

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat 10 pokok permasalahan, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) batasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang pesat di masa sekarang. Kemajuan teknologi berdampak pada banyak aspek dalam kehidupan khususnya pada bidang Pendidikan. Kemunculan berbagai peralatan yang beragam seperti *smartphone*, komputer, laptop, serta teknologi lainnya. Akibat kemajuan tersebut menuntut setiap negara menuntut perbaikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam masyarakat.

Dunia pendidikan saat ini terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk bersaing secara konsisten di dunia Pendidikan harus membutuhkan talenta yang berkualitas, menyediakan

sumber daya manusia yang unggul yang dapat memperoleh, memanfaatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa sekarang.

Menurut UU No 20 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 merupakan lingkungan belajar bagi peserta didik untuk secara aktif mewujudkan potensi dirinya berupa spiritualitas keagamaan, pengembangan kepribadian yang luhur, dan kepribadian yang menyatakan bahwa hal itu merupakan upaya sadar dan sistematis. bertujuan untuk menciptakan proses, manajemen diri, kecerdasan dan keterampilan lainnya. Pendidikan pada umumnya memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mudah diserap ke dalam dunia pendidikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri, proses pengajaran mencakup beberapa komponen pembelajaran seperti guru, siswa, media, metode, sarana/prasarana, tujuan, dan bahan ajar (Suryani dan Agung, 2012:39).

Factor kunci yang memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah guru (Susanto, 2017). Siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas guru selama proses pendidikannya. Peran guru dalam pendidikan, pendidikan, pengajaran, konsentrasi, pelatihan, perhitungan dan evaluasi setiap siswa sangat penting untuk pembentukan kepribadian dalam kehidupan saat ini. Karena perkembangan IPTEK yang pesat dan maju, guru harus mengatasi masalah pendidikan dan meninggalkan metode lama untuk mengarah ke metode baru pada saat kegiatan pembelajaran, sehingga pada saat belajar proses pembelajaran lebih menarik, memotivasi, dan mampu menghasilkan Pendidikan bermutu dan menghasilkan siswa yang berkompeten. (Sole serta Anggraeni, 2018).

Pembelajaran adalah proses penyampian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Suatu pendidikan dikatakan sukses bila tujuan pendidikan bisa terlaksana dengan baik serta menjadi tolak ukur untuk guru buat memastikan kompetensi dasar yang sudah dipunyai serta yang belum, dan buat mengenali kesusahan belajar siswa didalam kelas. Pendidikan Ilmu pengetahuan alam menuntut siswa buat bisa meningkatkan pengetahuan, keahlian berpikir secara logis serta memecahkan suatu permasalahan serta suatu hasil temuan. Ilmu pengetahuan alam bermanfaat untuk kehidupan saat ini serta kedepannya, melatih peserta didik memecahkan permasalahan serta memiliki nilai- nilai pembelajaran yakni memiliki kemampuan yang bisa membentuk karakter siswa secara totalitas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah di Madrasah ibtidaiyah Ta'riful Fuad Celukan Bawang, beliau mengemukakan bahwa terdapat sarana dan prasarana di sekolah MI Ta'riful Fuad seperti laptop, LCD, buku dan fasilitas Gedung dari sarana dan prasarana yang ada belum optimalnya pemanfaatan yang ada di sekolah MI Ta'riful Fuad Celukan bawang. Selain itu terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu belum mempunyai serta menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Seperti diketahui, di masa pandemi Covid-19, ini sangat dibutuhkan media pembelajaran untuk proses belajar secara *daring* (dirumah). Dalam kegiatan belajar mengajar secara *daring*, guru hanya menggunakan WhatsApp Group untuk memberikan tugas kepada siswa, dan beberapa guru sudah menggunakan *Google Classroom*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ta'riful Fuad Celukan Bawang, diketahui bahwa hasil belajar IPA khususnya kelas V masih rendah karena beberapa faktor, antara lain: (1) Kurang aktif dalam proses

pembelajaran, (2) kurangnya minat belajar siswa, (3) kurangnya akses media pembelajaran yang relevan, dan konsistensi dengan karakteristik siswa. Guru masih menggunakan model ceramah, tanya jawab dan pesan berantai saat mengajar dikelas. Sedangkan saat proses pembelajaran *daring* guru hanya mengirim soal latihan dan siswa hanya belajar menggunakan buku yang diberikan dari sekolah, sehingga untuk peserta didik sulit dimengerti akan menurunkan sikap siswa terhadap pembelajaran.

Hal ini menjadikan pembelajaran berpusat pada guru atau bisa disebut *teacher centered*, sehingga menimbulkan kebosanan dan mengurangi fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang kurang mampu merasa sulit untuk mengikuti pembelajaran, sehingga cenderung tertinggal dengan teman yang lain, guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran melainkan guru hanya menggunakan buku paket yang tersedia di sekolah, dan media konvensional yang kurang efektif untuk menunjang pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, beberapa permasalahan yang menyebabkan hasil belajar kurang baik bagi siswa adalah (1) pada saat pembelajaran guru masih menggunakan buku yang tersedia di sekolah, hal ini dikarenakan guru belum bisa mengembangkan materi pembelajaran sendiri, hal ini mengarah pada proses pembelajaran yang monoton dan sedikit beragam, (2) Siswa tidak berpartisipasi secara antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada sebagian kecil siswa yang aktif berdiskusi dan menjawab pertanyaan dari guru, (3) peserta didik kurang memahami materi karena guru belum menggunakan media yang membuat siswa tertarik pada saat proses pembelajaran, melainkan guru hanya menggunakan papan tulis dan metode ceramah pada saat proses belajar dikelas

membuat proses belajar menjadi membosankan, sedangkan saat pembelajaran *daring* guru hanya mengirim soal ke Whatsapp Group kelas V. Untuk itu perlu adanya perbaikan dari guru dan siswa dalam proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ta'riful Fuad Celukan Bawang.

Berdasarkan hasil pengumpulan dokumen, rata-rata hasil belajar semester genap di Madrasah Ibtidaiyah Ta'riful Fuad Celukan Bawang kelas V tahun pelajaran 2021/2022 adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1  
 Nilai ilmu pengetahuan alam siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ta'riful Fuad  
 Celukan Bawang  
 (Sumber: Madrasah Ibtidaiyah Ta'riful Fuad)

No	Jumlah Siswa	KKM	Rata-Rata Nilai Harian				Rata-Rata UTS	Rata-Rata PAS
			1	2	3	4		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	30	60	48	48,55	52,11	53,88	51,44	44,66

Berdasarkan data di atas, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih kurang optimal atau di bawah nilai acuan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 60. Berdasarkan hal tersebut, pelajaran IPA harus diprioritaskan. Pada siswa kelas V di MI Ta'riful Fuad Celukan Bawang, sehingga siswa kelas V lebih menikmatinya dan mampu meningkatkan minat dan motivasinya. Kebangkitan belajar telah mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Adanya kondisi aktual dengan kondisi yang diharapkan bila tidak ditindaklanjuti akan mempengaruhi hasil belajar yang kurang baik, motivasi belajar, dan minat atau keinginan belajar siswa. *E-modul* berbasis masalah merupakan salah satu cara untuk mengurangi pembelajaran yang berpusat pada

guru dan mengoptimalkan penggunaan peralatan teknologi yang tersedia, serta menyesuaikan kelangsungan proses pembelajaran di kelas dan online (di rumah).

Menelaah kemajuan teknologi yang berdampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Seiring dengan kemajuan, teknologi computer menggantikan media cetak dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kemajuan hal dapat dibuktikan dengan bahan ajar berbentuk digital seperti *e-book*. Penelitian yang dilakukan oleh Aryawan, dkk (2018) juga menyatakan bahwa bahan ajar digital seperti *E-modul* dapat dapat memotivasi siswa untuk belajar dan membantu mereka menyerap informasi. Materi yang dikemas secara digital lebih praktis dan mudah dipelajari siswa. Namun, banyak guru tetap menggunakan materi tradisional. Perkembangan teknologi yang pesat, di sisi lain, membantu pendidik mengembangkan pengembangan bahan ajar.

Menurut Prastowo modul merupakan materi yang terstruktur secara sistematis dalam bahasa yang mudah dipahami dan dapat dipelajari secara individu oleh siswa itu sendiri tanpa memerlukan fasilitator.

Sedangkan menurut Sugianto modul elektronik adalah cara penyajian materi belajar mandiri, ditempatkan secara sistematis di unit pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan disajikan dalam bentuk elektronik, termasuk animasi, audio, dan navigasi sehingga pengguna lebih interaktif. program. Media yang digunakan untuk pembelajaran perlu menarik perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran dan dapat memfasilitasi keberhasilan belajar dalam mempelajari mata pelajaran yang telah dipelajari peserta didik. Bukan sebaliknya. Namun perkembangan teknologi belum mampu memaksimalkan proses belajar mengajar di kelas, sehingga diperlukan metode pembelajaran dan media yang tepat.

Penggunaan media yang dapat memberikan insentif atau aspirasi dalam pembelajaran membantu proses pembelajaran. Sebagai alternatif, dapat menggunakan perubahan dalam lingkungan belajar, seperti pengalihan gambar dan video yang mengarah pada pembelajaran, untuk mendorong siswa mengeksplorasi pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran tanpa dukungan model pembelajaran yang tepat hamper pasti tidak akan maksimal hasilnya, ini hanya karena menarik bagi siswa. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu didukung dengan pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada model pembelajaran *problem based learning* selalu mengajak siswa pada lingkungannya sehari-hari, karena pengetahuan siswa dibentuk oleh pengetahuan dasar yang telah dimilikinya.

Hal ini sejalan dengan Riyanto (2009), model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ). Model ini mendukung siswa aktif dan mandiri yang mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui pengambilan data, memastikan bahwa solusi diperoleh secara wajar dan andal. Arends (2008) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menghadirkan kepada siswa berbagai situasi masalah yang asli dan bermakna yang dijadikan sebagai titik awal untuk penelitian dan penelitian. PBL membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan memecahkan masalah.

Mengacu pada pemaparan tersebut, maka perlu untuk dikembangkan *E-modul* berbasis *problem based learning* untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Semester Genap Kelas V IPA Madrasah Ibtidaiyah Ta’riful Faud Celukan Bawang Tahun Pelajaran 2021/2022”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas, hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rata-rata hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V masih banyak dibawah KKM.
2. Kurangnya media yang mendukung penyampaian materi pelajaran ilmu pengetahuan alam.
3. Guru masih menggunakan metode ceramah di kelas sehingga proses pembelajaran kurang efektif sedangkan saat pembelajaran *daring* guru hanya mengirim soal ke Whatsapp Group kelas V.
4. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dikelas tidak inovatif, terbatas pada buku yang tersedia disekolah.
5. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran rendah;
6. Kurang memadai penggunaan peralatan yang tersedia seperti proyektor, LCD, *speaker* dan laptop.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah masalah di atas, beberapa masalah telah

diidentifikasi. Karena itu, perlu menyelesaikan masalah agar tidak menyebar. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung pelajaran IPA khususnya di Kelas V. Oleh karena itu dalam pengembangan ini dikembangkan *E-modul* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V semester genap di Madrasah Ibtidaiyah Ta'riful Fuad Celukan Bawang Tahun Pelajaran 2021/2022. Produk ini akan di uji validitas produk yaitu uji ahli isi, ahli media pembelajaran dan ahli desain dan uji coba perorangan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah.

1. Bagaimanakah proses pengembangan *E-modul* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V semester genap di Madrasah Ibtidaiyah Ta'riful Fuad Celukan Bawang tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan *E-modul* berbasis *problem based learning* pada mata ilmu pengetahuan alam kelas V semester genap di Madrasah Ibtidaiyah Ta'riful Fuad Celukan Bawang tahun pelajaran 2021/2022?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berkaitan dengan permasalahan diatas, maka tujuan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan *E-modul* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V semester genap di Madrasah Ibtidaiyah Ta'riful Fuad Celukan Bawang tahun pelajaran 2021/2022;
2. Untuk mendeskripsikan validitas pengembangan *E-modul* Berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V semester genap di Madrasah Ibtidaiyah Ta'riful Fuad Celukan Bawang tahun pelajaran 2021/2022.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini adalah

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide untuk penggunaan *E-modul* dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan data empiris sebagai kontribusi penelitian akademik terhadap media pembelajaran berupa modul elektronik yang digunakan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Madrasah Ibtidaiyah dan ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang modul elektronik.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, *E-modul* ini bertujuan mendukung dan mempermudah proses belajar siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru, pengembangan media *E-modul* ini diharapkan dapat menjadi alternatif guru dalam pembelajaran *daring* sehingga lebih menarik bagi siswa.

- c. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi untuk digunakan dalam menyusun strategi peningkatan pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan inspirasi lebih lanjut kepada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil dalam pengembangan penelitian ini yaitu *E-modul*. Sebuah *E-modul* yang berisi informasi materi semester genap pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V di MI Ta'riful Fuad Celukan Bawang. Pesan dari produk ini disajikan melalui teks, gambar, audio dan video. Produk *E-modul* meliputi kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan *E-modul* petunjuk belajar, prakata, daftar isi bab 1 pendahuluan, bab 2 kegiatan pembelajaran, bab 3 evaluasi semester, glosarium, bab 4 daftar pustaka. Produk *E-modul* ini dibuat menggunakan *Microsoft Word* untuk membuat naskah materi dan soal dan *Wondershare Filmora9*, *Coreldraw* adalah *software* untuk mendesain gambar, mengedit video dan mengedit audio. *Software Flip PDF Professional* adalah untuk membuat satu kesatuan *E-modul*.

Terdapat spesifikasi komputer untuk menjalankan *E-Modul* sebagai berikut:

- a. Menggunakan sistem *operating system* dari *windows* 8 hingga versi terbaru.
- b. Menggunakan mulai dari *processor Intel Core (TM) i3-6006U @ 2.00 GHz*  
2.00 GHz
- c. Menggunakan minila RAM 4 GB

Berikut keunggulan produk *E-modul* ini dibandingkan dengan produk lain:

1. Produk *E-modul* ini dapat digunakan dimana saja seperti disekolah maupun dirumah;
2. Dapat menggabungkan gambar, teks, video dan audio untuk menjadi lengkap sehingga dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran;
3. Memvisualisasikan materi yang sulit dijelaskan dengan penjelasan konvensional;
4. *E-modul* dapat meningkatkan kualitas penyampaian materi pembelajaran;
5. *E-modul* terdapat soal latihan untuk mengevaluasi dari materi yang disampaikan.
6. *E-Modul* ini terdapat evaluasi yang mampu memberikan *feedback* yang positif maupun negatif pada hasil evaluasi.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Versi elektronik dari modul cetak dapat disebut *E-modul*, *E-modul* dapat diakses di perangkat lunak pada komputer. *Software Flip PDF Professional* merupakan aplikasi untuk membuat *E-modul*.

Modul elektronik adalah media yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat digunakan secara individu. Selain itu terdapat informasi seperti teks, gambar, audio dan video. Dapat disimpulkan *E-modul* mampu menarik perhatian dan mampu memperoleh hasil belajar siswa yang meningkat. Selain itu media *E-modul* dapat menambahkan minat dan motivasi belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Salah satu alternatif sumber belajar

agar peserta didik secara aktif dan mandiri dapat belajar dan memecahkan masalah maka dikembangkan *E-modul* berbasis *problem based learning* sebagai. Pada *E-modul* terdapat materi dengan Bahasa yang mudah dipahami dan terdapat video, sehingga dapat menghindari rasa bosan pada peserta didik. Peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya menggunakan laptop atau komputer. Proses pembelajaran disekolah maupun *daring* harus mengikusi perkembangan zaman. Karena model pembelajaran terdahulu lebih monoton menggunakan metode ceramah. Siswa-siswi SD/MI akan lebih menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menggunakan model yang sesuai contohnya model pembelajaran *problem base learning* karena jika menggunakan model ini makan rasa ingin tahu siswa akan lebih meningkat sehingga dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran siswa.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Adapun asumsi pengembangan sebagai berikut.

1. Produk ini berperan untuk menarik minat siswa agar aktif dalam mengikuti pembelajaran, karena materi yang disajikan lengkap, jelas dan mudah dipahami.
2. Dengan menggunakan model *problem base learning* produk ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi pada siswa.
3. Produk ini mampu mengefektifkan proses belajar mengajar dalam pembelajaran tatap muka maupun *daring* mengingat kondisi yang belum memadai seperti saat ini.

Adapun keterbatasan pengembangan yaitu:

1. Pengembangan produk ini dikembangkan berdasarkan ciri-ciri siswa kelas V MI Ta'riful fuad Celukan Bawang, dan hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa tersebut.
2. Peneliti hanya menguji coba di Madrasah Ibtidaiyah Ta'riful Fuad Celukan Bawang.
3. Uji coba terhambat dengan kondisi jaringan yang tidak stabil di setiap lokasi siswa jika diluar sekolah.

1. Pada pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu, diantaranya: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Penelitian ini memiliki keterbatasan hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*), Kajian ini tidak dapat dilakukan pada tahap selanjutnya, yaitu tahap implementasi dan evaluasi, karena dibatasi oleh peraturan pemerintah untuk menegakkan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat.

### 1.10 Definisi Istilah

Terdapat define istilah untuk menjelaskan variabel penelitian yaitu sebagai berikut.

#### 1. *E-modul*

Merupakan bahan ajar berupa versi elektronik dapat diakses menggunakan perangkat lunak seperti komputer, *smartphone*.

#### 2. *Poblem Based Learning*

Merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan pemikiran siswa agar dapat berpikir siswa secara kritis dalam memecahkan masalah.

#### 3. Model ADDIE

Merupakan model pembelajaran yang terdiri dari *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

