

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses belajar agar siswa aktif dalam mengembangkan potensi dalam dirinya, serta memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kecerdasan dalam warga, bangsa dan Negara. Menurut (Supriatin & Nasution, 2017) mengemukakan bahwa pendidikan adalah bagian dari kehidupan bermasyarakat yang mana pembelajaran merupakan bentuk dari cita-cita bangsa dan sarana untuk mengembangkan kemananpuan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang berkaitan dengan perubahan agar dapat mengalami proses pembelajaran yang meliputi, pertumbuhan individu atau kehidupan sosial yang mana setiap individu memiliki metode dalam pengembangan kemampuan yang berbeda-beda.

Pengembangan kemampuan melalui pendidikan diterjemahkan melalui tujuan pendidikan yang diaplikasikan dalam mata pelajaran disekolah, melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah. Pendidikan Pancasila dapat dijadikan sebagai salah satu instrument dalam pembentukan watak dan martabat bangsa. Pendidikan Pancasila membantu siswa menganal tentang hak dan kewajiban. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting sebagai penunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional, dimana tidak hanya sebatas pada peningkatan hasil belajar tetapi juga peningkatan pengetahuan tentang hak dan kewajiban sebagai seorang pelajar di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. agar tumbuhnya sikap toleransi yang tinggi terhadap perbedaan.

Kenyataannya salah satu permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran hanya berupa modul cetak yang kurang interaktif sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Bahan ajar/modul cetak hanya terdapat materi dan soal evaluasi tanpa menanamkan gambaran-gambaran nyata,

sedangkan di era digital di sekolah masih menggunakan gaya belajar lama, sedangkan SD sekarang mendapat subsidi dari pemerintah berupa *chrome book* yang dapat dimanfaatkan untuk bertransformasi dengan gaya belajar visual.

Berdasarkan hasil wawancara di lokasi penelitian yaitu di SD 03 Glagahwaru pada tanggal 06 Maret 2023, permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang digunakan oleh siswa sehari-hari menjadi bahan ajar dalam bentuk e-modul hak dan kewajiban berbasis *mind mapping* sehingga proses pembelajaran pada muatan Pendidikan Pancasila khususnya pada materi hak dan kewajiban akan lebih menarik dan efektif.

Pada dasarnya bahan ajar memiliki fungsi yaitu pedoman untuk pendidik dan peserta didik yang akan mengarahkan pada saat kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu sebelum memilih dan mengembangkan bahan ajar, pendidik harus menguasai kriteria atau karakteristiknya. Pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan bahan ajar dapat menimbulkan inovasi terkini yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta modern, sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan modul cetak menjadi elektronik atau dapat disebut dengan e-modul, modul elektronik merupakan wujud bahan ajar yang sesuai pada karakteristik bahan ajar, tersusun secara sistematis, dan memperbolehkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dan mampu aktif menggunakan kecepatan serta keterampilan tanpa bimbingan guru, dikemas secara utuh (Sumarsono et al., 2019) melihat keunggulan bahan ajar elektronik dari perspektif asal dengan sendirinya dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih lebih interaktif, menarik, berjalan kapanpun, dimanapun, meningkatkan kualitas pembelajaran (Parlindungan et al., 2020).

E-modul yang dikemas dalam bentuk digital yang dilengkapi dengan gambar, video, audio, link, serta fitur lainnya yang diakses melalui ponsel dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. E-modul menjadi bahan ajar yang menarik apabila didalam e-modul tersebut dikembangkan dan dimodifikasi dengan *mind mapping* yang dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan *mind mapping*

bertujuan untuk mempermudah penguasaan materi pada pembelajaran Pendidikan Pnacasila pada materi Hak dan Kewajiban, siswa tidak hanya sekedar menghafal saja, tetapi dapat memahami, mengetahui, dan menanakmnnya agar terciptanya perilaku saling menghargai. Pembelajaran dengan menggunakan *mind mapping* dimaksudkan agar siswa mudah dalam penguasaan materi.

Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan pemahaman mengenai hak dan kewajiban, siswa diperlukan bahan ajar e-modul interkatif berbasis *mind mapping*. E-modul interaktif (Septian Aji Pratama, Yulianti, S.Pd.I., M.Pd., Romadhon, 2021) mampu dicapai dengan menggunakan sistem operasi android dalam *smartphone*, mengingat android saat ini adalah *smartphone* yang sangat sering dipergunakan serta siswa dapat dengan mudah belajar menggunakan e-modul interaktif berbasis android (Oktaviani & Arini, 2021). Sehingga penggunaan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi akan memberikan dampak positif penggunaan gadget pada siswa. E-modul hak dan kewajiban menjadi media pembelajaran yang menarik apabila dalam e-modul tersebut dikembangkan dengan *mind mapping* yang dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pnacasila.

E-modul hak dan kewajiban berbasis *mind mapping* adalah modul yang dikoversikan menjadi format digital yang dilengkapi materi dengan video pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Bahan ajar e-modul Hak dan Kewajiban berbasis *mind mapping* ini memuat materi, video pembelajaran, LKPD, serta quiz atau soal evaluasi. Pada bahan ajar ini juga terdapat halaman yang membahas *mind mapping* serta dilengkapi video tutorial pembuatan *mind mapping*. Siswa kemudian melakukan percobaan membuat *mind mapping* dengan bahasa sendiri serta menambah gambar untuk memperkuat daya ingat. Bahan ajar ini dipilih karena dengan penggunaan e-modul interaktif berbasis *mind mapping* dapat membuat siswa aktif menyusun inti-inti dari suatu materi pembelajaran mejadi peta pikiran atau grafik sehingga lebih mudah untuk memahami materi.

Bersumber pada penelitian Tirta Fitri Rahmawati pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching and

Learning dalam Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar” peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-modul berbasis Contextual Teaching and Learning ini merupakan produk yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Peneliti Yulianti dkk. pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Nasionalis Pada Muatan PPKN Kelas 4 Di SDN Gadang 1 Kota Malang” peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan RnD model ADDIE yang meliputi, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan E-Modul “Efektif” digunakan sebagai penunjang pembelajaran daring.

Penelitian Fuzan Iarsyad Ali dkk. pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPS” peneliti menggunakan jenis penelitian RnD (*research and development*) menggunakan teori Borg dan Gall yang meliputi menganalisis potensi dan masalah, mengumpulkan data, mengembangkan desain produk, memvalidasi desain, melakukan uji coba produk, merevisi produk, melakukan uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media buku saku berbasis *mind mapping* saat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang “Pengembangan E-Modul Hak dan Kewajiban Berbasis Mind Mapping Muatan PPKn di SD 03 Glagahwaru”. Dengan harapan terdapat adanya peningkatan dalam proses pembelajaran PPKn.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana desain e-modul hak dan kewajiban berbasis *mind mapping* siswa kelas V SD 03 Glagahwaru?
2. Bagaimana Hasil Validitas e-modul hak dan kewajiban berbasis *mind mapping* pada materi Hak dan Kewajiban pada siswa kelas V SD 03 Glagahwaru?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan e-modul hak dan kewajiban berbasis *mind mapping* sebagai bahan ajar pada muatan pembelajaran PPKn kelas V di SD 03 Glagahwaru?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan desain e-modul hak dan kewajiban berbasis *mind mapping* siswa kelas V SD 3 Glagahwaru.
2. Mendeskripsikan hasil validitas e-modul hak dan kewajiban berbasis *mind mapping* siswa kelas V SD 3 Glagahwaru.
3. Mendeskripsikan tingkat keefektifan penggunaan e-modul hak dan kewajiban berbasis *mind mapping* sebagai bahan ajar pada muatan pembelajaran PPKn kelas V di SD 03 Glagahwaru

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan atau mampu menyajikan materi melalui beberapa contoh yang lebih nyata dan jelas, menjadi sarana korelasi antara guru dengan peserta didik, ememberikan berbagai evaluasi media ajar dengan mengupayakan membuat suasana belajar mengajar lebih efisien dan efektif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Diharapkan setelah mempelajari bahan ajar modul eletronik dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran dalam menguasai materi, peserta didik memperoleh pengalaman belajar menggunakan e-modul, meningkatkan motivasi atau daya Tarik peserta didik saat belajar mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila, meningkatkan atensi peserta didik dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan prestasi peserta didik.

b. Bagi pendidik

Dapat dijadikan bahan ajar alternatif untuk proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, aktif, menyenangkan dan mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran Pendidikan Pnacasila, meningkatkan kualitas belajar mengajar.

c. Bagi peneliti

Agar dapat meningkatkan kemampuan serta pengetahuan mengenai seluruh metode dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan ajra e-modul intraktif pada bidang studi Pendidikan Pancasila kelas V, sebagai transforamsi ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama duduk dibangku perkuliahan.