

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk ciptaan Allah SWT yang dianugerahi berbagai potensi, di antaranya adalah akal. Kehadiran akal menjadi penanda utama perbedaan antara manusia dan makhluk lainnya.² Kehadiran akal sebagai anugerah dari Allah SWT menjadi fondasi yang membedakan manusia dari makhluk lainnya di alam semesta ini. Akal memberikan kemampuan pada manusia untuk berpikir, merenung, dan memahami dunia serta makna di balik kehidupan. Akal yang dimiliki manusia mampu merencanakan, menciptakan, dan mengembangkan budaya, teknologi, serta ilmu pengetahuan yang bisa ditempuh dijenjang pendidikan.

Peran yang penting dalam kehidupan manusia dan prestasi suatu bangsa adalah pendidikan. Sebagai unsur kunci dalam menentukan dan mengubah hidup seseorang melalui proses belajar, pendidikan memiliki dampak yang signifikan. Kemajuan suatu negara tidak dapat dipisahkan dari kualitas sumber daya manusianya, di mana sumber daya manusia berkualitas menjadi kunci untuk pertumbuhan. Pendidikan diartikan sebagai upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

² Ali Mustadi, "Landasan Pendidikan Sekolah Dasar" (Yogyakarta: UNY Press, 2020), 23.

yang mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara.³ Pendidikan bermakna adalah bentuk pendidikan efektif di mana siswa terlibat secara aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya dengan bimbingan dan fasilitasi guru. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada pengembangan kecerdasan kognitif, tetapi juga mengakomodasi kecerdasan afektif dan psikomotorik (holistik) siswa, membentuk individu yang mampu menghadapi berbagai dinamika kehidupan.

Zaman globalisasi ini memang akan terus berkembang, termasuk teknologinya juga akan terus berkembang. Oleh sebab itu, kita akan bertemu teknologi-teknologi baru yang semakin lama semakin canggih dan semakin lama kita akan merasa bahwa hidup dan kegiatan yang kita jalani menjadi lebih cepat.⁴ Keadaan ini disebabkan oleh perlunya untuk selalu dapat mengikuti perkembangan zaman dan teknologi yang semakin dinamis. Jika terlalu lama dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan teknologi, ada peluang besar kita akan ketinggalan. Perlunya memiliki kemampuan untuk berpikir cepat dan merencanakan langkah-langkah yang perlu diambil ke depan.

Tantangan pembelajaran saat ini membuat guru harus tampil kreatif dan terampil dalam mengembangkan teknologi yang ada khususnya sebagai guru sekolah dasar. Karena anak sekolah dasar merupakan pondasi awal tumbuh dan kembang sebelum melangkah pada jenjang yang lebih tinggi yaitu pendidikan

³ Mardinah Astuti, "Evaluasi Pendidikan" (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2022), 19–20.

⁴ Yovita and Sahputri Nori, "E-Modul Berbasis Scratch Bumi Dan Alam Sahabat Kita" (Riau: Dotplus, 2023), 16.

menengah.⁵ Apabila tidak ada fasilitasi yang memadai, mungkin akan muncul beberapa kemungkinan yang terjadi dalam hal pertumbuhan dan perkembangan. Setelah diterapkan, kesulitan untuk memperbaikinya akan muncul karena sudah menjadi kebiasaan. Ketidak-adaptasian terhadap keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi tantangan, dapat berpengaruh pada perkembangan kecerdasan anak.

Usia anak sekolah dasar adalah usia emas untuk proses pertumbuhan diri anak, mengingat pertumbuhan otak anak sekolah dasar sangat pesat, karena terciptanya bermiliar-miliar sel otak. Masa ini juga ditandai dengan kemampuan otak manusia yang begitu luar biasa, Bagaikan spons yang siap menyerap apa pun yang dirangsang oleh lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan beragam stimulasi atau rangsangan yang beragam variasi rangsangan entah suara (lagu/nada), gambar, bentuk, tekstur dan warna. Karena masa anak-anak yang bahagia dapat menjamin paling tidak lebih dari separuh dari keberhasilannya dimasa dewasa.⁶ Pembelajaran yang diarahkan pada siswa, aktif, bermakna, dan menyenangkan dapat merangsang pemikiran kritis dan kreatif berdasarkan keberagaman yang dimiliki siswa.

