

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku (Shofiyah & Wulandari, 2018). Pendidik harus dapat membina dan membangun minat belajar siswa agar siswa dapat memperoleh hasil belajar yang diinginkan (Rahmayanti, 2016). Pendidik juga harus bisa mengatur pembelajaran yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran yang akan dicapai agar menciptakan minat belajar siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru cenderung menerapkan model ceramah kepada siswa sehingga pembelajaran yang tengah berlangsung kurang menarik perhatian, motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (Siswanti, 2019). Model ceramah yang sering digunakan oleh pendidik cenderung mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa. Pendapat ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Adim (2020), berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, salah satu faktor utama rendahnya minat belajar siswa yaitu terjadi karena karena pembelajaran dilaksanakan secara konvensional yang berpusat pada guru.

Permasalahan serupa juga terjadi di SD Negeri 1 Gumbrih Kecamatan Pekutatan, yaitu kurangnya minat belajar siswa kelas IV. Pernyataan ini didukung oleh hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada tiga puluh lima orang siswa. Berdasarkan penyebaran kuesioner di SD Negeri 1 Gumbrih Kecamatan Pekutatan,

diperoleh hasil bahwa 48,6% siswa menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah membosankan dan siswa kurang memahami materi yang diterangkan oleh guru. Materi yang terdapat pada buku siswa masih sangat terbatas. Keterbatasan materi yang terdapat pada siswa berdampak pada menurunnya pemahaman pengetahuan dalam proses pembelajaran siswa di sekolah. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran kuesioner kepada dua orang wali kelas IV di SD Negeri 1 Gumbrih Kecamatan Pekutatan mendapatkan hasil bahwa, sejauh ini guru hanya menggunakan media gambar dan buku saja dalam proses kegiatan pembelajaran. Selain itu 100% guru menyatakan bahwa belum pernah menerapkan pembelajaran yang menggunakan e-modul maupun pembelajaran berorientasi PBL.

Salah satu alternatif untuk mengurangi pola pembelajaran *teacher centered* dan memaksimalkan sarana teknologi yang ada adalah mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan kualitas hasil belajar. Salah satu bahan ajar yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah e-modul (Kuncahyono & Aini, 2020). Pengembangan bahan ajar berupa e-modul pembelajaran dapat mengatasi minimnya bahan ajar yang digunakan oleh guru maupun siswa. Bahan ajar merupakan sumber belajar yang berisi topik-topik tertentu, dapat berupa cetak maupun elektronik (Murod dkk, 2021). Elektronik modul adalah bahan ajar yang disusun sesuai dengan karakteristik materi ajar yang dikemas dalam satu kesatuan yang utuh serta disusun secara sistematis, agar mampu dipelajari secara mandiri dan lebih aktif oleh peserta didik sesuai dengan kecepatan atau kemampuannya (Sukma dkk, 2022). Adanya penggunaan bahan ajar inovatif dengan pemaparan materi yang lengkap akan mengakibatkan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara

dan berimajinasi semakin terangsang (Fitria & Indra, 2020). Melalui bahan ajar inovatif dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, bahan ajar yang dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas (Tafonao, 2018).

Berdasarkan penjabaran di atas maka diperlukan adanya pengembangan bahan ajar berupa E-modul. E-modul yang dihasilkan berbasis *Problem Based Learning* (PBL). PBL memiliki keunggulan, yaitu membuat siswa akan memiliki pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, dan belajar aktif, serta memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok, dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik (Haryanti, 2017). Penerapan model PBL sebagai model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan karakteristik siswa SD menjadi kunci dalam berkembangnya kemampuan berpikir siswa. Kemampuan berpikir kritis ini yang akan membawa siswa mampu memecahkan permasalahan yang muncul dalam dunia nyata siswa (Septiana & Kurniawan, 2018).

Kolaborasi antara e-modul dengan model pembelajaran PBL saja tidaklah cukup, perlu adanya inovasi dalam e-modul berorientasi PBL agar menambah minat belajar siswa. PhET merupakan salah satu alternatif yang dapat menampilkan gambaran terkait hal-hal yang ingin diketahui siswa. *PhET Simulation* adalah simulasi sains dan matematika berbasis penelitian interaktif yang mampu merepresentasikan informasi dalam berbagai representasi (Astutik & Prahani, 2018). Terciptanya kolaborasi antara e-modul dan PhET akan menambah minat belajar siswa, karena siswa disuguhkan dengan pengalaman simulasi yang tampak nyata dari PhET itu sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- 1) Sebanyak 48,6% dari 35 siswa di SD Negeri 1 Gumbrih menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah membosankan dan siswa kurang memahami pembelajaran yang diterangkan oleh guru.
- 2) Kurangnya minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Gumbrih.
- 3) Penggunaan media dan model pembelajaran yang kurang relevan mengakibatkan siswa kehilangan minat belajar.
- 4) Pembelajaran yang monoton disebabkan oleh guru yang hanya mengandalkan metode ceramah, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan selama proses kegiatan pembelajaran.
- 5) Kurangnya pengetahuan guru tentang teknologi yang dapat menunjang pembelajaran dengan menciptakan media-media yang interaktif.
- 6) Guru di SD Negeri 1 Gumbrih hanya menggunakan media gambar dan buku saja dalam proses kegiatan pembelajaran.
- 7) Belum ada ditemukan e-modul berorientasi PBL dan PhET *Simulation* untuk siswa kelas IV SD.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian dilaksanakan dengan lancar, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah : (1) kurangnya minat belajar siswa, dan (2) Belum ada ditemukan e-modul berorientasi PBL dan PhET *simulation* untuk siswa kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah *prototype* E-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* untuk minat belajar siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimanakah validitas isi E-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* untuk minat belajar siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan ditinjau dari respon guru terhadap E-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* untuk minat belajar siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimanakah kepraktisan ditinjau dari respon siswa terhadap E-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* untuk minat belajar siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?
- 5) Bagaimanakah efektivitas E-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* untuk minat belajar siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan *prototype* e-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* terhadap minat belajar siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.

- 2) Untuk menghasilkan e-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* yang telah memenuhi validitas isi terhadap minat belajar siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Untuk menghasilkan e-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* yang telah memenuhi kepraktisan ditinjau dari respon guru terhadap minat belajar siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.
- 4) Untuk menghasilkan e-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* yang telah memenuhi kepraktisan ditinjau dari respon siswa terhadap minat belajar siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.
- 5) Untuk menghasilkan efektivitas e-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* terhadap minat belajar siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Pengembangan

Pengembangan E-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* untuk minat belajar siswa pada tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Manfaat teoretis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar teori dan referensi dalam penelitian sejenis dan memberikan kontribusi positif terhadap mutu pendidikan yang berkualitas.

2) Secara Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Pemaanfaatan E-Modul ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan mendapatkan pengalaman baru saat mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru

E-Modul yang dihasilkan diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses melaksanakan pembelajaran sesuai dengan abad 21.

c. Bagi Peneliti lain

Pengembangan ini dapat dijadikan referensi penelitian yang relevan oleh peneliti lain dalam melaksanakan penelitian maupun pengembangan produk yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

- 1) Materi yang dimuat dalam E-modul berorientasi PBL dan PhET *Simulation* ini memuat materi yang terdapat pada tema 9 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) E-modul yang telah dibuat dapat diakses dengan mudah oleh siswa maupun guru melalui link yang telah dibuat.
- 3) E-modul yang dihasilkan memiliki ukuran 21 x 29,7cm. sehingga mudah dibaca.

- 4) Isi pada e-modul didesain menarik dengan menampilkan materi yang telah dirancang berdasarkan tahapan PBL. Disamping itu, PhET *Simulation* juga disertakan agar siswa dapat melakukan simulasi ketika memecahkan masalah.
- 5) Pada halaman terakhir terdapat latihan soal dalam bentuk jawaban singkat yang terdiri dari sepuluh butir soal objektif dan disertai kunci jawaban.

1.8 Pentingnya Pengembangan

E-modul merupakan alternatif yang cocok digunakan untuk membantu guru dalam mentransformasikan materi lebih dalam kepada siswa. Dengan bantuan PhET simulasi dan berbasis PBL maka diharapkan mampu menjadi kolaborasi yang dapat memberikan suatu pengalaman belajar baru kepada siswa. Pengalaman belajar yang dimaksud adalah belajar untuk memecahkan masalah sehingga diperoleh pengetahuan mendalam berdasarkan pengalaman mereka. Proses ini tentunya sangat membantu siswa untuk menumbuhkan minat belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan E-Modul dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

- 1) E-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih.
- 2) Siswa kelas IV SD Negeri 1 Gumbrih sudah menguasai keterampilan dalam penggunaan *smartphone*, sehingga siswa mampu mengakses e-modul.

- 3) Rasa ingin tahu siswa lebih terpancing untuk membuka dan mengetahui isi dari setiap halaman e-modul karena tampilan e-modul didesain dengan menarik dan menambahkan PhET simulasi.

Keterbatasan pengembangan E-Modul dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Materi yang disajikan dalam e-modul berorientasi *problem based learning* dan PhET *Simulation* ini terbatas hanya pada tema 9 subtema 1 kelas IV sekolah dasar.
- 2) Pengembangan penelitian ini didasari oleh hasil analisis kebutuhan dan karakteristik siswa di SD Negeri 1 Gumbrih, sehingga e-modul ini hanya ditujukan untuk siswa kelas IV di SD Negeri 1 Gumbrih.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diberikan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan upaya guna mengembangkan, mengurangi, mengolah, maupun menggabungkan produk agar menjadi suatu hal yang efektif dan dapat dimanfaatkan pada suatu masalah yang terjadi (Irawan & Sutarti, 2017).
- 2) E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Elvarita dkk, 2020).

- 3) E-modul berorientasi PBL dan PhET *Simulation* merupakan sebuah modul elektronik yang berorientasi PBL dikolaborasikan dengan virtual lab online untuk pengalaman simulasi yang tampak nyata.
- 4) Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima langkah atau tahapan yang perlu dilewati, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.
- 5) Minat belajar merupakan sebuah ketertarikan seseorang untuk menyimak ataupun terjun dalam sebuah aktivitas belajar secara aktif (Kartika dkk, 2019).

