

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kelangsungan hidup umat manusia. Pendidikan adalah proses yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sumber daya manusia baik dari segi spiritualitas maupun intelektualitas (Yoga, et.al., 2015). Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan pengetahuan dan potensinya. Pendidikan tumbuh dari waktu ke waktu dan semakin banyak upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Diperlukan ide-ide baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekolah (Oktarina, 2019).

Pendidikan dasar bertujuan untuk mengubah kepribadian siswa melalui kegiatan belajar dan membekali mereka dengan kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan khusus yang unggul. Dengan interaksi tunggal, siswa dapat menerima sesuatu yang penting dalam kegiatan belajarnya. Kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam menjalankan proses pembelajaran.

Menurut Gagne dan Berliner (dalam Kirom,2017), dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran, guru memiliki tiga fungsi utama, antara lain: (1) sebagai perencana, (2) sebagai pelaksana dan pengelola (organizer), dan (3) sebagai evaluator. Guru dalam peran pendidik harus menginstruksikan siswa untuk bekerja dengan tekun dalam studi mereka. Melalui pembelajaran, siswa memperoleh pemahaman baru, pengetahuan, keterampilan, dan perubahan kepribadian. Siswa juga perlu memanfaatkan kemungkinan yang ada seperti sumber daya alam untuk

melengkapi kebutuhan dan kelangsungan hidupnya. Agar siswa memiliki akses yang memadai terhadap sumber daya alam, mereka perlu didukung oleh pengetahuan dan keterampilan yang tepat.

Bahan ajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan ajar), untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Rusman dalam Farda dan Binadja, 2016). Materi pelajaran yang sangat teknis dengan terlalu banyak istilah untuk mengingat detail dapat membuat siswa lelah dengan cepat. Buku-buku materi pedagogis harus menghubungkan pembelajaran kontekstual. Dengan kata lain, itu akan menghubungkan antara konsep ilmiah dan lingkungan selain didukung oleh gambar dan penampilan yang menarik untuk proses pembelajaran secara efektif (Farda & Binadja dalam Rosario, 2009).

Sumber belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan untuk membantu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Depdiknas (2008:8) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Materi yang dimaksud dapat berupa dokumen tertulis atau dokumen tidak tertulis. Dikmenjur (dalam Depdiknas, 2008: 8) memandang bahwa bahan ajar adalah seperangkat bahan/substansi pembelajaran (bahan ajar) yang tersusun secara sistematis yang menyajikan gambaran lengkap tentang mata pelajaran tersebut, keterampilan yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan buku teks, siswa dapat

mempelajari suatu keterampilan dasar atau basic skills secara runtut dan sistematis sehingga dapat mengakumulasikan semua keterampilan secara utuh dan terpadu.

Proses pendidikan tidak selalu berjalan mulus. Saat ini pendidikan jenjang sekolah dasar para siswa tidak lagi dapat belajar secara tatap muka di sekolah melainkan belajar dari rumah hal itu dikarenakan di dunia saat ini sedang diterpa wabah *coronavirus diseases* 2019 (Salehudin, 2020). Dengan adanya virus *COVID-19* di Indonesia Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 24 maret 2020 mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *COVID-19*, pada Surat Edaran tersebut telah diuraikan bahwa proses kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh/daring yang dilakukan dari rumah masing-masing guna memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna bagi para siswa, sehingga proses pembelajaran terfokus ke ranah teknologi (Sutisna, 2020).

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang tidak monoton dengan inovasi-inovasi baru. Komponen yang dapat direpresentasikan inovasi dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan. Media adalah bentuk wadah informasi yang disajikan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran merupakan wadah atau alat yang dapat mempermudah dalam penyediaan bahan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran pada populasi virus *COVID-19*.

Menurut Naibaho (2017), teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi

yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, dan teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global. Kebutuhan dan teknologi telekomunikasi digunakan untuk mendistribusikan dan mengakses data di seluruh dunia. Pentingnya teknologi informasi bagi dunia pendidikan yang dapat digunakan untuk menyiarkan program pendidikan, menggunakan Teknologi informasi dalam dunia pendidikan sudah menjadi hal yang lumrah. menggunakan komputer dan jaringan untuk menghubungkan rumah siswa ke ruang kelas Guru dan manajemen sekolah. Semuanya terhubung ke internet dan guru dilatih (Sutisna, 2020).

