

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Era transformasi digital telah mendorong perubahan signifikan diberbagai bidang kehidupan. Perubahan yang terjadi berlangsung dengan sangat cepat, salah satunya terlihat dalam bidang teknologi informasi dan teknologi digital (Faidlatul Habibah & Irwansyah, 2021). Fenomena ini ditandai dengan munculnya media sosial yang banyak digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat. Perubahan tersebut terjadi secara signifikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, sering kali tanpa disadari, dan terus berlanjut mengikuti perkembangan zaman. Sebagai salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, pendidikan turut mengalami dampak dari perkembangan dan dinamika yang muncul di era transformasi digital. Sejalan dengan pandangan Fajriyani et al. (2023), kemajuan teknologi telah menciptakan generasi yang memiliki cara berpikir, belajar, dan berkomunikasi yang berbeda, sehingga sistem pendidikan perlu beradaptasi agar tetap relevan dan efektif. Untuk tetap sejalan dengan perubahan tersebut, pendidikan dituntut untuk terus berinovasi, khususnya dalam proses pembelajaran. Putra et al. (2024) menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan keharusan di era transformasi digital, inovasi dalam sistem pembelajaran seperti penggunaan media daring tidak hanya memudahkan akses, tetapi juga dapat menciptakan interaksi yang lebih baik antara pendidik dan peserta didik, serta mendukung tercapainya kompetensi era transformasi digital seperti berpikir kritis.

Salah satu solusi untuk menghadapi tantangan pada era transformasi digital adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Menurut Prihartini et al. (2019) mengemukakan bahwa integrasi teknologi seperti multimedia interaktif, video pembelajaran, dan aplikasi pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Salah satu bentuk alat pendukung tersebut adalah

bahan ajar digital, yang menjadi solusi atas tuntutan pembelajaran berbasis teknologi di abad ke-21 (R. Rahayu et al., 2022). Salah satu jenis bahan ajar digital yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah modul elektronik. Menurut (Murod et al., 2021), *e-modul* atau modul elektronik merupakan salah satu bentuk bahan ajar digital yang dapat digunakan secara mandiri karena disajikan dengan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif baik bagi peserta didik maupun bagi sistem pembelajaran itu sendiri. Sejalan dengan Mambu et al. (2023) mengemukakan bahwa teknologi dapat membangun pengalaman belajar yang interaktif dan personal, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Fakta di sekolah menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh pendidik masih tergolong rendah, khususnya dalam hal bahan ajar berbasis digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kota Tasikmalaya, diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih didominasi oleh buku ajar cetak. Buku ajar tersebut bersifat umum dan kurang kontekstual dengan lingkungan sekitar peserta didik. Pada materi “Kondisi Perekonomian di Daerahku”, proses pembelajaran cenderung bersifat tekstual, di mana informasi yang diberikan hanya melalui narasi tanpa disertai ilustrasi visual maupun media interaktif. Selain itu, penggunaan sarana pembelajaran berbasis teknologi masih sangat terbatas, sehingga belum mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Hasil wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa keterbatasan bahan ajar kontekstual menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran IPAS. Guru menyampaikan bahwa peserta didik sering kali kesulitan memahami materi yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi di lingkungan sekitar karena kurangnya media pembelajaran yang representatif. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal, baik karena keterbatasan fasilitas maupun kemampuan dalam

mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran serta kurang optimalnya pemahaman terhadap materi. Pendidik di sekolah tersebut juga mengungkapkan bahwa mengalami kendala dalam mengembangkan bahan ajar digital, terutama karena keterbatasan waktu dan kurangnya kemampuan dalam penguasaan teknologi. Selain disibukkan dengan kegiatan pembelajaran, pendidik juga harus menyelesaikan berbagai urusan administrasi sekolah yang menyita waktu, sehingga pengembangan bahan ajar digital belum menjadi prioritas utama.

Minimnya pengembangan bahan ajar berbasis digital di kalangan pendidik disebabkan oleh kesulitan yang dialami oleh pendidik dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Alyusfitri et al., 2024) menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman pendidik terhadap penggunaan teknologi mengakibatkan ketergantungan mereka pada bahan ajar yang telah tersedia, seperti buku teks. Ketergantungan terhadap buku ajar cetak dari pemerintah pun menjadi salah satu alasan utama kurangnya inovasi dalam pembelajaran. Selaras dengan penelitian (Ramadhina & Pranata, 2022), dijelaskan bahwa penggunaan buku cetak yang diterbitkan pemerintah, terutama buku tema, sebagai bahan ajar utama kurang efektif dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih kontekstual, menarik, dan interaktif melalui pendekatan berbasis teknologi, salah satunya adalah pengembangan *e-modul*. Di samping itu, sekolah tempat penelitian ini memiliki fasilitas pendukung berupa perangkat *chrome book* yang belum dimanfaatkan secara optimal. Ketersediaan fasilitas tersebut memberikan peluang untuk diterapkannya *e-modul* sebagai salah satu alternatif bahan ajar berbasis digital, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Dibandingkan dengan modul cetak, *e-modul* memiliki beberapa keunggulan yang mendukung pembelajaran di era digital. Pertama, *e-modul* dapat memuat elemen multimedia seperti gambar, video, audio, dan animasi yang tidak dapat

