ilustrasi langsung yang terkait dengan topik yang dipelajari. Hal ini disebabkan karena kemampuan berpikir anak usia dasar (7-11 tahun) cenderung berfokus pada pemikiran yang nyata, bukan pada konsep yang bersifat khayalan atau abstrak.

Anak usia 6-12 tahun mengalami sejumlah perubahan yang dipengaruhi oleh faktor internal (baik secara fisik maupun mental) dan faktor eksternal (lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta interaksi dengan teman sebaya). Perkembangan fisik dan kecerdasan anak dalam rentang usia ini tampaknya berjalan dengan kecepatan yang berbeda. Pertumbuhan fisiknya cenderung melambat, terutama pada pertengahan periode, sementara kemampuan motoriknya terus meningkat. Meskipun perubahan ini kurang mencolok dibandingkan dengan masa awal, namun perkembangan pada usia ini tetap berpengaruh besar. Kemajuan intelektual sangat penting, di mana anak cenderung lebih logis karena sudah tidak lagi bersifat egosentris. Rentang usia 6-12 tahun menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam perkembangan anak. Saat berusia 6 tahun, anak terlihat seperti anak kecil, sedangkan saat berusia 12 tahun, mereka terlihat semakin mendekati orang dewasa (Destrinelli dkk., 2018:313).

Karakter sebagai identitas individu terbentuk dari sikap, cara berpikir dan nilai-nilai sopan santun melalui interaksi antara satu sama lain dan lingkungan.

Karakter juga bisa mempengaruhi cara individu memandang, berpikir, dan bertindak (Lubaba & Alfiansyah, 2022:689).

Kurikulum Merdeka disusun dengan beragam pembelajaran dalam

kurikulum, yang di dalamnya akan dioptimalkan agar siswa mempunyai kesempatan yang memadai guna eksplorasi konsep dan memperkuat kompetensi mereka. Pengembangan kurikulum perlu dilaksanakan secara sistematis dan terencana agar menciptakan generasi yang mempunyai karakter dan kualitas yang baik guna masa depan. Dalam kurikulum merdeka agar peserta didik lebih mengerti lingkungan disekitar pembelajaran IPA dan IPS dipadukan sebagai pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Didalam kurikulum merdeka terdapat capaian pembelajaran (CP), arti dari capaian pembelajaran sendiri ialah kemampuan belajar yang perlu dikuasai oleh peserta didik pada setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangannya. Capaian pembelajaran meliputi serangkaian kompetensi dan materi yang disusun secara menyeluruh dalam format naratif. Capaian pembelajaran yang ada pada fase C yaitu, peserta didik diperkenalkan pada suatu sistem yang terdiri dari elemen yang berkaitan dan beroperasi sejalan dengan aturan tertentu, terutama dalam konteks hubungan antara alam dan kehidupan sosial yang beragam. Mereka melakukan tindakan, membuat keputusan, atau menyelesaikan permasalahan berdasarkan materi yang telah dipelajari oleh mereka.

Berdasarkan tinjauan lapangan awal melalui pengamatan dan pengumpulan informasi yang sudah peneliti laksanakan di kelas V SDN 111/I Muara Bulian yakni senin 6 November 2023, meskipun peserta didik kelas V sudah menerapkan kurikulum merdeka dalam proses belajar mengajar, informasi menunjukkan bahwa pendidik belum memakai bahan ajar yang telah dikembangkan sendiri. Selama

proses pembelajaran, kegiatan yang dilaksanakan memakai metode yang umum dan kurang bervariasi, dimana peserta didik hanya belajar melalui buku paket masing-masing dalam artian kurang memakai teknologi saat pembelajaran dilaksanakan. Pernyataan dari wali kelas V mendukung hal tersebut dalam sesi wawancara, yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran, kelas ini masih jarang memakai media berbasis teknologi. Disisi lain, sekolah tersebut telah mempunyai fasilitas yang

memadai seperti adanya aliran listrik, jaringan internet, proyektor, dan juga sound sistem. Oleh sebab itu, peneliti termotivasi guna mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis teknologi salah satunya yaitu memakai aplikasi *quizizz*.

Adanya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, seperti aplikasi *quizizz* bisa dipakai sebagai bahan ajar. Penelitian yang dilaksanakan oleh Nurasih dkk., (2022:6) sesuai dengan hal ini, yaitu aplikasi *quizizz*, bisa mendukung tujuan dan program pembelajaran. Aplikasi ini mudah diakses dan tidak memakan banyak memori, sehingga ringan dipakai dan bahkan bisa diakses tanpa harus mengunduhnya, cukup dengan akses melalui web. Kelebihan aplikasi ini ialah kemampuannya guna membuat presentasi dan kuis yang menarik serta menyenangkan. Siswa bisa memulai belajar dengan mudah hanya dengan memasukkan kode permainan.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Eva dkk, (2022:11) bahwasannya bahan ajar interaktif berbasis e-modul berbantuan aplikasi *quizizz* bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik, jenis penelitian ini memakai penelitian pengembangan R&D. Penggunaan teknologi diharapkan bisa meningkatkan kompetensi pendidik dalam mengajar dan bisa memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas, maka akan

dilaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Pembelajaran Materi Harmoni Dalam Ekosistem Memakai Aplikasi Quizizz Guna Kelas V Sekolah Dasar”**

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah di atas, maka bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan E-modul pembelajaran materi “Harmoni dalam Ekosistem”?

