

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang harus dikuasai peserta didik diantaranya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik. Melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan peserta didik memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan terhadap masalah sosial di lingkungannya serta memiliki keterampilan berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret menuju pada tahap perkembangan operasional formal. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran IPS di sekolah dasar haruslah bersifat nyata yang terjadi pada keadaan saat ini sehingga memberikan kesempatan peserta didik untuk berpikir, menganalisis dan pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sosial sehari-hari (Pahlawan & Tambusai, 2019; Saputro & Gunansyah, 2011).

Sejatinya pembelajaran IPS disekolah dasar harus mencapai tujuan yang telah dirumuskan, tujuan IPS meliputi pengembangan kemampuan intelektual yang meliputi pemahaman disiplin ilmu, berpikir disiplin ilmu, dan kemampuan prososial. Rendahnya hasil pembelajaran IPS di sekolah dasar disebabkan oleh pembelajaran IPS yang cenderung hanya sebagai hapalan dan teori saja, peserta didik hanya menerima pembelajaran dari guru tanpa memberi kesempatan untuk mengembangkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang materi pembelajaran (Hasan, 1996).

Pola pembelajaran IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada peserta didik. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada memberikan peserta didik dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan

Martin Arisandi, 2023

PENGEMBANGAN E-MODUL IPS BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MEMFASILITASI PENGALAMAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK (Penelitian dan Pengembangan di Kelas IV Sekolah Dasar Wilayah Gugus 1 Kecamatan Bantarkalong Kabupaten Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya dalam menghadapi kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan pada era 4.0 (Hasan, 1996).

Pembelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan keterampilan 4C yaitu berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*), keterampilan berkolaborasi (*collaboration skills*), keterampilan berkreasi (*creativities skills*), dan keterampilan berkomunikasi (*communication skills*) (Kemdikbud, 2018). Pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk membangun kemampuan berpikir kritis, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, kepedulian sosial, dan semangat kebangsaan (Hasan, 2012). Dengan demikian tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis peserta didik. Melalui penggunaan model *problem based learning* peserta didik akan dihadapkan dengan permasalahan sehingga, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPS.

Permasalahan pembelajaran IPS saat ini sangat beragam antara yaitu cenderung pasif dan menghafal. Sehingga, kemampuan berpikir kritis rendah dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Cotrunnada et al., 2019). Kurangnya berpikir kritis disebabkan karena ketersediaan media pembelajaran cukup rendah (Khoirunnisa et al., 2019).

Proses pembelajaran mempengaruhi prestasi akademik karena pembelajaran merupakan proses interaktif antara peserta didik dengan sumber belajar di lingkungan belajar. Ketersediaan sumber belajar memegang peranan penting dalam mencapai tujuan belajar peserta didik. Sumber belajar adalah sumber yang berbeda atau berbeda sama sekali dalam bentuk data, orang, dan beberapa bentuk yang dapat digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, secara individu atau kombinasi, untuk membantu peserta didik mencapai tujuan mereka (Fadhilah Sari et al., 2020; Karosekali, 2021). Selain sumber belajar, keberhasilan pembelajaran juga ditentukan oleh kurikulum, karena kurikulum merupakan salah satu komponen sumber daya pendidikan yang memberikan kontribusi penting bagi pelaksanaan proses pengembangan kualitas potensi peserta didik (Awwaliyah, 2019).

Kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain pembelajaran didasarkan pada 32% penelitian, 44% pengalaman, 23,35% intuisi (Umamah., 2008). Permasalahan lain terkait bahan ajar ialah: (1) materi pembelajaran IPS

terkait masa lalu menyebabkan peserta didik kurang tertarik untuk belajar IPS sehingga dibutuhkan bahan ajar yang mendukung peserta didik; (2) bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik adalah lembar kerja dan buku paket; dan (3) para pendidik kurang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran IPS (Mohamad Na'im & Sumardi, 2017). Melihat penelitian tersebut maka kemampuan pendidik dalam mendesain pembelajaran lebih didasarkan pada pengalaman.