ditampilkan dalam modul cetak. Kedua, *e-modul* lebih fleksibel dalam penggunaannya karena dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, baik di sekolah maupun di rumah. Ketiga, *e-modul* mendukung pembelajaran mandiri karena dirancang secara interaktif dan adaptif sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Pribowo et al., 2024). *E-modul* yang dirancang secara interaktif tidak hanya memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis (Diana Nafisa, 2019).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang diwajibkan di berbagai tingkat pendidikan. Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial, yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat. Hal ini sejalan dengan tantangan pada era transformasi digital yang mengharuskan pendidikan untuk meningkatkan berbagai keterampilan yang ditetapkan oleh UNESCO, termasuk berpikir kritis, berpikir kreatif, keterampilan komunikasi, dan kolaborasi (Aryana et al., 2022). Sejalan dengan pendapat (Diah Rusmala Dewi, 2019), keterampilan sosial dan lintas budaya sangat penting untuk dikuasai di era transformasi digital. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS relevan dan diperlukan di berbagai tingkat pendidikan.

Pendekatan *inquiry learning* merupakan salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran era transformasi digital, khususnya dalam konteks pengembangan bahan ajar digital yang efektif. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan, pengamatan, dan eksplorasi berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pendidik atau yang muncul dari peserta didik itu sendiri. Dengan mengintegrasikan pembelajaran *inquiry learning* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (DOMINA, 2024).

Penggunaan *e-modul* dalam pendekatan *inquiry learning* tidak hanya memberikan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran yang interaktif, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk mengkaji dan menyelidiki topik secara lebih mendalam dan mandiri. Hal ini akan sangat membantu dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mengurangi ketergantungan pada bahan ajar cetak yang cenderung statis. Penelitian oleh (Retno & Marlina, 2018) juga menunjukkan bahwa pendekatan *Inquiry Learning*, yang didukung oleh teknologi seperti *e-modul*, dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemandirian peserta didik dalam memahami materi yang kompleks, serta mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan global yang lebih besar.

Salah satu penelitian terdahulu yang relevan terkait pengembangan *e-modul* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar oleh Violadini & Mustika (2021) dengan penelitian pengembangan *e-modul* IPAS berbasis *inquiry learning* hasilnya menunjukkan bahwa *e-modul* tersebut dinilai sangat layak oleh guru dan peserta didik, dari segi kepraktisan maupun kemenarikannya dalam pembelajaran IPAS di SD. Pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *inquiry learning* telah banyak dilakukan dalam berbagai bidang, khususnya pada pembelajaran IPAS. Namun, kajian yang secara khusus berfokus pada materi “Kondisi Perekonomian di Daerahku” di kelas V SD masih belum ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut.

Dilatarbelakangi oleh permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berupa *e-modul* interaktif berbasis *inquiry learning* pada pembelajaran IPAS. *E-modul* ini akan membahas materi Bab 7 Daerahku Kebangganku, khususnya pada topik B “Kondisi Perekonomian di Daerahku” di kelas V Sekolah Dasar, dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbasis *inquiry learning* Pada Topik Kondisi Perekonomian Di Daerahku Kelas V SD”. Harapannya, pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *inquiry learning* ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran IPAS di kelas V SD, khususnya pada materi “Kondisi Perekonomian di Daerahku”. Dengan adanya *e-modul* ini, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif, terlibat

secara mendalam, serta memiliki kemampuan berpikir kritis dan analitis yang lebih baik dalam memahami dan mengeksplorasi kondisi perekonomian di daerah sekitarnya. Selain itu, *e-modul* ini diharapkan menjadi inovasi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis digital, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, masalah dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan bahan ajar khususnya *e-modul* pada pembelajaran berbasis *inquiry learning* pada topik kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD?
2. Bagaimana rancangan pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *inquiry learning* pada topik kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD akan diterapkan?
3. Bagaimana kelayakan *e-modul* interaktif berbasis *inquiry learning* pada topik kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD?
4. Bagaimana proses uji coba *e-modul* interaktif berbasis *inquiry learning* pada topik kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD?
5. Bagaimana evaluasi terhadap *e-modul* interaktif berbasis *inquiry learning* pada topik kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah di atas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan bahan ajar khususnya *e-modul* pada pembelajaran berbasis *inquiry learning* pada topik kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD.
2. Untuk menggambarkan rancangan pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *inquiry learning* pada topik kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD.