2. Bagaimana validitas E-modul pembelajaran materi "Harmoni dalam Ekosistem"?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan E-modul pembelajaran materi "Harmoni dalam Ekosistem"?

1.3 Tujuan Pengembangan

Mengacu terhadap perumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan E-modul pembelajaran dalam materi "Harmoni dalam Ekosistem".
2. Mendeskripsikan validitas E-modul pembelajaran yang dikembangkan guna mendukung pembelajaran dalam materi "Harmoni dalam Ekosistem".
3. Mendeskripsikan kepraktisan E-modul pembelajaran yang dikembangkan guna mendukung pembelajaran pada materi "Harmoni dalam Ekosistem".

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Terdapat dua spesifikasi produk yang akan dikembangkan, yakni:

1.4.1 Spesifikasi Pedagogik

1. E-modul pembelajaran berbentuk modul elektronik yang dikembangkan berkesinambungan antara capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
2. Modul elektronik dirancang guna memicu keterlibatan aktif peserta didik, menggugah minat mereka dalam pembelajaran dan menyuguhkan tantangan yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.
3. Modul elektronik mudah diakses dan bisa dipakai oleh peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan dan kebutuhan.

1.4.2 Spesifikasi Non Pedagogik

1. Tampilan visual menarik
2. Bisa diakses dan berfungsi dengan baik di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau ponsel dengan tampilan yang responsif dan sesuai.

3. Mempunyai fitur interaktif yang merangsang peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
4. Desain yang memudahkan pengguna saat berinteraksi dengan bahan ajar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. E-modul pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz* bisa mempermudah pendidik dan peserta didik mencapai capaian pembelajaran (CP) materi harmoni dalam ekosistem.
2. E-modul pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz* bisa menjadi alternatif solusi serta sumber pembelajaran baru yang bisa menggugah minat belajar dan meningkatkan minat peserta didik dalam mengeksplorasi materi harmoni dalam ekosistem.
3. Melalui E-modul pembelajaran berbantuan aplikasi *quizizz* peserta didik bisa mengembangkan keterampilan inkuiri.
4. Meningkatkan pemahaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran IPAS pada materi harmoni dalam ekosistem.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

1. Penggunaan E-modul pembelajaran memakai *Quizziz* bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur interaktif yang ditawarkan oleh aplikasi ini bisa memancing minat siswa dan mendorong partisipasi yang lebih aktif.
2. E-modul pembelajaran ini bisa menyuguhkan informasi yang lebih baik kepada pendidik terkait tingkat pemahaman siswa. Dengan data dan feedback yang diberikan oleh aplikasi ini, guru bisa melakukan intervensi yang lebih tepat guna guna menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan keterampilan teknologi siswa dan guru. Hal ini memberikan mereka keunggulan di masa depan dengan mengasah keterampilan yang relevan dalam dunia yang semakin terkoneksi secara digital.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Batasan waktu dan muatan pelajaran yang diteliti.
2. Pembuatan produk hanya memakai aplikasi *quizizz*.
3. Materi yang tersaji hanya tentang Harmoni Dalam Ekosistem.
4. Uji coba produk ini hanya pada SDN 111/I Muara Bulian pada tahun ajaran 2023/2024.
5. Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research & Development* (R&D) dengan menerapkan model 4D. Model ini meliputi empat tahap, yaitu *Pendefinisian* (Define), *Perancangan* (Design), *Pengembangan* (Develop), dan *IL* (Disseminate).

1.7 Definisi Operasional

Terbisa beberapa jabaran istilah dalam pengembangan ini diantaranya:

1. E-modul pembelajaran ialah materi pembelajaran yang dirancang guna memfasilitasi keterlibatan aktif siswa selama proses belajar-mengajar.
2. *Quizizz* ialah aplikasi yang dipakai dalam pembuatan bahan ajar interaktif.
3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah mata pelajaran yang mengajarkan berbagai konsep dasar dan berbagai prinsip ilmiah dalam ilmu pengetahuan alam kepada peserta didik.
4. Penelitian pengembangan merujuk pada penelitian yang bertujuan guna menciptakan atau meningkatkan produk baru serta menguji efektivitasnya.