Pendidikan juga harus memperhatikan gaya belajar dan potensi unik siswa. Demi mewujudkan pendidikan bermakna, diperlukan guru profesional yang dapat menjadi fasilitator cerdas bagi siswa. Guru didorong untuk melakukan berbagai

⁵ Kamsiatun, Suchyo, *Identifikasi Kecerdasan Kinestetik Jasmani Siswa Kelas 1 SDN 013 Tarakan*, Vol. 01, Nomor 02, Jurnal Pendidikan Dasar Borneo, Tahun 2020, hlm. 120-121.

⁶ Mutiah Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 10

inovasi pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan secara efektivitas, efisiensi dan produktivitas sehingga mutu pembelajaran dapat meningkat.⁷ Proses pembelajaran dapat menjadi lebih optimal jika didukung oleh kreativitas guru dalam mengelola kegiatan belajar di dalam kelas. Guru seharusnya tidak hanya memberikan pengajaran secara konvensional, melainkan juga harus membimbing siswa secara interaktif, kreatif, dan inovatif. Kolaborasi dalam pembelajaran diutamakan, dimana siswa bekerja sama dan saling belajar untuk menemukan pengetahuan baru.

Guru harus bisa memberikan ruang bagi siswa untuk mengasah bakat, potensi, keunikan, serta mengembangkan inovasi, kemampuan berpikir kritis, dan kreatif dalam menghadapi tantangan kehidupan. Pengajaran yang efektif dinilai dari penggunaan metode mengajar itu sendiri.⁸ Metode mengajar yang digunakan guru juga bisa dengan memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajaran yang ada. Oleh karena itu, guru juga perlu mampu memanfaatkan teknologi multimedia berbasis digital sebagai sumber dan media belajar yang tepat. Selain itu, guru juga dapat merancang ruang kelas dengan desain yang memperhatikan kebutuhan siswa dan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang ramah, menyenangkan, dan bermakna.

⁷ & Susilo Agus Sofiarini Andriana, "Peran Guru Sejarah Dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran The Role of History Teachers in Utilizing Learning Media Innovations," *Pendidikan, Jurnal Komunikasi* 4, no. 2 (2020): 79–93.

⁸ Muhamad Dejan Rahman Algifari, "Perencanaan Pembelajaran Harus Mengikuti Perkembangan Zaman," *OSF Preprints*, no. April 9 (2022): 1–5.

Sekolah merupakan tempat pelaksanaan kegiatan formal berupa belajar dan mengajar, serta wadah bagi siswa untuk memperoleh pelajaran. Dunia anak apalagi anak sekolah dasar yang masih berada dikelas rendah masih memiliki sebagian dunia bermain, oleh karena itu kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah harus dibarengi dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Guru dituntut untuk memiliki keragaman model atau strategi pembelajaran.⁹ Pelajaran Bahasa Indonesia bukanlah sekedar Pelajaran membaca dan menulis melainkan Pelajaran yang harus menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Melalui cerita yang diamati atau dibaca siswa dapat menyimpulkan dan menjelaskan kembali cerita dengan imajinasi yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Guru memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga berfungsi dalam menyediakan fasilitas pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih beragam dan menarik. Dengan menggunakan kreativitasnya, guru dapat mengatasi keterbatasan fasilitas sehingga tidak menghambat kualitas pembelajaran di kelas. Meskipun mata pelajaran Bahasa Indonesia sering dianggap sepele dan mudah, namun kenyataannya masih banyak siswa yang belum mencapai hasil maksimal saat menghadapi ujian.

Di era perkembangan teknologi yang semakin berkembang, modul yang digunakan dalam pembelajaran tidak selalu menggunakan modul konvensional seperti modul berbasis paper. Namun demikian ketersediaan fitur untuk modul

⁹ Heri Rahyubi, "Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik" (Majalengka: Nusa Media, 2016), 249.

online ini harus dibarengi dengan kemampuan guru dalam mengemas fitur-fitur.¹⁰ Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut dapat digunakan guru dalam pengembangan media pembelajaran. Karena Bahasa Indonesia masih menjadi mata pelajaran yang dianggap membosankan bagi siswa.

