

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di era digital memberikan Kontribusi dan dampak yang besar terutama dalam dunia pendidikan. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai inovasi aplikasi dan fitur-fitur baru yang terkait dengan pembelajaran salah satunya adalah bahan ajar multimedia interaktif e-modul. E-modul menjadi aplikasi yang sangat diminati oleh guru dan memberikan dampak terhadap daya serap peserta didik ketika guru menggunakan e-modul dalam menyampaikan materinya. Salah satu peran e-modul itu berkaitan dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.¹

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksi yang terjadi di antara keduanya, serta mempelajari kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya.² Dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar salah satunya mempelajari tentang “Indonesiaku kaya budaya”. Penanaman akan sikap cinta budaya indonesia dan dapat melestarikan kebudayaan-kebudayaan yang ada di

¹ Kumalasani, M. P. (2020). Digital Skill Guru melalui E-Modul sebagai Inovasi Bahan Ajar di Era Disrupsi 4.0. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 10-11.

² Kemendikbud, ‘*Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA*’, *Merdeka Mengajar*, 2022 <<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>>.

indonesia.³ Dalam hal ini perlu adanya faktor-faktor yang digunakan dalam penyusunan materi untuk mempengaruhi belajar peserta didik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik mencakup perlunya penyusunan materi dan proses pembelajaran yang kreatif serta bervariasi. Hal ini penting karena pembelajaran yang sesuai dengan tujuannya akan meningkatkan kemungkinan peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri, serta mengembangkan kemampuan untuk menggali nilai-nilai karakter. Salah satu faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik adalah bahan ajar. Menurut Arsyad (2013), bahan ajar merupakan bagian integral dari proses belajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.⁴

Penggunaan bahan ajar yang menarik dan inovatif sangat penting untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi. Salah satu bahan ajar yang dapat dimanfaatkan yang didalamnya terdapat multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan jenis multimedia yang dirancang untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan tampilan yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung.⁵ Multimedia interaktif dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri, menarik, dan

³ Lestari, D. A. A., Sagita, J., & Trismawanti, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Indonesia Kaya Budaya Di Kelas Iv Sdn Tanah Tinggi 09 Jakarta Pusat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1892-1906.

⁴ Yunita, E. D., Cholifah, P. S., & Nawawi, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1036-1050.

⁵ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Alfabeta, 2012, LVIII.

menyenangkan, salah satu bahan ajar multimedia interaktif dapat di gunakan yaitu e-modul. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi dan memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

E-modul pada dasarnya serupa dengan e-book, namun memiliki perbedaan dalam hal isi. Menurut Nita Sunarya Herawati dan Ali Muhtadi yang dikutip dari Encyclopedia Britannica Ultimate Reference Suite, e-book adalah file digital yang berisi teks dan gambar yang didesain untuk distribusi elektronik dan dapat ditampilkan di layar monitor, mirip dengan buku cetak. Sementara itu, e-modul atau modul elektronik adalah modul yang berbentuk digital, yang berisi teks, gambar, atau kombinasi keduanya, serta memuat materi yang terkait dengan elektronika digital, seringkali dilengkapi dengan simulasi yang mendukung penggunaannya dalam proses pembelajaran.⁶

Dalam konteks ini, e-modul tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menghadirkan materi keberagaman nusantara dengan cara yang lebih hidup dan dapat diakses kapan saja oleh peserta didik. Pengembangan e-modul ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam memecahkan tantangan pembelajaran di era digital, serta membantu peserta didik untuk lebih mengenal dan menghargai keberagaman budaya di Indonesia.

⁶Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, 5(2), 180-191.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Misalnya, (Murod et al., 2021) dan (Hotimah et al., 2021) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat berperan sebagai solusi alternatif dalam mengatasi berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Khususnya, multimedia interaktif terbukti efektif dalam menyampaikan materi yang kompleks seperti keberagaman budaya nusantara. Dalam penelitian ini, multimedia interaktif tidak hanya membantu peserta didik untuk memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Dengan kemampuan untuk menyesuaikan tempo dan alur belajar sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik, multimedia interaktif e-modul memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif, menjadikannya alat yang penting dalam pendidikan modern.^{7 8} sehingga materi indonesiaku kaya budaya dapat dipahami oleh peserta didik.