3. Untuk menganalisis dan mengetahui kelayakan terhadap pengembangan yang telah dilakukan mengenai *e-modul* interaktif berbasis *inquiry learning* pada topik kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD.
4. Untuk mendeskripsikan proses uji coba *e-modul* interaktif berbasis *inquiry learning* pada topik kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD.
5. Untuk memperoleh hasil evaluasi terhadap *e-modul* interaktif berbasis *inquiry learning* pada topik kondisi perekonomian di daerahku kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat/Signifikansi Segi Teori

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis *inquiry learning*, khususnya dalam konteks pembelajaran menggunakan teknologi digital. Pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *inquiry learning* ini memperkaya kajian teori tentang implementasi pembelajaran interaktif pada pendidikan dasar, terutama pada topik perekonomian lokal yang sebelumnya jarang mendapatkan perhatian dalam kajian pengembangan bahan ajar berbasis teknologi. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan untuk studi lebih lanjut mengenai integrasi pembelajaran berbasis teknologi dan *inquiry learning* di tingkat dasar.

2. Manfaat/Signifikansi Segi Kebijakan

Penelitian ini mendukung kebijakan pemerintah dalam upaya digitalisasi pendidikan sebagaimana tercantum dalam program Merdeka Belajar. Dengan adanya *e-modul* berbasis *inquiry learning* ini, pemerintah dapat memperluas akses bahan ajar yang relevan dan mendukung pengembangan kompetensi era transformasi digital, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan bagi para pemangku kebijakan di sektor pendidikan dalam menginisiasi pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pendukung utama dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat/Signifikansi Segi Praktik

Secara praktis, *e-modul* ini bermanfaat bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pendidik dapat memanfaatkan *e-*

modul ini sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik melalui pendekatan *inquiry learning*, sehingga peserta didik dapat memahami kondisi perekonomian daerahnya secara mendalam. Bagi peserta didik, *e-modul* ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi. Selain itu, *e-modul* ini dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik.

4. Manfaat/Signifikansi Segi Isu dan Aksi Sosial

Penelitian ini relevan dengan isu-isu sosial terkait pengenalan dan pemahaman peserta didik terhadap kondisi perekonomian lokal sejak dini. Dengan memahami perekonomian daerah, peserta didik dapat lebih sadar dan peduli terhadap potensi serta tantangan yang dihadapi komunitasnya. *E-modul* ini juga mendorong peserta didik untuk aktif berkontribusi dalam isu sosial dan ekonomi lokal di masa depan. Dalam jangka panjang, penelitian ini mendukung upaya pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan yang berorientasi pada pemahaman konteks lokal dan aksi nyata.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* interaktif berbasis pendekatan *inquiry learning* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V Sekolah Dasar. Topik yang dikaji secara spesifik adalah Kondisi Perekonomian di Daerahku yang terdapat pada Bab 7 Daerahku Kebanggaanku, sesuai dengan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Fase C. Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada aspek-aspek berikut:

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD di wilayah Tasikmalaya.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah *e-modul* interaktif yang dikembangkan

menggunakan pendekatan *inquiry learning*, serta proses pengembangan dan evaluasinya berdasarkan model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE.

3. Materi yang Dikembangkan

Materi yang dikembangkan terbatas pada topik “Kondisi Perekonomian di Daerahku”, mencakup jenis-jenis kegiatan ekonomi masyarakat, faktor pendukung ekonomi daerah, serta pengenalan kegiatan ekonomi kreatif di lingkungan lokal.

4. Cakupan Pembelajaran

Pembelajaran difokuskan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis peserta didik melalui tahapan *inquiry learning*, seperti: mengamati, merumuskan masalah, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menyimpulkan.

5. Lingkup Pengembangan *E-Modul*

E-modul yang dikembangkan disesuaikan untuk dapat diakses melalui perangkat digital, memanfaatkan aplikasi Canva untuk desain tampilan dan Flip PDF Professional untuk pembuatan modul interaktif yang dapat diakses dalam format *flipbook*.

6. Evaluasi Produk

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keterterimaan *e-modul* interaktif oleh ahli materi, ahli media, ahli pedagogik, serta respon dari peserta didik setelah uji coba terbatas.

7. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mendeskripsikan proses serta hasil pengembangan *e-modul*.