Guru pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru sebagai sumber belajar, belum sepenuhnya terpusat pada siswa sehingga nilai komunikasi yang terjadi hanya satu arah dan hasil belajar siswa juga rendah. Seorang guru harus mampu merancang suatu strategi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan kreatifitas siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membuat sebuah media sebagai penunjang keberhasilan belajar siswa.¹¹ Strategi pengembangan pembelajaran seperti halnya adalah membuat konten pembelajaran. Konten pembelajaran berbasis digital dapat dibuat dalam bentuk e-modul.¹² Konten atau media pembelajaran *e-modul* yang dapat diakses secara digital dan dibaca dari mana saja dan kapan saja serta memiliki kemasan yang lebih menarik.

Madrasah Ibtidaiyah Al Ma'arif 01 Margomulyo sebagai penyelenggara pendidikan formal tentu berupaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran di dalam kelas. Sekolah ini memiliki karakter proses pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas cenderung monoton karena hanya menggunakan sumber

¹⁰ Indah Wati and Insana Kamila, "Pentingnya Guru Professional Dalam Mendidik Siswa Milenial Untuk Menghadapi Revolusi 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 12, no. 1 (2019): 364–370.

¹¹ Dwi, Ariana, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Make a Match* (2019) hal, 28-29

¹² Citra Kurniawan, "Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21" (Lamongan: Academia Publication, 2021), 6.

belajar berupa buku LKS dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Penelitian ini berangkat dari karakter yang terdapat di sekolah tersebut yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian terhadap siswa Madrasah Ibtidaiyah dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dirasa masih monoton dan kurangnya dalam memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu penulis melakukan penelitian dengan judul ” Pengembangan *E-modul* berbasis *book creator* materi Dongeng kelas III di MI Al Ma'arif 01 Margomulyo”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan *E-Modul* Berbasis *Book Creator* pada Materi Dongeng Kelas III di MI Al Ma'arif 01 Margomulyo?
2. Bagaimana hasil pengembangan *E-Modul* Berbasis *Book Creator* pada Materi Dongeng Kelas III di MI Al Ma'arif 01 Margomulyo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan *E-Modul* Berbasis *Book Creator* pada Materi Dongeng Kelas III di MI Al Ma'arif 01 Margomulyo?
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan *E-Modul* Berbasis *Book Creator* pada Materi Dongeng Kelas III di MI Al Ma'arif 01 Margomulyo?

D. Manfaat Penelitian

Dengan diadakan penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi praktisi pendidikan dan pengambil keputusan untuk mengadopsi atau menyesuaikan metode pembelajaran digital dalam pendidikan dasar, dengan memahami manfaat teoretisnya dan menggunakannya sebagai dasar untuk pengambilan keputusan dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan relevan. Penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai pijakan serta referensi kepada penulis selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan *e-modul* berbasis *book creator* pada materi dongeng pada kelas III.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya:

- a. Bagi Penulis, agar dapat memberikan pemahaman yang lengkap tentang pengembangan *E-Modul* Berbasis *Book Creator* pada Materi Dongeng Kelas III di MI Al Ma'arif 01 Margomulyo.
- b. Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah, dapat menambah wawasan, pengetahuan dan informasi terkait pentingnya pengembangan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pengembangan *E-Modul*

Berbasis *Book Creator* pada Materi Dongeng Kelas III di MI Al Ma'arif 01 Margomulyo.

- c. Bagi Siswa, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang notabene membutuhkan ketrampilan literasi membaca.
- d. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai pedoman untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas siswa melalui pembuatan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk menumbuhkan rasa kesadaran para guru tentang pentingnya melakukan pembelajaran sesuai perkembangan zaman dan kebutuhan siswa didalam kelas.

E. Penegasan Istilah

Dalam pembahasan penelitian ini perlu penegasan beberapa kata kunci yang pengertian pembatasanya perlu dijelaskan.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Dalam hal ini pengembangan media adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dihasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.¹³ Pengembangan media pembelajaran bukan hanya sekadar

¹³ Faisal. dkk Anwar, "Pengembangan Media Pembelajaran Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0" (Makasar: CV. Tohar Media, 2022), 55.

penciptaan materi, tetapi juga melibatkan evaluasi terus-menerus dan respons terhadap kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, aspek interaktif dan responsif dalam pengembangan media menjadi kunci untuk memastikan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran dan menyesuaikan dengan perkembangan dalam pendidikan.

2. *E-modul* (Modul Elektronik)

E-modul atau elektronik modul adalah salah satu jenis bahan ajar dikembangkan yang dengan menggunakan alat elektronik yang di dalamnya dilengkapi dengan teks, gambar dan video dan juga berisi materi yang disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran.¹⁴ *E-modul* sebagai inovasi dalam bahan ajar, yang dapat digunakan dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan menyediakan kombinasi teks, gambar, dan video, e-modul mampu menyediakan kebutuhan guru dalam media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. *Book Creator*

Book Creator adalah sebuah software yang berguna membuat aplikasi buku elektronik. Sedangkan buku elektronik adalah buku yang dapat kita baca melalui komputer ataupun smartphone.¹⁵ Dalam era digital saat ini, *Book Creator* menjadi alat yang sangat berharga dalam menciptakan buku elektronik

¹⁴ Made Sri Astika Dewi and Nyoman Ayu Putri Lestari, "E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2020): 435.

¹⁵ Adi Sanjaya, "PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sosial Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berdiferensiasi Menggunakan E-Module Berbasis Book Creator," *Jurnal Ods-Mahadewa* (2022): 52–60.

yang interaktif dan dinamis. *Software* ini tidak hanya memungkinkan pembuatannya dengan mudah, tetapi juga memberikan fleksibilitas dalam menambahkan elemen-elemen multimedia seperti audio, gambar bergerak, dan tautan interaktif. Dengan *book creator*, proses pembuatan buku elektronik menjadi lebih menarik, memungkinkan para pengguna untuk menyampaikan ide-ide mereka dengan cara yang lebih kreatif dan menarik.

4. Dongeng

Dongeng adalah cerita fiktif atau khayalan yang berfungsi untuk menyampaikan pesan moral.¹⁶ Kisah nyata itu bisa berupa sejarah, biografi atau testimoni, serta kisah tidak nyata seperti fabel, mitos, legenda atau hikayat. Sebuah dongeng tak boleh memberi efek samping. yang buruk bagi anak, dan ceritanya tidak boleh mengandung unsur takhayul, horor, kekerasan, pornografi, dan tabu.¹⁷ Dongeng, sebagai bentuk cerita fiktif, memiliki peran yang penting dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan mengajarkan pembelajaran kepada pembaca, khususnya anak-anak.

Pesan moral yang terdapat dalam dongeng bertujuan untuk membimbing perkembangan moral dan karakter anak-anak, memberikan pandangan yang baik terkait perilaku dan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Dongeng juga dapat menjadi alat yang efektif dan positif dalam membentuk

¹⁶ Jihan Luthfiah and Adi Wijayanto, "Pengaruh Dongeng Melalui Media Digital Youtube Dan Zoom Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Selama Masa Pandemi Covid- 19 Di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto" 5, no. 02 (2021): 373.

¹⁷ Siti Fadryana Fitroh, "Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini," *Universitas Trunojoyo Madura* 2 (2015): 76-149.

pemahaman moral serta membantu anak-anak memahami dunia di sekitar mereka dengan cara yang mendidik dan menghibur.

F. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika pembahasan yang terdiri dari beberapa bagian. Maka penulis akan mendiskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal skripsi ini berisi lembar cover skripsi, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian tulisan, lembar motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Inti

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini memuat tentang penjelasan atau menguraikan tentang teori pengembangan *e-modul* berbasis *book creator* materi dongeng kelas III, kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang dipakai oleh peneliti berupa sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data dan model yang dipakai dalam penelitian R&D ini.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan hasil penelitian yang meliputi, pemaparan data, temuan penelitian yang diperoleh penulis selama melakukan penelitian di MI Al Ma'arif 01 Margomulyo.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Pada bagian kesimpulan berisikan tentang hasil kesimpulan akhir dari penelitian yang telah penulis lakukan, sedangkan pada bagian saran berisikan tentang masukan yang penulis berikan kepada lokasi yang telah penulis gunakan untuk penelitian yaitu MI Al Ma'arif 01 Margomulyo.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini berisi daftar rujukan, lampiran-lampiran dan riwayat hidup.