

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini memasuki abad 21. Pada abad ini perkembangan teknologi berkembang begitu pesat. Ketika teknologi berkembang sangat pesat kondisi pendidikan sangat memprihatinkan. Pendidikan mengalami banyak permasalahan yang serius. Pendidikan di Indonesia saat ini memang belum maju seperti yang ada di negara-negara lain. Hal ini bisa terjadi karena beberapa faktor. Contoh faktor yang paling utama seperti pola pikir masyarakat. Pola pikir orang-orang Indonesia berbeda dengan pola pikir orang-orang yang berada di negara maju. Banyak sekali orang tua yang berpikir untuk tidak menyekolahkan anak-anaknya. Semakin banyak permasalahan yang ada di Indonesia pemerintah juga mengupayakan dalam meningkatkan kemajuan pendidikan.

Menteri pendidikan Indonesia telah membuat inovasi pendidikan yang baru untuk meningkatkan kemajuan Pendidikan. Contohnya seperti adanya pemberlakuan merdeka belajar. Merdeka belajar yaitu merdeka berpikir, merdeka berinovasi, merdeka belajar serta mandiri, serta kreatif. Pada dasarnya konsep merdeka belajar ini ditujukan agar para siswa memiliki pemikiran yang bebas tanpa batas, dimana mereka bisa berpikir kritis yang akan membuat para siswa bisa eksplor agar mereka tahu tentang bagaimana proses pendidikan yang di maksud oleh KI Hadjar Dewantara (Lhatifah, Maharani, 2020:116).

Pendidikan saat ini menggunakan kurikulum merdeka, kurikulum merdeka adalah siswa yang diberi kebebasan mencari ilmu atau belajar sesuai dengan minat yang dimilikinya. Tanpa aturan yang mengikat minat belajar mereka dengan tenang dan nyaman. Kebebasan belajar yang dimaksud yaitu memberi kebebasan kepada siswa untuk belajar dimana pun, dan kapan pun tanpa adanya guru pembimbing. Siswa bisa untuk mengeksplorasi dan menunjukkan kemampuan dan minat mereka. Tujuan pendidikan dapat dicapai salah satunya melalui faktor kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Guru mampu mengolah dan memilih metode serta media pembelajaran yang digunakan agar siswa mudah memahami materi yang diajarkan (Irmaningrum dkk., 2021). Hal ini memungkinkan guru menjadi lebih kreatif dalam mengajar mereka dan menemukan bakat, minat, kebutuhan, dan kemampuan siswa.

Kurikulum merdeka bertujuan untuk mengembangkan karakter melalui konsep profil pelajar pancasila. Karakter adalah suatu proses perubahan sikap atau perilaku yang dilakukan secara sengaja oleh seseorang sebagai bekal kehidupannya baik berupa pengetahuan, mengembangkan kemampuan, dan memberikan contoh perilaku, agar para peserta didik kelak siap untuk hidup di tengah masyarakat. Profil pelajar pancasila memiliki 6 karakter. Salah satu karakter yang cocok untuk siswa sekolah dasar yaitu karakter kreatif. Karakter kreatif merupakan berfikir dan melakukan sesuatu yang menghasilkan karya yang baru. Bisa berupa gagasan atau karya yang

nyata, baik dalam bentuk karya yang baru atau memodifikasi suatu karya yang sudah ada.

Penguatan karakter ini membutuhkan dorongan dari orang tua, guru, dan sekolah untuk memaksimalkan proses berpikir kreatif siswa. Kreativitas dan berpikir kreatif adalah dua aspek yang saling berkaitan dan tidak terpisahkan dalam menciptakan sebuah karya (Zativalen dkk., 2022). Karakter kreatif ini bertujuan untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan diri siswa. Karakter kreatif merupakan salah satu karakter yang ada didalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Proyek penguatan profil pelajaran pancasila adalah kegiatan yang direncanakan untuk mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan yang ada. Proyek penguatan profil pelajaran pancasila pendukung kegiatan intrakulikuler yang mempunyai sasaran akhir tidak hanya meningkatkan kemampuan tetapi juga membangun serta memperkuat karakter siswa sebagai profil pelajar Pancasila, melalui proyek yang mengangkat isu atau masalah yang ada di lingkungan sekitar yang harus dilaksanakan oleh sekolah penggerak. Tema yang ada dalam proyek penguatan profil pelajar pancasila salah satunya yaitu tema gaya hidup berkelanjutan yang bertujuan untuk mendorong sikap peduli lingkungan dikalangan siswa.

Gaya hidup berkelanjutan merupakan salah satu aktivitas kesadaran baik secara pribadi maupun kelompok untuk mengurangi penggunaan sumber daya alam. Gaya hidup berkelanjutan mendukung pembentukan lingkungan yang sehat dan berkelanjutan, serta mempermudah internalisasi

nilai-nilai Pancasila, termasuk tanggung jawab sosial, dan kerjasama yang penting untuk perkembangan masyarakat yang harmonis dan bertanggung jawab. Kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila membutuhkan sumber belajar salah satunya yaitu modul.

Modul adalah sebuah perangkat pembelajaran yang berfungsi sebagai salah satu media dalam proses belajar. Didalamnya berisi materi, metode, dan evaluasi yang dibuat secara sistematis, dan terstruktur. Sebagai upaya untuk mencapai tujuan Kemampuan yang diharapkan. Seiring dengan kemajuan teknologi, terjadi kolaborasi antara media cetak dengan media digital dalam sistem pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 11 November 2024 di SDN 3 Sendangrejo menunjukkan bahwa siswa sudah pernah melakukan kegiatan P5 tema gaya hidup berkelanjutan pada topik kurangi sampah plastik. Ada beberapa kendala yang di alami : 1) keterbatasan bahan ajar yang menarik seperti bahan ajar yang berbasis teks sehingga membuat siswa mudah bosan dan kesulitan dalam memahami materi. 2) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal seperti dalam pembelajaran dikelas hanya menggunakan media cetak dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital. 3) kurangnya kreativitas siswa untuk mengerjakan proyek seperti siswa hanya membuat poster mengenai sampah plastik. Sehingga kreativitas yang dimiliki siswa kurang nampak, seperti kurangnya mencoba ide baru atau tidak terbiasa mengeksplorasi berbagai solusi. Seperti permasalahan mengenai sampah

yang ada di sekolah, siswa hanya membuang sampah pada tempatnya dan memisahkan sampah sesuai dengan jenisnya tanpa berpikir alternatif seperti mendaur ulang sampah plastik menjadi kerajinan.

Mengetahui permasalahan yang ada di SDN 3 Sendangrejo. Seharusnya guru perlu menggunakan e-modul sebagai bahan ajar. Adanya e-modul ini bisa membuat materi pembelajaran lebih menarik, dan tidak membuat siswa mudah bosan. Menurut hasil observasi yang peneliti dapat peralatan pembelajaran disana sudah cukup lengkap, tetapi kebanyakan guru kurang memanfaatkan teknologi dan lebih memilih metode lama dalam proses pembelajaran.

E-modul merupakan bahan ajar dalam bentuk digital atau elektronik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. E-modul ini terdapat materi dalam bentuk teks, dan gambar didalamnya. E-modul ini bisa diakses kapanpun dan dimanapun melalui media elektronik. E-modul ini bisa membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan siswa tidak hanya belajar menggunakan teks book tetapi bisa menggunakan metode lainnya. E-modul disusun secara sistematis, terstruktur, dan terarah agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

E-modul dapat didefinisikan sebagai perangkat pendukung dalam proses pembelajaran yang disajikan dalam bentuk elektronik dan visualisasi. Proyek adalah suatu aktivitas sementara yang dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai sumber daya, biaya, dan waktu yang terbatas. Pada kegiatan P5 siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik

salah satunya yaitu e-modul berbasis proyek. E-modul berbasis Proyek adalah pembelajaran aktif yang menghubungkan teknologi ke dalam kehidupan sehari-hari dengan melakukan kegiatan proyek dan menciptakan karya. Belajar menggunakan e-modul berbasis proyek ini siswa diharapkan untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan inovatif. Bahan ajar yang memanfaatkan e-modul akan membimbing peserta didik untuk menjalankan kegiatan pembelajaran secara mandiri, dan membantu siswa dalam proses pembelajaran yang mengalami kendala dalam memahami suatu pembelajaran

Penelitian terdahulu pertama yang dilakukan oleh (Rohma dkk., 2022) dengan judul pengembangan e-modul interaktif berbasis kontekstual pada materi bangun ruang SD/MI menunjukkan bahwa e-modul ini juga dapat berfungsi sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran pada kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga wawasan peserta didik menjadi lebih luas. Penelitian terdahulu kedua yang dilakukan oleh (Safitri dkk., 2023) dengan judul pengembangan e-modul berbasis kemampuan literasi sains pada pembelajaran IPA bagi siswa kelas V sekolah dasar menunjukkan bahwa e-modul sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan memperoleh skor sebesar 91,2%. Adanya e-modul ini bisa membantu siswa belajar secara mandiri. Penelitian terdahulu ketiga yang dilakukan oleh (Friska dkk., 2023) dengan judul pengembangan e-modul proyek pengutan profil pelajar pancasila kelas IV sekolah dasar pada kurikulum merdeka menunjukkan bahwa e-modul ini termasuk dalam kategori valid dengan

rata-rata skor 93,1%. E-modul ini sangat praktis sehingga pengembangan e-modul pada kurikulum merdeka dapat digunakan dalam proses kegiatan P5. Berdasarkan kesimpulan dari ketiga penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa E-modul ini sangat efektif digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sehari-hari. E-modul ini juga mendukung pembelajaran mandiri, praktis, dan relevan untuk digunakan dalam pengembangan kurikulum merdeka, khususnya pada kegiatan P5. Keterbaruan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang terdapat pada e-modul yang berbasis proyek pada proyek ini siswa diharapkan menghasilkan karya dari daur ulang sampah plastik, jumlah responden, dan lokasi penelitian.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti dapat memberikan alternatif yang telah terjadi di lapangan dengan mengembangkan e-modul. Peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Karakter kreatif Pada Siswa Kelas IV”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan e-modul berbasis proyek untuk meningkatkan karekter kreatif pada siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan e-modul berbasis proyek untuk meningkatkan karekter kreatif pada siswa kelas IV sekolah dasar?

3. Bagaimana keefektifan e-modul berbasis proyek untuk meningkatkan karakter kreatif pada siswa kelas IV sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan e-modul berbasis proyek untuk meningkatkan karakter kreatif pada siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan e-modul berbasis proyek untuk meningkatkan karakter kreatif pada siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan e-modul berbasis proyek untuk meningkatkan karakter kreatif pada siswa kelas IV sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai :

1. Bagi peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung dalam mengembangkan e-modul serta bisa mengembangkan bahan ajar yang menarik melalui e-modul.

2. Bagi guru

Memberikan pengetahuan kepada guru mengenai pembelajaran elektronik yang digunakan di dalam kelas. Memberikan kemudahan bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran didalam kelas dengan pembelajaran yang lebih modern serta membantu guru meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran.

3. Bagi siswa

Mengenalkan kepada siswa mengenai bahan ajar yang lebih modern melalui pengembangan e-modul yang dilakukan oleh peneliti, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta menunjang keaktifan siswa dalam pembelajaran

4. Bagi sekolah

Peneilitan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam perbaikan proses pembelajaran P5. Penelitian ini bermanfaat untuk menambah inovasi dalam penerapan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses, mutu Pendidikan, dan hasil pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mempunyai ruang lingkup penelitian yang memfokuskan pada :

1. E-modul berbasis proyek fokus pada tema gaya hidup berkelanjutan topik kurang plastik di kelas IV sekolah dasar.
2. Penelitian fokus pada kelas IV di SDN 3 Sendangrejo.
3. Penelitian dilaksanakan di Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025
4. Menggunakan metode penelitian *Research and Develpoment* (R&D dan metode pengembangan *ADDIE*.