Meskipun potensi multimedia interaktif e-modul sangat besar, implementasi pembelajaran materi "Indonesiaku Kaya Budaya" di MIT AL-Anshor Ambon masih menghadapi tantangan serius yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian ini. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan saat ini masih terbatas pada buku teks pada umumnya dan belum interaktif bagi peserta didik. Kondisi ini secara langsung berdampak pada

⁷ Murod, M., Utomo, S., & Utaminingsih, S. (2021). Efektivitas Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Android Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran Kelas Vi Sd: Effectiveness Of Android-Based Interactive E-Module Teaching Materials To Increase Understanding Of The Concept Of Circles In The Fourth Grade Of Elementary School. *Fenomena*, 20(2), 219-232.

⁸ Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Progres Pendidikan*, 2(1), 7-12.

rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi “Indonesiaku Kaya Budaya”. Selain itu, guru juga belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran, yang mengindikasikan adanya kesenjangan dalam pemanfaatan dan pemahaman teknologi oleh pendidik. Kombinasi faktor-faktor ini menyebabkan pembelajaran terasa membosankan dan kurang efektif, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar peserta didik.⁹

Melihat urgensi peningkatan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya", dan kesenjangan yang ada, penelitian ini menawarkan kebaruan yang signifikan. Kebaruan ini terletak pada pengembangan multimedia interaktif e-modul yang dirancang secara spesifik untuk materi "Indonesiaku Kaya Budaya" pada peserta didik kelas IV MIT AL-Anshor Ambon. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mungkin berfokus pada e-modul generik atau topik lain, penelitian ini secara kontekstual mengembangkan produk yang: (1) disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lokal spesifik di MIT AL-Anshor Ambon; (2) mengintegrasikan kekayaan konten kebudayaan lokal dengan fitur multimedia interaktif yang mendalam; dan (3) secara langsung menjadi solusi inovatif terhadap permasalahan kurangnya bahan ajar yang menarik serta minimnya pemanfaatan teknologi di sekolah tersebut.¹⁰

Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif e-modul ini menjadi sangat penting. E-modul akan berfungsi sebagai inovasi pembelajaran yang

⁹ Widjayanti, R. P., & Sukartiningsih, W. (2024). Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Buku Suplemen Flipbook Ipas Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Sidoarjo Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 221-238.

¹⁰ Sarifah, A., Istiningsih, S., Sobri, M., & Novitasari, S. (2025). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Berbasis Kearifan Lokal dalam Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN 8 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1100-1108.

krusial untuk: (1) meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui tampilan yang menarik dan interaktif, mengubah pengalaman belajar yang pasif menjadi aktif dan menyenangkan; (2) memperdalam pemahaman dan meningkatkan hasil belajar karena peserta didik dapat belajar secara mandiri, menyesuaikan tempo belajar, dan berinteraksi langsung dengan materi kompleks tentang keberagaman budaya; (3) mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional dan menyediakan akses yang fleksibel terhadap konten yang kaya; serta (4) mendorong literasi digital dan pemanfaatan teknologi oleh peserta didik maupun pendidik, menjembatani kesenjangan dalam adopsi teknologi di era digital. Mengingat potensi besar yang ditawarkan oleh multimedia interaktif dalam memecahkan tantangan pembelajaran di era digital, peneliti merasa terdorong untuk melakukan "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF E-MODUL MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA BAGI PESERTA DIDIK KELAS IV DI SEKOLAH DASAR."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka dapat diambil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar masih berbentuk bahan ajar cetak
2. Peserta didik kurang tertarik pada materi "Indonesia kaya budaya"
3. Semangat belajar peserta didik rendah
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran
5. Kurangnya pemanfaatan dan pemahaman teknologi oleh pendidik

C. Batasan Masalah

Dari sejumlah masalah yang dikemukakan pada identifikasi masalah, peneliti membatasi penelitian pada poin pertama yaitu penggunaan bahan ajar modul atau buku di MIT AL-Anshor Ambon yang masih berbentuk modul atau buku cetak belum dikembangkan menjadi E-Modul, batasan masalah akan mengarah pada “pengembangan bahan ajar Multimedia interaktif E-Modul dengan menggunakan Aplikasi canva dan Hezyne flipbooks pada mata pelajaran IPAS di MIT AL-Anshor Ambon”. Materi yang tercakup dalam E-Modul ini dibatasi hanya pada materi Indonesiaku kaya budaya.

D. Rumusan Masalah

Adanya rumusan masalah dalam penelitian ini dibutuhkan agar dalam pengembangan produk lebih terarah. Maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar multimedia interaktif e-modul materi “Indonesiaku kaya budaya” bagi peserta didik kelas IV di MIT AL-ANSHOR Ambon?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar multimedia interaktif e-modul materi “Indonesiaku kaya budaya” bagi peserta didik kelas IV di MIT AL-ANSHOR Ambon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti paparkan diatas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan bahan ajar multimedia interaktif e-modul materi “Indonesiaku kaya budaya” bagi peserta didik kelas IV di MIT AL-Anshor Ambon.
2. Mengetahui pendapat para ahli terhadap kelayakan bahan ajar multimedia interaktif e-modul materi “Indonesiaku kaya budaya” bagi peserta didik kelas IV di MIT AL-Anshor Ambon.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah multimedia interaktif e-modul materi Indonesiaku kaya budaya bagi peserta didik kelas IV MIT AL-Anshor Ambon, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Nama produk Budaya Fusion
2. Produk ini berbasis web dan dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, tablet atau *hand phone*.
3. Muatan materi sudah di sesuaikan dengan kurikulum, Alur Tujuan Pembelajaran dan Modul Ajar yang ada.
4. Didalam produk ini berisi penjelasan tentang materi Indonesiaku kaya budaya yaitu: kearifan lokal, keberagaman budaya dan manfaat dan cara melertarikan keberagaman nusantara.
5. Materi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan vidio untuk memperkaya pengalaman belajar.
6. Terdapat soal-soal latihan yang dapat dikerjakan oleh Peserta didik untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi menggunakan *Bookwidgets*.

7. Terdapat *game* kuis untuk menguji pengetahuan peserta didik setelah mempelajari materi yang ada menggunakan *Educaplay*.
8. Terdapat Referensi Pustaka.

G. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini, maka diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan konsep dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.
 - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, e-modul, dan penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik:
 - 1) Multimedia interaktif E-modul ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif.
 - 2) Dengan adanya berbagai media (teks, gambar, video, animasi), peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep keberagaman nusantara.
 - 3) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan mereka, baik secara online maupun offline.

b. Bagi Guru:

- 1) Multimedia interaktif E-modul ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dan media ajar yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik.
- 2) Dengan menggunakan Multimedia interaktif e-modul ini, guru dapat menghemat waktu dalam penyampaian materi, sehingga waktu yang tersisa dapat digunakan untuk diskusi dan pembahasan yang lebih mendalam.

c. Bagi Sekolah:

- 1) Penggunaan Multimedia interaktif e-modul ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam penerapan teknologi dalam proses pendidikan.
- 2) Penelitian ini mendukung upaya sekolah dalam menyiapkan sarana/prasarana dalam pembelajaran berbasis TIK

d. Bagi Pengembang Media Pembelajaran:

- 1) Penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi pengembang media pembelajaran untuk menciptakan produk-produk baru yang lebih inovatif, sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.
- 2) Hasil penelitian ini dapat memberikan umpan balik yang berguna dalam meningkatkan kualitas produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh pihak pengembang.

H. Asumsi Pengembangan

Proses pengembangan Multimedia interaktif e-modul ini terdapat beberapa asumsi:

- a. Bahan ajar multimedia interaktif E-modul ini terdapat penjelasan yang mudah dipahami oleh peserta didik sehingga proses belajar mengajar tidak akan sulit atau menghambat peserta didik.
- b. Memberikan motivasi kepada peserta didik melalui media pembelajaran multimedia interaktif berbasis e-modul ini.
- c. Bahan ajar multimedia interaktif E-modul ini merupakan inovasi baru yang dapat membantu guru untuk memberikan materi yang lebih menarik.
- d. Bahan ajar multimedia interaktif E-modul ini dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditori dan kinestetik.
- e. Bahan ajar multimedia interaktif E-modul ini akan sangat berguna karena peserta didik tidak hanya dapat belajar di sekolah saja tetapi dapat belajar dimanapun dia berada selama peserta didik membawa *hand phone*.

I. Definisi Istilah

1. Bahan Ajar

Bahan Ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Materi ini dirancang agar peserta didik dapat mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang relevan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai.

2. Multimedia Interaktif

Mutimedia Interaktif merupakan kombinasi dari berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi, yang diolah secara digital untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran.

3. E-modul

E-Modul merupakan bentuk modern dari modul pembelajaran yang beralih dari media cetak ke format digital dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi.

4. *Heyzine FlipBooks*

Heyzine FlipBooks merupakan aplikasi atau web yang dapat menciptakan e-modul berbasis flipbook.

5. Aplikasi Canva

Aplikasi Canva adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk mendesain dan membuat poster, dokumen, konten, dan e-modul dengan mudah.

6. Pembelajaran IPAS di SD/MI

Pembelajaran IPAS di SD/MI adalah salah satu aktivitas pembelajaran di sekolah dasar SD/MI

7. Materi Indonesiaku Kaya Budaya

Materi Indonesiaku Kaya Budaya adalah salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS.