

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kondisi sekarang ini mutu pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Pemerintah berupaya meningkatkan perbaikan mutu pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Upaya perbaikan mutu meliputi konteks pembaruan pendidikan diantaranya pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan efektivitas metode pembelajaran. Upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan harkat martabat manusia Indonesia, sehingga pembaruan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Salah satu upaya perbaikan mutu pendidikan dengan pembaharuan kurikulum. Kurikulum pendidikan harus komprehensif dan responsif terhadap dinamika sosial, relevan, dan mampu mengakomodasi keberagaman keperluan dan kemajuan teknologi. Saat ini pemerintah sedang menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 yang mengacu pada pembentukan watak siswa yang beriman dan berakhlak mulia. Zahira dan Filia (2017) menyebut bahwa tujuan kebijakan implementasi kurikulum 2013 adalah merujuk pada manusia yang dipersiapkan untuk memiliki kemampuan hidup yang kreatif, aktif, dan inovatif. Untuk dapat membentuk sumber daya manusia yang demikian haruslah dilakukan pembelajaran yang luas dan berkaitan erat dengan kehidupan peserta didik.

Model pembelajaran di SD merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Model pembelajaran yang dilakukan menjadikan proses belajar menjadi terpusat pada siswa, hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa: “mengajar menekankan pada terjadinya perubahan perilaku pada siswa yang mempunyai beberapa karakteristik, yaitu mengajar berpusat pada siswa, siswa sebagai subjek belajar, dan pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan” (Sholeh, 2007). Melalui pembelajaran ini siswa dapat memperoleh

pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan untuk mencari, menyimpan dan menerapkan konsep yang telah dipelajari. Dengan demikian siswa terlatih untuk menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara menyeluruh, bermakna, otentik, dan aktif. Pengalaman belajar menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual akan menjadikan proses belajar lebih efektif. Kaitan konseptual yang dipelajari dengan sisi bidang kajian pembelajaran di SD yang relevan akan membentuk keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Perolehan keutuhan belajar, serta kebulatan pandangan tentang kehidupan, dunia nyata dan fenomena alam hanya dapat direfleksikan melalui pembelajaran terpadu (Balitbang, Depdiknas: 1996).

Saat ini kita tengah memasuki era revolusi industri 4.0, yaitu era dimana dunia industri digital telah menjadi suatu paradigma dan acuan dalam tatanan kehidupan saat ini. Pada revolusi industri 4.0 akan menuntut pendidik untuk senantiasa aktif mengembangkan kemampuan dirinya sehingga dapat terwujud pembelajaran yang aktif. Pembelajaran aktif tersebut akan berjalan lancar jika didukung dengan adanya strategi yang digunakan oleh pendidik. (Rayinda, 2019). Adapun fokus keahlian bidang pendidikan pada Era Revolusi 4.0 menurut *National Education Association* (n.d.) yaitu *creativity, critical thinking, communication* dan *collaboration* atau yang dikenal dengan 4C. Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan melakukan berbagai analisis, penilaian, evaluasi, rekonstruksi, pengambilan keputusan yang mengarah pada tindakan yang rasional dan logis (King, *et al.*, 2010). Pendidikan dituntut untuk mampu membekali para peserta didik dengan keterampilan 4C. Selain itu keterampilan mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta terampil menggunakan informasi dan teknologi. Beberapa kemampuan yang harus dimiliki di Era 4.0 meliputi : *leadership, digital literacy, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, global citizenship, problem solving, team-working* (Pearson 2014)

Pembelajaran di SD dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai model keterpaduan (Fogarty, 1991). Salah satunya adalah dengan

membelajarkan beberapa KD yang berkaitan melalui sebuah tema. Model keterpaduan tersebut adalah model jaring laba-laba (*Webbed*). Model tersebut memiliki kelebihan yaitu pemahaman terhadap konsep utuh, kontekstual, dapat dipilih tema tema yang menarik yang dekat dengan kehidupan. Menurut Siswoyo, Ana (2016) pembelajaran tematik merupakan salah satu model dari pembelajaran terpadu. Kurikulum terpadu merupakan kurikulum yang memadukan beberapa mata pelajaran ke dalam objek aktif, yaitu dunia nyata siswa dalam satu aktivitas

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 3 Juni 2019 di SD N 2 Kembang diketahui bahwa sekolah tersebut minim sarana terutama bahan ajar maupun alat laboratorium, hal ini merupakan salah satu kendala dalam pembelajaran di SDN 2 Kembang Jepara, karena keberhasilan siswa bukan hanya ditentukan oleh pemahaman konsep siswa saja tetapi juga kinerja siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Padahal dalam pembelajaran memerlukan bahan ajar untuk bahan bacaan siswa, karena minimnya bahan ajar maka dalam proses pembelajaran seorang guru kelas yang menyampaikan materi hanya melalui metode ceramah dan tekstual saja, sehingga siswa sering mengalami kesulitan untuk memahami suatu materi karena pengalaman belajar yang diberikan hanya sebatas mendengarkan ceramah guru dan sesuatu yang abstrak. Siswa terkadang beranggapan bahwa apa yang mereka pelajari dalam proses pembelajaran tidak ada hubungannya sama sekali dengan apa yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari. Sebagian besar dari siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan/dimanfaatkan dalam kehidupannya. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang senang dan memiliki penilaian negatif terhadap materi. Akibatnya penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran kurang optimal yang berdampak kepada hasil belajar yang belum memuaskan dan hasil belajar rendah. Faktor penghambat yang dijumpai di lapangan adalah kenyataan bahwa masih cukup banyak materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Aktivitas yang sering dilakukan dilakukan guru dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan pembelajaran

dimana guru memberi materi dan aktivitas siswa mendengarkan. Kemudian guru menjelaskan contoh soal latihan siswa hanya melihat. Hal ini membuat siswa enggan berpikir dan memahami suatu konsep materi, sehingga ketika mengerjakan soal yang berbeda dari contoh soal dan latihan siswa tidak dapat menjawab soal dengan tepat dikarenakan tidak memahami konsep dari materi tersebut (Darma dan Firdaus, 2016).

Selain itu dari pengamatan pada tanggal 19 sampai dengan 23 Agustus 2019 diketahui bahwa selain pembelajaran belum terpadu juga bahan ajar yang ada masih terbatas. Hal ini juga sesuai dengan hasil EDS (Evaluasi diri Sekolah) tahun pelajaran 2018/2019, salah satu indikatornya menyatakan bahwa baik siswa maupun guru belum memakai bahan ajar lainnya selain buku teks pelajaran, di buku guru dan buku siswa belum terpenuhi semuanya. Sehingga keterbatasan bahan ajar menjadi salah satu penghambatnya pelaksanaan pembelajaran. Hasil kemampuan dari peserta didik ini tergantung pada kondisi saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan peserta didik salah satunya adalah bahan ajar yang digunakan. bahan ajar yang menarik sangat dibutuhkan oleh peserta didik yang dapat memudahkan untuk mengingat materi pembelajaran (Hasanah & Indrawati 2020). Diketahui bersama bahwa kondisi di lapangan belum adanya bahan ajar yang tepat sehingga membutuhkan bahan ajar berupa modul yang dapat membuat lebih mudah memahami materi (Serena et al, 2020). Untuk itu Tim pengembang sekolah merekomendasikan untuk tahun pelajaran 2019/2020 diharapkan guru mengembangkan bahan ajar yang diperlukan. Tujuan dikembangkannya modul pembelajaran salah satunya untuk memberikan motivasi belajar (Prayitno, Dewi and Wijayati, 2016).

Penelitian ini mencoba mengembangkan bahan ajar yang berupa modul pembelajaran. Istanti (2015) berpendapat bahan ajar adalah modul yang dirancang untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar dan sebagai sarana belajar siswa secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing. Melalui penggunaan modul, peserta didik memiliki efektivitas waktu belajar

karena tidak harus menunggu temannya yang kecepataannya beragam. Jika sudah selesai, peserta didik dapat lanjut ke unit berikutnya. Modul diartikan sebagai sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Dengan demikian sebuah modul harus dapat dijadikan bahan ajar sebagai pengganti fungsi pendidik. Jika pendidik mempunyai fungsi menjelaskan sesuatu, maka modul harus mampu menjelaskan sesuatu dengan bahasa yang mudah diterima siswa sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya (Andi Prastowo, 2012: 104). Sehingga modul merupakan salah satu media pembelajaran yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya modul, siswa lebih dapat belajar terarah di rumah walaupun tidak ada guru. Modul yang disertai dengan gambar dan contoh dalam kehidupan sehari-hari diharapkan akan lebih menambah motivasi siswa untuk belajar. Diharapkan modul tersebut dapat menjembatani keterampilan era 4.0 yaitu *creativity, critical thinking, communication* dan *collaboration* atau yang lebih dikenal dengan 4C.

Pendidikan era 4.0 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta penguasaan terhadap TIK. Kecakapan tersebut dapat dikembangkan melalui berbagai model pembelajaran berbasis aktivitas yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan materi pembelajaran. Kecakapan yang dibutuhkan di era 4.0 juga merupakan keterampilan berpikir lebih tinggi (*Higher Order Thinking Skills* (HOTS)) yang sangat diperlukan dalam mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan global. Abad 21 juga menuntut guru untuk dapat menguasai kompetensi dan profesionalitas serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin berkembang, proses pembelajaran dalam pendidikan seharusnya diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sebagai kunci utama yang dapat membantu peserta didik (Mitchell, 2008)

Pada pengembangan ini menggunakan model pembelajaran *discovery* (penemuan). Hal ini sejalan dengan Pratiwi (2014) menyatakan bahwa model

pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis adalah model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya. Joolingen (dalam Rohim, dkk., 2012:2) menjelaskan bahwa “*discovery learning* adalah suatu tipe pembelajaran dimana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan mengadakan suatu percobaan dan menemukan sebuah prinsip dari hasil percobaan tersebut”. “*Discovery learning* merupakan komponen dari praktek pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri dan reflektif”. Dalam pembelajaran *discovery* kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Model pembelajaran *discovery* dilaksanakan dengan bimbingan guru dan prosesnya guru memberikan bimbingan atau petunjuk yang cukup kepada siswa. Petunjuk itu berupa pertanyaan pertanyaan yang sifatnya membimbing untuk memperoleh konsep. Pada kegiatan pembelajaran siswa dilibatkan secara aktif dalam proses mencari tahu untuk mampu menginterpretasikan informasi, membedakan antara asumsi yang benar dan yang salah dan memandang suatu kebenaran dan hubungannya dengan berbagai situasi. Jadi siswa tidak hanya memiliki informasi tetapi lebih jauh lagi, siswa menempatkan diri sebagai sainsis yang melakukan penelitian, berpikir dan merasakan lingkungan penelitian.

Selain itu dalam pembelajaran perlu disisipkan permainan edukatif, hal ini diharapkan permainan edukatif bisa berperan untuk merangsang siswa agar lebih menguasai keterampilan era 4.0 yaitu *creativity*, *critical thinking*, *communication* dan *collaboration*. Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk peserta didik. Adiarti (2009) berpendapat bahwa bermain akan lebih baik bila kegiatan yang dilakukan anak memiliki muatan edukatif, sehingga aktivitas

yang dilakukan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Menurut Khobir (2009) permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, menyusun dan lain sebagainya. Permainan yang dikembangkan adalah permainan atau game android dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang bisa dimainkan menggunakan android maupun laptop, permainan edukatif android yang dikembangkan merupakan permainan bertema bumi kita, peserta didik diminta untuk menginstal di hp android dengan cara men scan barcode yang ada pada modul baik pada kegiatan belajar 1, kegiatan belajar 2 maupun kegiatan belajar 3. Selain itu, bahwa dengan menggunakan bantuan teknologi informatika dalam membuat media permainan edukatif dinilai efektif guna mendukung proses pembelajaran sehingga menghasilkan peningkatan minat, keterampilan dan bakat (Tapia et al. 2002; Agina, Adel, 2003; Bogiages, 2008).

Dalam pengembangan modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery* dimaksudkan untuk menumbuhkan kemampuan bekerja ilmiah, bersikap ilmiah dan dapat mengkomunikasikan sebagai komponen penting dalam kehidupan sehari hari, siswa dituntun untuk menemukan konsep, dalam hal ini siswa melakukan praktek seperti pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip. Sehingga siswa menjadi lebih memahami materi pelajaran mengingat metode pembelajaran yang tidak membosankan, dan dalam metode ini siswa dapat menemukan hal-hal baru dengan metode yang lebih menyenangkan. Hal ini didukung oleh pernyataan Sudarno, Sunarno and Sarwanto (2015) yang mengatakan bahwa, modul yang baik tidak hanya menarik tetapi juga harus bisa merangsang rasa ingin tahu peserta didik terhadap ilmu yang dipelajari. Apabila peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pembelajaran, maka peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar.

Kenyataan selama ini yang terjadi di sekolah bahwa dalam proses pembelajaran tidak melalui *discovery* melainkan di dominasi oleh kegiatan transfer informasi dan bersifat hafalan, sehingga hasil belajar di SD menjadi rendah dan tidak bermakna, hal ini dibuktikan dengan hasil ujian sekolah berstandar nasional masih rendah dan belum mencapai KKM.

Pembelajaran *discovery* menitikberatkan pada aktivitas dan pemberian pengalaman belajar secara langsung pada siswa. Pembelajaran berbasis *discovery* ini akan membawa dampak belajar perkembangan mental positif siswa, sebab melalui pembelajaran *discovery*, siswa mempunyai kesempatan yang luas untuk mencari dan menemukan sendiri apa yang dibutuhkan terutama dalam pembelajaran yang bersifat abstrak. Setiap siswa harus menggunakan segenap kemampuannya dan bertindak sebagai ilmuwan yang melakukan eksperimen dan mampu melakukan proses mental ber *discovery* yang digambarkan dengan terapan terapan yang dilaluinya. Seiring dengan (De Jong & Van Joolingen, 1998) pada pembelajaran penemuan untuk menjadi sukses, peserta didik harus memiliki sejumlah keterampilan penemuan. Pembelajaran model ini melatih siswa untuk melakukan pengamatan secara berkelompok, sehingga meningkatkan ketrampilan siswa dan mempererat komunikasi.

Melalui pembelajaran *discovery* siswa dapat terlibat aktif sehingga memperoleh kesempatan untuk menanyakan, menjelaskan, merancang dan menguji hipotesis yang dilakukan dapat melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analisis dan dapat merumuskan sendiri penemuannya. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran *discovery* diperlukan guru yang memiliki kompetensi profesional dan kompetensi pedagogik yang dapat merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran berbasis *discovery*. Selain itu bahan ajar juga penting sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran penemuan sehingga diperlukan pengembangan modul di era 4.0 dengan model *discovery* .



Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan pengembangan modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model pembelajaran *discovery*. Diharapkan modul nantinya dapat membantu upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

## 1.2. Identifikasi masalah

Dari latar belakang masalah tersebut diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Keterbatasan media pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif menjadi salah satu penghambatnya pelaksanaan pembelajaran
- b. Masih jarang ditemukan modul yang menjadikan model *discovery* sebagai basis pengembangan di sekolah dasar diwilayah kabupaten Jepara.
- c. Masih jarang ditemukan modul yang menjadikan permainan edukatif sebagai basis pengembangan di sekolah dasar diwilayah kabupaten Jepara
- d. Proses pembelajaran masih belum efektif yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka di dapat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana kebutuhan E-modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery* pada tema bumi kita kelas VI di sekolah dasar?
- b. Bagaimana penyusunan desain produk E-modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery* untuk meningkatkan hasil belajar tema bumi kita kelas VI di sekolah dasar Kabupaten Jepara?
- c. Bagaimana efektifitas E-modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery* pada tema bumi kita kelas VI di sekolah dasar Kabupaten Jepara?

- d. Bagaimanakah respons siswa terhadap E-modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery* pada tema bumi kita terhadap hasil belajar siswa kelas VI di sekolah dasar Kabupaten Jepara?

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui kebutuhan E-modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery* pada tema bumi kita kelas VI di sekolah dasar.
- b. Mengembangkan desain produk E-modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery* untuk meningkatkan hasil belajar tema bumi kita kelas VI di sekolah dasar Kabupaten Jepara.
- c. Menganalisis efektifitas E-modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery* pada tema bumi kita kelas VI di sekolah dasar Kabupaten Jepara.
- d. Mengetahui respons siswa terhadap E-modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery* pada tema bumi kita terhadap hasil belajar siswa kelas VI di sekolah dasar Kabupaten Jepara.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Secara Teoretis  
Untuk memberikan sumbangsih positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan pengembangan bahan ajar dengan menggunakan permainan edukatif dan model pembelajaran *discovery*, dan adanya wujud dari penggunaan metode tersebut yaitu ditemukannya hasil-hasil penelitian baru tentang model pembelajaran *discovery* guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
- b. Manfaat Secara Praktis
  - 1) Secara praktis penelitian ini berguna untuk memberikan bahan masukan atau memberikan perbaikan-perbaikan kepada guru kelas dalam melaksanakan mengembangkan modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery* di sekolah untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2) Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar melalui penggunaan modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery*.
- 3) Bagi guru diharapkan sebagai masukan untuk mengembangkan pembelajaran yang utuh, menyeluruh, dan bermakna sesuai dengan harapan, kemampuan dan kebutuhan siswa, dan dapat memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam menyusun bahan ajar sesuai analisis kebutuhan siswa.
- 4) Bagi sekolah diharapkan memberikan solusi ketersediaan bahan ajar berupa E-modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery* yang sesuai dengan kurikulum 2013, sehingga Tujuan Pendidikan Nasional dapat tercapai.

#### **1.6. Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat diketahui bahwa masalah dalam penelitian ini sangat luas. Agar penelitian lebih terarah, maka fokus penelitian ini adalah: Pengembangan E-modul berbasis permainan edukatif di era 4.0 dengan model *discovery* kelas VI jenjang SD pada tema bumi kita

#### **1.7. Spesifikasi Produk**

Sedangkan spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini meliputi:

- a. E-Modul memuat tema bumi kita yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti kurikulum 2013 kelas VI, yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan modul, indikator pencapaian kompetensi, peta konsep, materi pokok yang disertai gambar, konsep penting, info, ringkasan materi, kata kunci, uji kompetensi, eksperimen, tes formatif, kunci jawaban, glosarium, umpan balik dan daftar pustaka.
- b. E-Modul terdapat *QR Barcode* yang menghubungkan dengan *link* pada permainan edukatif 4.0. Siswa dapat memindai barcode pada gawai atau

laptop masing masing sehingga terhubung otomatis dengan *link* pada permainan edukatif berbasis 4.0



Untuk mendapatkan permainan edukatif, kalian diharapkan menscan barcode berikut dengan menggunakan android kalian, permainan edikatif ini bias dijalankan di laptop maupun HP android



- c. E-Modul berbentuk media cetak full colour dengan ukuran kertas A4, 100 gram. Desain cover di susun kombinasi gambar tiga pahlawan wanita dari Jepara yang ada di bundaran Ngabul sebagai salah satu ikon Kabupaten Jepara. Selain itu juga ilustrasi planet dan bendera ASEAN mewakili isi dari modul berbasis 4.0 tersebut.

