BABI

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses menuntut ilmu pengetahuan dan perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1,

PENDIDIR

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangka potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Kemendikbud, 2003).

Dengan demikian, pendidikan adalah modal yang penting dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, tidak hanya itu pendidikan dapat memperoleh pengetahuan seperti pengetahuan tentang moral, agama, kedisiplinan dan masih banyak lagi yang lainnya.

Sekolah Dasar adalah pendidikan dasar yang ditempuh untuk ke jenjang yang lebih tinggi. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman

penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Tarpan Suparman, 2020:2). Kurikulum di sekolah dasar yaitu kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik yakni model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. (Ibadullah & Ani, 2017:1). Mata pelajaran yang ada pada pembelajaran tematik yaitu IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari alam dan segala isinya, serta fenomena yang terjadi di dalamnya (Atep Sujana, 2014:13). Pembelajaran IPA di sekolah menekankan pada pemberian pengalaman langsung agar menjelajahi dan memahami alam sekitar. Kemudian diarahkan untuk mempraktekan sehingga membentuk siswa memperoleh pengalaman dan pemahaman yang lebih mendalam. Pembelajaran IPA menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja serta bersikap ilmiah sebagai aspek penting kecakapan hidup. Pembelajaran IPA di SD diharapkan ada penekanan pembelajaran langsung melalui penggunaan serta pengembangan keterampilan.

Namun, pemberian pembelajaran langsung dengan mengamati situasi lingkungan hidup sekitar, tidak efektif dilakukan pada pembelajaran IPA, karena cakupan materi pembelajaran IPA yang terbatas di buku siswa serta keterbatasan waktu dalam pembelajaran. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, maka diperlukannya sebuah sumber belajar yang dapat membantu dalam pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi. Bahan ajar yakni sumber belajar yang digunakan untuk menambah materi dalam proses mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar yang menarik dan bervariasi serta tidak monoton.

Pembelajaran yang monoton membuat siswa merasa bosan, perlunya bahan ajar yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik siswa.

Dengan kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan masih ada pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dan memberikan materi pembelajaran secara ceramah. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa menjadi berkurang. Penggunaan e-modul sangatlah perlu digunakan dalam pembelajaran daring. Bahan ajar berupa e-modul perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPA. Mengingat pembelajaran IPA yang sedikit ada pada buku siswa maupun buku pendukung lainnya. Pembahasan mengenai sifat benda dan perubahan wujud benda yang ada pada buku paket ataupun penunjang yang sedikit dan perlu sebuah e-modul yang memungkinkan siswa dapat mempelajari secara nyata. Dengan demikian diperlukan e-modul tentang materi sifat benda dan perubahan wujud benda akan lebih inovatif dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepada sekolah dan salah satu guru pengajar IPA kelas V di SD Negeri 3 Banjar Tegal (dokumen terlampir) dilakukan pada tanggal 28 September 2021, adapun permasalahan yang muncul yaitu: (1) Guru hanya memberikan materi yang bersumber dari buku paket yang kurang lengkap, dan mengirimkan tugas tanpa memberikan penjelasan terkait materi yang dibahas, pembelajaran ini cenderung menjadi tidak efektif. (2) Pemberian materi pada pembelajaran IPA dengan materi sifat benda dan perubahan wujud benda, dengan cakupan materi yang sangat sedikit di buku paket atau buku penunjang membuat siswa kurang memahami materi tersebut. (3) Kurangnya penggunaan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengajaran yang menarik. (4) Guru menganggap membuat sebuah

bahan ajar dianggap rumit dan memerlukan waktu yang lama untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik dan inovatif yang bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran. Padahal penerapan bahan ajar yang menarik sangat membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari permasalahan tersebut perlu dikembangkan sebuah e-modul, yang nantinya akan menjadi sebuah bahan ajar yang bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran. Emodul atau juga sering disebut dengan Elektronik Modul dapat membantu siswa dalam memahami materi pada pembelajaran daring maupun luring. Karena penggunaan e-modul yang sangat fleksibel dan tidak ada batasan untuk mempelajari materi melalui e-modul. Menurut (Kemendikbud ,2017) e-modul adalah bahan ajar yang berisi gambaran, dan teks yang disajikan dalam bentuk elektronik serta dihubungkan dengan sebuah tautan (link) sehingga pembelajaran menjadi interaktif. Selain itu, menurut (Noviyanti, 2018) keunggulan e-modul yaitu (1) isi bahan ajar elektronik yang meliputi materi dan latihan soal disajikan bervariasi tidak hanya tes tetapi terdapat gambar yang mendukung materi pembelajaran, (2) e-modul dapat memudahkan siswa belajar pada bagian tertentu sesuai yang diinginkan.

Oleh karena itu, pengembangan e-modul yang dilengkapi dengan bahan ajar adalah solusi dalam pemenuhan belajar siswa selama disekolah maupun secara mandiri diluar sekolah. Selain itu, e-modul menjadi alternatif sebagai media pembelajaran oleh guru didalam pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah tersebut, adapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Kurang efektifnya proses pembelajaran dikarenakan masih dominan menggunakan metode ceramah atau dengan memberikan materi langsung yang ada pada buku paket.
- 1.2.2 Materi pembelajaran muatan IPA khususnya pada topik sifat benda dan perubahan wujud benda yang sangat sedikit ada di buku penunjang pembelajaran.
- 1.2.3 Kurangnya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengajaran yang menarik pada materi sifat benda dan perubahan wujud benda.
- 1.2.4 Pembuatan e-modul yang dirasa rumit dan memerlukan waktu yang lama, untuk dapat menghasilkan bahan ajar yang menarik dan inovatif serta bermanfaat bagi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar mencangkup masalah-masalah utama sehingga diperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini, hanya membatasi permasalahan guru belum menggunakan bahan ajar topik sifat benda dan perubahan wujud benda. Untuk itu konten yang digunakan oleh peneliti yaitu Pengembangan E-Modul Topik Sifat Benda dan Perubahan Wujud Benda Kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Buleleng.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini yaitu:

- 1.4.1 Bagaimana *prototype* atau rancang bangun pengembangan e-modul topik sifat benda dan perubahan wujud benda kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Buleleng?
- 1.4.2 Bagaimana validitas internal pengembangan e-modul topik sifat benda dan perubahan wujud benda kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Buleleng?
- 1.4.3 Bagaimanakah uji kepraktisan e-modul topik sifat benda dan perubahan wujud benda pada guru kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Buleleng?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

- 1.5.1 Untuk mengetahui *prototype* atau rancang bangun pengembangan e-modul topik sifat benda dan perubahan wujud benda kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Buleleng.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas internal pengembangan e-modul topik sifat benda dan perubahan wujud benda kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Buleleng.
- 1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan e-modul topik sifat benda dan perubahan wujud benda pada guru kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Buleleng.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan informasi serta perbandingan maupun referensi oleh pembaca dalam melaksanakan penelitian mengenai pengembangan e-modul topik sifat benda dan perubahan wujud benda kelas V sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1) Bagi Siswa

Bagi siswa, penggunaan e-modul topik sifat benda dan perubahan wujud benda, dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

2) Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengetahui e-modul topik sifat benda dan perubahan wujud benda kelas V sekolah dasar, sehingga guru dapat mengembangakan e-modul topik pembelajaran lain.

3) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, dapat memberikan pengetahuan dan informasi bagi para pembaca mengenai pengembangan e-modul topik sifat benda dan perubahan wujud benda kelas V sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yakni e-modul . Spesifikasi yang diharapkan pada produk yaitu :

- 1.7.1 Materi pada e-modul yaitu materi muatan IPA yang ada pada kelasV dengan topik sifat benda dan perubahan wujud benda.
- 1.7.2 Pembuatan e-modul, berawal dari pembuatan rancang materi di Microsoft word, lalu diolah menjadi Portable Document Format (PDF) dan diolah kembali di Fliphtml5 untuk menghasilkan E-modul.
- 1.7.3 E-modul memadukan gambaran, dan teks disajikan dalam bentuk elektronik dan dihubungkan dengan tautan (*link*) sehingga pembelajaran menjadi interaktif.
- 1.7.4 Quiz yang menarik pada akhir materi untuk melatih daya ingat siswa setelah mempelajari e-modul.
- 1.7.5 Berisi rangkuman materi dan daftar pustaka.

1.8 Pentingnya Pengembangan

E-modul ini penting untuk dikembangkan. Melihat dari guru hanya menggunakan buku penunjang saat menyampaikan materi maka siswa merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran. Maka dikembangakan e-modul yang bermanfaat untuk siswa. Pentingnya pengembangan ini dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 3 Banjar Tegal. Penggunaan bahan ajar sangat jarang digunakan dalam pembelajaran. Hal itu menjadikan proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi , tetapi banyak

kendala guru yang tidak bisa menggunakan teknologi dan siswa memerlukan fasilitas untuk melakukan pembelajaran. Pada pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Banjar Tegal, guru-guru disana hanya memberikan tugas tanpa memaparkan materi terlebih dahulu. Hal ini guru merasa pembuatan bahan ajar dirasa rumit dan memerlukan waktu yang lama. Maka e-modul ini dapat dikembangakan, mengingat topik sifat benda dan perubahan wujud benda sedikit dan perlu pengembangan materi. Pengembangan ini nantinya akan menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi siswa dan efektif digunakan pada pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk berdasarkan pada asumsi pengembangan yaitu:

- 1) E-modul hanya bisa dibuka *online*.
- 2) Membuka e-modul dengan menggunakan *handphone* maupun laptop, dan dihubungkan dengan sebuah tautan (*link*)

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk e-modul, yaitu:

- Produk ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar (SD) kelas V, hasil produk hanya di peruntukan untuk siswa sekolah dasar kelas V.
- 2) Pembuatan e-modul topik sifat benda dan perubahan wujud benda. Maka dengan pembuatan e-modul ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pada topik sifat benda dan perubahan wujud benda.

1.10 Definisi Istilah

Definisi Istilah adalah unsur-unsur yang membantu dalam pelaksanaan proses pengumpulan data pada penelitian. Untuk menghindari kesalahan pada istilah yang digunakan, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

- 1.10.1 Penelitian pengembangan merupakan pengumpulan, pengolahan, analisis, serta penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif yang disertai dengan kegiatan mengembangan sebuah produk untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar maupun perangkat pembelajaran digunakan yang dalam pembelajaran (Munawaroh, 2015). Pengembangan produk e-modul terdapat beberapa model pengembangan yang dapat dijadikan sebagai acuan pengembangan, yaitu model pengembangan ADDIE yakni model pengembangan dengan tahapan dasar yang sederhana dan mudah dipelajari. Model pengembangan memiliki lima langkah yakni: Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Kelima langkah atau taha<mark>p</mark>an dalam model pengembangan *ADDIE* p<mark>er</mark>lu dilakukan secara sistematik (Prihatiningtyas & Nikmatus Sholihah, 2020).
- 1.10.2 E-Modul adalah bahan ajar yang memudahkan siswa dalam belajar.
 E-modul yang berisi gambaran , dan teks yang disajikan dalam bentuk elektronik dan dihubungkan dengan sebuah tautan (*link*) sehingga pembelajaran menjadi efektif.

- 1.10.3 Sifat benda dan perubahan wujud benda merupakan topik yang ada pada pelajaran IPA yang menyajikan sifat-sifat benda padat, cair dan gas serta perubahan wujud benda tersebut.
- 1.10.4 Menurut Fitrah & Luthfiah (2018) Validitas isi adalah validitas yang diestimasi lewat pengujian kelayakan/relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgement* (penilaian ahli).