Elemen pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar. Inti dari kegiatan pembelajaran terletak pada proses belajar, bagaimana peserta didik berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran, dan hasilnya dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Dikatakan bahwa peserta didik dapat belajar lebih berhasil jika mereka memiliki keterampilan berpikir, terutama ketika memecahkan masalah yang mereka hadapi. Salah satunya, yang harus dikembangkan dalam proses pendidikan, adalah kemampuan berpikir. Dengan demikian, keterampilan berpikir kritis sangat penting saat ini bagi peserta didik untuk menghadapi masalah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses merekomendasikan penggunaan model pembelajaran yang tepat berdasarkan kurikulum 2013, termasuk model *Problem based learning* (Permedikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses, 2013). Berpikir kritis adalah keterampilan kognitif yang memungkinkan seseorang untuk melihat situasi, masalah, masalah, atau fenomena untuk membuat penilaian atau keputusan (Davidi et al., 2021). Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan. Kemampuan untuk berpikir kritis mungkin terkait dengan keterampilan pemecahan masalah. *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang inovatif dan menyediakan lingkungan yang aktif bagi peserta didik, sehingga disarankan untuk menggunakannya dalam pembelajaran dengan karakteristik peserta didik pasif dalam proses pembelajaran (Widianto et al., 2021). *Problem based learning* dapat memancing cara berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah yang diberikan (Fedi et al., 2019; Hidayatussakinah et al., 2021).

Dari hasil observasi diketahui bahwa hasil belajar peserta didik rendah. Rendahnya hasil belajar disebabkan karena beberapa faktor yang mempengaruhi

dalam proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran diantaranya adalah model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, antusias peserta didik dalam belajar IPS rendah, kondisi lingkungan yang kurang mendukung peserta didik dalam belajar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran serta terbatasnya sumber belajar interaktif yang dimiliki.

Selama proses pembelajaran berlangsung, sumber belajar yang digunakan adalah buku pelajaran dan materi pelajaran yang disampaikan dengan metode ceramah saja. Belum ada media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga kegiatan peserta didik hanya menulis, membaca, dan mendengarkan ceramah dari guru. Beberapa faktor di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih berjalan secara konvensional. Peran peserta didik dalam pembelajaran hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Sumber belajar yang digunakan oleh guru hanyalah buku pelajaran.

Melihat fakta yang terjadi di lapangan bahwa perilaku di atas akan membawa dampak buruk bagi peserta didik seperti resiko akan ketinggalan materi pelajaran. Dengan ketinggalan pelajaran peserta didik tidak dapat menjawab ketika diadakan evaluasi maupun ulangan, sehingga akan terlihat hasil yang dicapai peserta didik tidak mencapai taraf ketuntasan. Melihat hal itu, guru telah berupaya mencari solusi maupun mengadakan pendekatan pada peserta didik itu sendiri, seperti memotivasi peserta didik, menggunakan berbagai model media pembelajaran yang ada. Namun hal itu semua dirasa belum mampu secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Adapun salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah melalui modul elektronik.

Pemanfaatan e-modul dalam media pembelajaran dapat mengurangi penggunaan kertas dan mampu menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui perangkat elektronik seperti computer (Inanna et al., 2021). Hal tersebut akan menciptakan suasana pembelajaran menjadi kondusif, interaktif serta menarik bagi peserta didik dengan adanya bahan ajar yang inovatif yaitu modul elektronik (e-modul) dalam proses pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki dapat dipakai sebagai pengembangan e-modul dalam penyampaian materi dengan

tampilan yang menarik (Baroroh, 2022). Modul elektronik tetap memerhatikan Kompetensi Dasar (KD), Kompetensi Inti (KI), tujuan pembelajaran, materi, serta evaluasi yang sesuai dengan apa yang diajarkan kepada peserta didik. Akan tetapi, materi tersebut dapat dikemas menjadi lebih menarik yang didalamnya dapat disisipkan gambar, video, serta animasi. Dalam menggunakan e-modul, peserta didik akan lebih tertarik dalam belajar karena di dalamnya memuat tampilan-tampilan yang menarik (Musafanah, 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, peneliti akan mengembangkan sebuah bahan ajar berupa modul pembelajaran. Modul yang akan dikembangkan berupa elektronik (e-modul). Bentuk elektronik ini dipilih karena disesuaikan dengan perkembangan zaman. E-modul ini di buat dengan berbasis pada model *Problem based learning*. Model *Problem based learning* membantu peserta didik aktif menggunakan pengetahuan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai pembelajar kritis dan komunitas reflektif.

Temuan sebelumnya menyatakan bahwa E-modul membantu peserta didik dalam memahami materi (Pramana et al., 2020). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa pembelajaran dengan *Problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Novianti et al., 2023). Sejalan dengan hasil penelitian (Yovita et al., 2023) Hasil pengujian validitas dan reliabilitas konstruk menyatakan yaitu validitas instrumen evaluasi penggunaan media e-modul bagi peserta didik memenuhi kriteria valid dengan nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ ($r\text{hitung} > 0,254$), dan reliabilitas instrumen evaluasi penggunaan e-modul peserta didik yang sudah disusun dan dikembangkan dalam penelitian juga memenuhi kategori tinggi dengan koefisien yaitu 0,854. Berdasarkan hasil penelitian (Fanani, 2022) E-modul pembelajaran IPS efektif digunakan serta E-modul valid, layak gunakan dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan E-Modul IPS Berbasis *Problem based learning* Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan E-Modul IPS Berbasis *Problem based learning* Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik yang dikembangkan?
- 2) Bagaimana desain pengembangan E-Modul IPS Berbasis *Problem based learning* Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik yang dikembangkan?
- 3) Bagaimana pengembangan E-Modul IPS Berbasis *Problem based learning* Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik yang dikembangkan?
- 4) Bagaimana implementasi pengembangan E-Modul IPS Berbasis *Problem based learning* Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik yang dikembangkan?
- 5) Bagaimana evaluasi E-Modul IPS Berbasis *Problem based learning* Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik yang dikembangkan?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan E-Modul IPS Berbasis *Problem based learning* Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik yang dikembangkan?
- 2) Mendeskripsikan desain pengembangan E-Modul IPS Berbasis *Problem based learning* Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik yang dikembangkan?
- 3) Mendeskripsikan pengembangan E-Modul IPS Berbasis *Problem based learning* Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik yang dikembangkan?

- 4) Mendeskripsikan implementasi pengembangan E-Modul IPS Berbasis Problem based learning Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik yang dikembangkan?
- 5) Mendeskripsikan evaluasi E-Modul IPS Berbasis Problem based learning Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik yang dikembangkan?

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai wawasan baru yang berhubungan dengan E-Modul IPS Berbasis *Problem based learning* Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan informasi perkembangan dalam dunia Pendidikan.
- 2) Bagi peneliti lain hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya tentang E-Modul IPS Berbasis *Problem based learning* Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik.

1.4.3 Manfaat Empiris

- 1) Peserta Didik

Manfaat empiris dari penelitian ini untuk peserta didik yaitu peserta didik dapat meningkatkan aktivitas, motivasi dan hasil belajar.

- 2) Guru

Manfaat empiris dari penelitian ini untuk guru adalah dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengadakan pembelajaran yang lebih baik guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan peserta didik

1.5. Definisi Operasional

Pengembangan ini berupa media pembelajaran E-modul dengan topik Keberagaman Budaya Bangsaku berbasis *Problem Based Learning*. Di dalam perancangan dan pengembangan produk ini memperhatikan kebutuhan di lapangan

dan kurikulum yang berlaku di kelas IV yaitu Kurikulum 2013. Model Pembelajaran Problem Based Learning yang diintegrasikan dalam media diharapkan dapat menambah efektifitas pelaksanaan pembelajaran IPS walaupun tanpa diarahkan guru. E-Modul ini diterapkan di sekolah dasar (SD) khususnya di kelas IV.

Istilah terkait dengan judul dalam penelitian ini dapat didefinisikan dan diberikan batasan secara lebih jelas, sebagai berikut:

1) Pengembangan pembelajaran

Penelitian dan Pengembangan (R&D) diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Adapun penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan model ADDIE yang berupa tahap *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Adapun penjabaran masing-masing tahapnya, yaitu: (1) tahap *analyze*, menganalisis kebutuhan di lapangan (di sekolah); (2) tahap *design*, merancang produk sesuai dengan analisis kebutuhan.; (3) tahap *development*, memvalidasi produk oleh ahli dan merevisi produk sesuai arahan ahli; (4) tahap *implementation*, uji coba produk skala kecil dalam satu kelas di satu sekolah; dan (5) tahap *evaluation*, evaluasi produk berdasarkan uji respon peserta didik.

Yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran E-modul yang dikembangkan dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) pada mata pelajaran IPS kelas 4 materi pembelajaran Keberagaman Budaya Bangsaku.

2) E-Modul

E-Modul merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu peserta didik belajar secara individu untuk mencapai tujuan belajar yang dapat ditampilkan dalam bentuk bantuan teknologi multimedia.

3) Pembelajaran berbasis masalah (PBL)

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada pelacakan akar masalah yang ada di dunia nyata sebagai konteks

pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam proses pemecahan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa belajar berpikir kritis dan belajar melalui pengalaman pemecahan masalah dalam rangka memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

4) Peserta Didik

Peserta didik dalam arti luas didefinisikan sebagai orang yang terkait dengan proses pendidikan sepanjang hayat, sedangkan dalam arti sempit adalah setiap peserta didik yang belajar di sekolah. Peserta didik didefinisikan sebagai bagian dari komponen dalam pengajaran, disamping faktor guru, tujuan dan metode pengajaran. Peserta didik sekolah dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 dan 7 tahun sampai 12 dan 13 tahun, pada fase ini berada pada fase operasional konkret (Heruman, 2013). Kemampuan dimiliki pada tahap ini, adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Objek konkret tersebut yang dapat ditangkap oleh panca indra.

1.6. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi atau sitematika penulisan tesis ini mengacu kepada aturan pedoman Karya Tulis Ilmiah (KTI) UPI 2021, antara lain sebagai berikut:

1.5.1. BAB I Pendahuluan

Bab I meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis. Latar belakang memaparkan alasan rasional, uraian tentang gejala-gejala permasalahan atau kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terdapat dilapangan. Masalah tersebut dikenal menjadi rumusan masalah penelitian ini. Rumusan masalah memaparkan mengenai fokus dan batasan masalah yang ingin diteliti, perumusan masalah berupa kalimat pertanyaan. Selanjutnya tujuan penelitian berangkat dari pencapaian yang diharapkan atas rumusan masalah. Kemudian manfaat penelitian memaparkan mengenai kebermanfaatan penelitian ini khususnya bagi guru, siswa dan penelitian berikutnya. Serta struktur organisasi tesis yang memaparkan gambaran seluruh isi tesis secara sistematis.

1.5.2. BAB II Kajian Pustaka

Bab II kajian pustaka, menggambarkan pemaparan mengenai kepustakaan seperti teori-teori yang mendukung dan relevan terhadap penelitian, kajian pustaka pun menjadi landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan dan tujuan penelitian.

1.5.3. BAB III Metode Penelitian

Bab III menjelaskan mengenai metodologi penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan R&D (*Research & Development*) dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, implementation, evaluation*).

1.5.4. BAB IV Temuan Dan Pembahasan

Bab IV temuan dan pembahasan menggambarkan mengenai pemaparan data dari data-data yang telah dikumpulkan dalam penelitian kemudian memaparkan ringkasan singkat mengenai temuan penelitian dengan tujuan penelitian. Bab ini terdiri dari pemaparan terkait hasil analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, implementasi produk, dan evaluasi dari produk yang dikembangkan.

1.5.5. BAB V Simpulan, Implikasi Dan Rekomendasi

Bab V simpulan, implikasi dan rekomendasi sesuai dengan temuan dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan.