

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek terpenting yang sangat konstruktif di Indonesia, karena kemajuan negara ditentukan oleh kualitas pendidikan. Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, berdasarkan Pasal 1 Ayat 1, Pendidikan adalah suatu proses sadar dan sistematis untuk menciptakan semangat dalam belajar mengajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya dalam kapasitas keagamaan, dan semangat, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, keunggulan moral dan keterampilan. Itu adalah sesuatu yang dia butuhkan untuk dirinya sendiri, untuk masyarakat dan untuk negara (Depdikbud, 2013). Intelektual generasi muda akan berkembang dengan baik jika pendidikan di suatu negara juga baik (dalam Widi Astutik, FX. Fartoyo dan J. Pryanto Widodo 2009:1).

Pendidikan tentunya tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan sistematis yang melibatkan interaksi dan komunikasi antara guru, siswa, sumber belajar dan lingkungan belajar, guna memperlancar proses belajar mengajar. (Arifin, 2010:10). Namun, dalam konteks pandemi virus corona (Covid- 19) 2019 yang melanda dunia, khususnya Indonesia, pemerintah negara ini mengimbau masyarakat untuk tetap tinggal di rumah, membatasi aktivitas di luar ruangan, serta membatasi kontak langsung satu sama lain (jarak fisik). Salah satu kebijakan pemerintah untuk memutus rantai penyebaran covid-19 di Indonesia adalah dengan bekerja dari rumah (WFH/*Work From Home*) yang juga mencakup *Study From Home* (SFH). Menurut surat edaran Kemendikbud NO. April 2020 mengenai pelaksanaan belajar mengajar darurat Covid-19 yang bisa dilaksanakan dari jarak jauh (PJJ). (Handayani, 2009: 168).

Dalam kondisi yang seperti ini peran guru sangatlah penting. Peran guru sejatinya tidak lepas dari upaya bangsa dalam mendidik dan mempersiapkan anak menghadapi kehidupan. Oleh karenanya, di pundak para guru ada

tanggungjawab yang melekat selamanya hingga akhir hayat. Tugas dan tanggungjawab seorang pendidik tidaklah mudah, karena harus melalui proses yang panjang, penuh dengan tuntutan dan tuntutan yang berbeda-beda. Sebuah idiom tentang “guru tak dikenal” dan “guru dalam gugu dan imitasi” tetap terpatri dalam kehidupan guru. Inti dari identitas klasik ini adalah membawa konsekuensi atas tindakan seseorang dalam kehidupan sosial. (Aan, 2012: 8).

Dalam pasal 20 PP No. 19 Tahun 2005, tersirat bahwa guru wajib mengembangkan bahan ajar/media pembelajaran, hal ini lebih dipertegas dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, yang menetapkan standar lain yang merencanakan proses pembelajaran, menuntut pendidik satuan pelajaran untuk memiliki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Salah satu bagian dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah sumber belajar. Oleh karenanya, guru diharapkan bisa mengembangkan media pembelajaran sebagai sumber belajar (Depdiknas, 2008).

Bahan ajar atau media pembelajaran adalah bagian penting dalam implementasi pendidikan. Karena penggunaan bahan ajar/media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran dan membantu peserta didik akan lebih memahami proses belajar mengajar dan apa yang disajikan. Bahan ajar dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu materi pendidikan cetak, non cetak dan display. Ragam bahan ajar atau media pembelajaran cetak yang dimaksud meliputi modul, buku teks, *handout*, dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Di era globalisasi pada abad 21 ini, dunia pendidikan telah mengalami banyak pengaruh positif salah satunya adalah dengan adanya kemajuan di bidang teknologi yang kemudian mengganti pola pembelajaran pada dunia pendidikan. Pembelajaran yang semula bersifat klasikal, kini telah berubah menjadi pembelajaran yang berbasis teknologi informasi. Satu satunya adalah e-modul yang merupakan bahan ajar atau platform pembelajaran yang dapat mengubah proses belajar mengajar menjadi lebih baik, efisien, dan akurat (Devi dan Eka, 2019: 152-153).

E-modul atau modul elektronik merupakan inovasi bahan ajar terbaru, yang memungkinkan akses melalui komputer atau *smartphone* yang terintegrasi *software* pendukung akses modul elektronik. Media pembelajaran elektronik yang dapat diakses oleh siswa dari berbagai kemampuan dan latar belakang. Dilihat dari keunggulannya yang mempermudah proses belajar mengajar lebih menarik, interaktif, serta dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, dan dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Modul elelektronik juga bisa menjadi alternatif dalam pembelajaran selama pandemi covid-19. Selain itu e-modul dapat meminimalisir adanya kontak fisik antara pendidik dengan peserta didik. E-modul ini juga tidak perlu mengeluarkan biaya banyak karena tidak perlu kertas untuk membacanya. Modul elelektronik ini juga dapat diakses melalui laptop atau *handphone*. E-modul juga dapat diakses secara *online* maupun *offline*, untuk sekolah di daerah terpencil yang kesulitan internet, modul elektrik elemen ini berguna karena dapat diakses secara offline. Selain itu, e-modul dapat membantu peserta didik belajar mandiri namun tetap dalam pengawasan guru atau tenaga pengajar di sekolah dan juga dapat belajar di rumah karena dalam e-modul ini terdapat dokumen- dokumen yang berkaitan dengan konten yang akan dipelajari peserta didik, permainan disediakan agar siswa tidak bosan dengan materi pembelajaran yang disajikan. Modul elektronik ini dapat menampilkan animasi gambar, suara, video dan juga dilengkapi dengan tes atau kuis terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya untuk meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menyenangkan bagi . Penerapan modul elektronik ini juga dapat membantu guru atau tenaga pendidik untuk mencapai kualitas pembelajaran seperti terencana dan mandiri dengan hasil yang jelas.

Banyak sekali penelitian di masa pandemi covid-19 mengenai pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran sejarah Indonesia yang telah dilakukan demi menemukan bahan ajar yang sesuai dengan pembelajaran sejarah. Peneliti pada akhirnya memutuskan untuk membuat pengembangan bahan ajar e-modul yang dapat digunakan dan diakses semua kalangan. Selain itu di masa pandemi covid-19 seperti saat ini e-modul dapat dibaca secara



digital dan dimana saja serta yang dapat mengurangi kontak fisik dengan orang lain.

Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu – Budha di Indonesia kelas X MA Sabilunnajah. Pada kurikulum 2013, yaitu pada KD 3.5 dalam mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas X disebutkan dan dijelaskan bahwa peserta didik harus mampu memahami dan menganalisis berbagai teori-teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha ke Indonesia. Dari kompetensi dasar tersebut dapat dipahami bahwa peserta didik harus bisa mengetahui, mengerti dan memahami teori-teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Buddha ke Indonesia.

Bersumber dari permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran/bahan ajar dalam bentuk e-modul Materi masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan agama Hindu – Buddha di Indonesia kelas X MA Sabilunnajah Watutulis Prambon Sidoarjo. Penelitian pengembangan ini nantinya berjudul **“PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH MATERI MASUK DAN BERKEMBANGNYA AGAMA DAN KEBUDAYAAN HINDU – BUDDHA DI INDONESIA KELAS X MA SABILUNNAJAH WATUTULIS PRAMBON SIDOARJO”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasar pada penjelasan latar belakang, masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Kurangnya bahan ajar yang digunakan pada sistem pembelajaran Kelas X MA Sabilunnajah
2. Kurangnya minat belajar peserta didik di kelas X MA Sabilunnajah dalam pelajaran Sejarah Indonesia

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pembelajaran sejarah sebelum menggunakan pengembangan e- modul pada materi masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu-buddha di Indonesia kelas X MA Sabilunnajah Watutulis Prambon Sidoarjo?
2. Bagaimana proses pembelajaran sejarah sesudah menggunakan pengembangan e-modul pada materi masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu-budha di Indonesia kelas X MA Sabilunnajah Watutulis Prambon Sidoarjo?
3. Bagaimana efektivitas dari pengembangan e-modul pada materi masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu-budha di Indonesia kelas X MA Sabilunnajah Watutulis Prambon Sidoarjo?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk menganalisis proses belajar mengajar sejarah sebelum menggunakan pengembangan e-modul pada materi masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu-buddha di Indonesia kelas X MA Sabilunnajah Watutulis Prambon Sidoarjo
2. Untuk menganalisis proses belajar mengajar sejarah sesudah menggunakan pengembangan e-modul pada materi masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu-budha di Indonesia kelas X MA Sabilunnajah Watutulis Prambon Sidoarjo
3. Untuk menganalisis efektivitas dari proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan pengembangan e-modul pada masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu-budha di Indonesia kelas X MA Sabilunnajah Watutulis Prambon Sidoarjo

### 1.5 Manfaat Penelitian

Untuk mengetahui tujuan atau kebermanfaatan dari penelitian ini dapat dilihat dari berbagai perspektif/pemangku kepentingan, yaitu:

1. Bagi STKIP PGRI Sidoarjo

Hasil penelitian ini akan menjadi bahan penelitian atau karya tulis ilmiah maupun memberikan pemahaman baru mengenai pentingnya e-modul sebagai salah satu media pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Diharapkan melalui penelitian ini guru dapat memberikan ide atau inovasi baru dan termotivasi untuk mengemas materi pembelajaran dengan lebih baik dan menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan penguasaan dan pemahaman siswa. materi yang akan diajarkan, serta dapat menjadi bahan pertimbangan guru agar menggunakan e-modul sebagai salah satu media pembelajaran agar lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

3. Bagi Peserta didik

Hal ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk lebih memahami pelajarannya, serta mendorong mereka untuk aktif dan antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan modul elektronik ini.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan e-modul ini menambah pengalaman serta pengetahuan peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif yang dapat digunakan menjadi bekal mengajar.

### 1.6 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk E-Modul yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media atau bahan ajar yang berupa modul elektronik yang diperuntukkan peserta didik di kelas X MA Sabilunnajah Watutulis Prambon Sidoarjo



2. Materi-materi yang akan disajikan dengan lebih menarik yakni dengan gambar agar tidak membosankan serta tidak memerlukan banyak kertas karena berbasis elektronik.

### **1.7 Batasan Penelitian**

Agar pembahasan dalam penelitian ini jelas dan terfokus, peneliti menetapkan batasan masalah yang ditulisnya. Untuk menghindari kesalahpahaman dan diskusi yang menyimpang. Jadi, dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada masalah yang diselidiki:

1. Produk yang dikembangkan hanya pada mata pelajaran sejarah Indonesia berupa e- modul yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas X di MA Sabilunnajah Watutulis Prambon Sidoarjo
2. Pengembangan produk pembelajaran ini dimaksudkan peneliti untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan dengan materi-materi yang disajikan dengan lebih menarik dan tidak membosankan serta tidak memerlukan banyak kertas karena berbasis elektronik.

### **1.8 Definisi Operasional**

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses atau metode yang sistematis untuk merancang suatu produk, mengembangkan atau membuat desain dan kinerja suatu produk, dengan tujuan mengumpulkan data valid yang dijadikan dasar masukan yang menghasilkan produk, alat dan model yang dapat digunakan secara akademis dan non akademik (Sugiyono, 2018:395).

2. Modul

Modul didefinisikan sebagai buku yang ditulis agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan guru. Sementara itu, dari sudut lain, modul adalah seperangkat bahan ajar yang disusun secara sistematis sehingga pengguna dapat belajar dengan atau tanpa guru/pengajar. Oleh karena itu, modul harus dijadikan sebagai sumber belajar untuk menggantikan peran guru. Jika peran guru adalah menjelaskan sesuatu, maka modul harus

mampu menjelaskan sesuatu dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa tergantung dengan tingkat pengetahuan dan usianya. (Andi, 2011: 104).