Seiring dengan berkembangnya teknologi di era revolusi industri 4.0 ini, pembelajaran tidak hanya dituntut dari segi pengetahuannya saja. Beberapa keterampilan lain yang harus dikuasai dan harus berkembang adalah keterampilan belajar, keterampilan hidup, keterampilan informasi ,media dan teknologi, keterampilan literasi (Tanjung, 2019). Pemanfaatan teknologi dan multimedia sebagai alternatif yang efektif dan efisien dalam penyediaan bahan penelitian di masa pandemi Covid-19 saat ini. Pendidik perlu mencoba mengubah model atau metode pembelajaran untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi (Darwanto & Apriza, 2021 dalam Purnasari & Sadewo, 2021).

Beberapa sekolah memang melarang peserta didiknya membawa dan menggunakan smartphone ke sekolah. Hal itu dikarenakan terdapat beberapa kasus

siswa terganggu konsentrasi belajarnya karena penggunaan aplikasi game dan media sosial yang berlebihan. Seiring berjalannya waktu, apalagi di masa pandemi smartphone malah menjadi bagian penting dari pembelajaran. Terkait hal ini, literasi digital di kelas menjadi bagian penting dari proses belajar mengajar di kelas (Wahyuningsih, 2021).

Berkaitan dengan literasi, keterampilan literasi salah satunya adalah literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan mengoperasikan komputer, memanfaatkan internet, dan media sosial untuk membaca dan menulis dalam format digital (Irhandayaningsih, 2020). Selain itu literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Media digital termasuk salah satu gadget dalam media baru, dalam buku Komunikasi dan Komodifikasi dijelaskan definisi media baru (Setyaningsih,dkk., 2019).Secara teori, literasi digital sebenarnya bisa dilihat melalui 3 aspek,yaitu, aspek teknis, aspek kognitif, dan aspek sosial. Ketiga aspek ini akan saling berhubungan sehingga menghasilkan literasi digital yang tinggi (Akbar & Anggraeni, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 1 Penglatan yang dilaksanakan pada tanggal 22 November 2021 ditemukan permasalahan kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan bahan ajar, guru cenderung menggunakan buku siswa yang membuat para siswa kurang berminat mengikuti proses pembelajaran sedangkan di buku masih minim materi pembelajaran yang di

suguhkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara juga guru menyatakan bahwa dalam situasi yang terjadi di SD bahwa perlu dikembangkannya kemampuan literasi digital karena banyak siswa yang hanya menggunakan handphone mereka hanya untuk mencari game dan youtube saja. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu disiplin ilmu yang mempelajari tentang sumber daya alam dan lingkungan alam. Upaya untuk memajukan kualitas mutu pendidikan, khususnya dalam menghasilkan siswa yang berkualitas merupakan salah satu peranan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam perlu dikembangkan E-modul atau elektronik modul.

E-modul adalah modul yang bentuk digital yang terdiri dari materi, gambar materi dan video materi dalam pembelajaran (Herawati,2018). Sedangkan menurut Wibowo,(2018) menyatakan bahwa E-modul merupakan alat pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik. Sehingga dalam pembelajaran IPA bagian dari kurikulum sekolah dasar yang diperoleh siswa dengan mengorganisasikan pengetahuan, gagasan dan konsep tentang alam sekitar, mengalami rangkaian proses ilmiah, serta mempelajari, menyunting, dan menyajikan gagasan tentang hakikat pembelajaran IPA. Selain itu, pembelajaran saintifik harus menjadi tempat dimana siswa dapat belajar tentang diri mereka sendiri dan alam di sekitar mereka, serta pengembangan lebih lanjut dari kehidupan mereka sehari-hari (Witari, 2017).

Menurut Santika & Sylvia(2021) menyatakan bahwa modul elektronik adalah modul elektronik yang digunakan secara online. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t (uji-t), dan diperoleh t-hitung sebesar 1,80, nilai t-tabel pada df 66 adalah 1,671, dan ditunjukkan bahwa t-hitung > t-tabel.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul pada pembelajaran sosiologi SMA kelas X IPS 4 berpengaruh terhadap nilai materi dan norma sosial terhadap hasil belajar. Artinya penggunaan e-modul dalam pembelajaran sosiologi Sekolah Menengah Atas kelas X materi nilai & kebiasaan sosial efektif & sanggup menaikkan output belajar siswa pada kelas X IPS 4 SMAN tiga Payakumbuh, khususnya materi nilai & kebiasaan sosial. E-modul ini dilengkapi menggunakan komponen & tampilan yg menarik sebagai akibatnya bisa membantu siswa menguasai materi & sinkron menggunakannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dikembangkan E-Modul sebuah E-Modul IPA yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran online maupun offline dan dapat meningkatkan minat belajar siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran online. Modul IPA adalah pelajaran pendidikan yang berisi materi, metode, keterbatasan, dan sarana penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Modul konten Ipa dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video. Aturan Interaksi Konten Ilmiah juga dapat mengurangi penggunaan kertas selama kegiatan pembelajaran dengan lebih mengoptimalkan teknologi yang ada. Dengan menggunakan *E-Modul* Ipa dalam kegiatan pembelajaran, dapat membantu siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran reguler dan online. Kemudian dalam penggunaan E-Modul IPA bermuatan audio visual diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif proses pembelajaran secara efisien dan efektif, serta secara IPA. Bahan ajar E-Modul IPA bermuatan audio visual juga berisikan petunjuk penggunaan untuk belajar secara mandiri, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya. Adapun kelebihan dari penggunaan E-Modul IPA bermuatan audio visual, yaitu

dapat menampilkan video animasi, musik, serta tidak perlu memerlukan biaya yang besar dalam membuatnya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, adapun hasil masalah dalam penelitian sebagai berikut.

- 1) Kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan bahan ajar.

Di sekolah guru cenderung menggunakan bahan ajar yang kurang membuat siswa tertarik dalam belajar dan kurang memotivasi siswa dalam jam pembelajaran berlangsung sehingga siswa merasa cepat bosan saat menjalani aktivitas belajar di saat pembelajaran berlangsung.

- 2) Kurangnya media pembelajaran yang mendukung keterampilan literasi digital.

Literasi digital perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran abad 21, namun belum banyak materi pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar. Hal ini juga dapat diamati setelah penelitian dan observasi, penulis tidak menemukan banyak penelitian yang menyebutkan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

E-modul IPA sebagai sumber belajar dipilih sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan E-Modul IPA Bermuatan Audio Visual untuk Keterampilan Literasi Digital Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V Semester Genap di SD Negeri I Penglatan.



Cara penyampaian materi dengan metode ceramah sulit untuk dipahami secara umum. Beberapa hambatan yang menjadi kendala pada saat kegiatan belajar mengajar diantaranya: fasilitas belajar, minimnya media penyampaian informasi, sumber belajar yang disediakan, metode mengajar yang diterapkan, kesibukan pengajar, serta ketidak mandirian peserta didik dalam mencari informasi, menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara maksimal. Maka bisa dilakukan pembatasan kasus supaya penelitian ini difokuskan buat mengatasi konflik, yaitu terbatas dalam ketersediaan materi muatan IPA dalam subtema 1 tema 7 pada kelas V kurang lengkap dan kurangnya kreativitas pengajar pada membuat materi ajar elektronika berupa E-Modul IPA.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang telah dipaparkan dapat dirumuskan permasalahan terkait Pengembangan E-Modul IPA bermuatan audio visual untuk Keterampilan Literasi Digital Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V Semester Genap Di SD Negeri 1 Penglatan,

- 1) Bagaimana validitas e-modul IPA bermuatan audio visual untuk keterampilan literasi digital pada tema 7 subtema 1 kelas V semester genap di SD Negeri 1 Penglatan ?
- 2) Bagaimana kepraktisan e-modul IPA bermuatan audio visual untuk keterampilan literasi digital pada tema 7 subtema 1 kelas untuk keterampilan literasi digital digunakan oleh siswa Kelas V semester genap di SD Negeri 1 Penglatan ?

- 3) Bagaimana efektivitas pengembangan e-modul IPA bermuatan audio visual untuk keterampilan literasi digital pada tema 7 subtema 1 kelas V semester genap di SD Negeri 1 Penglatan ?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan E-Modul IPA bermuatan audio visual untuk Keterampilan Literasi Digital Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V Semester Genap di SD Negeri I Penglatan yang sudah teruji validitasnya.
- 2) Untuk menghasilkan sebuah E-Modul IPA bermuatan audio visual untuk Keterampilan Literasi Digital Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V Semester Genap di SD Negeri I Penglatan yang praktis.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas pada perangkat pembelajaran e-modul IPA bermuatan audio visual untuk keterampilan literasi digital pada tema 7 subtema 1 kelas V semester genap di SD negeri 1 Penglatan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari pengembangan E-Modul IPA bermuatan audio visual untuk Keterampilan Literasi Digital Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V Semester Genap di SD Negeri I Penglatan adalah sebagai berikut:

##### **1) Manfaat Teoretis**

Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sumber bacaan dan landasan teori dalam mengembangkan bahan ajar berupa E-Modul IPA

bermuatan audio visual untuk Keterampilan Literasi Digital Pada Subtema 1 Tema 7 Kelas V Semester Genap.

## 2) Manfaat Praktis

Hasil dari pengembangan E-Modul IPA Muatan Untuk Keterampilan Literasi Digital Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V Semester Genap di SD Negeri I Penglatan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang bersangkutan, yakni:

### a. Bagi Siswa

Semua siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran online memerlukan upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan siswa dengan menggunakan materi yang disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhannya. E-Modul IPA dapat membantu siswa memahami isi materi yang disajikan, merangsang minatnya untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dan memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan materi *Science Content* Module menghadirkan nuansa baru dalam pembelajaran, dengan adanya animasi dan video untuk menunjang kegiatan pembelajaran, menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

### b. Bagi Guru

Salah satu peran guru adalah peran fasilitator. Guru harus mampu mempersiapkan, memiliki, dan menggunakan berbagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajarannya. Oleh karena itu, penelitian ini dapat

memberikan informasi dan wawasan tentang pengembangan bahan ajar elektronik yang kreatif dan inovatif. Materi elektronik berupa modul elektronik IPA memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajarannya.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan untuk menambah wawasan bagi peneliti lain, sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian pengembangan yang serupa agar dapat memperoleh hasil yang maksimal dan lebih baik.

d. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah adalah dapat berkontribusi positif terhadap dunia pendidikan pada umumnya dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah.

### **1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Studi pengembangan ini membuat produk *Science Content EModule*. Produk ini berisi materi ilmiah tentang perubahan benda dalam kehidupan sehari-hari pada Subtema 1 Tema 7 KD 3.7. Ini membantu siswa memahami topik yang disajikan selama pembelajaran online kelas lima. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah:

- 1) Pada cover E-Modul IPA bermuatan audio visual terdapat judul materi yang dikembangkan, identitas, dan kelas. Cover dirancang menggunakan komposisi warna yang cerah dan sesuai dengan karakteristik siswa.

- 2) Terdapat daftar isi, prakata, KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran, serta materi muatan IPA yang terdapat pada kelas V Tema 7 Subtema 1, semester 2.
- 3) Berisi tentang tata cara atau petunjuk serta keterangan penggunaan E-Modul IPA bermuatan audio visual.
- 4) Berisi materi pembelajaran muatan IPA yang terdapat pada subtema 1 tema 7 semester 2. Materi IPA yang dipaparkan ialah perubahan wujud benda.
- 5) Pembuatan E-Modul IPA bermuatan audio visual ini, berawal dari pembuatan rancangan materi di *Microsoft Word*, lalu diolah sedemikian rupa menggunakan software *Canva* untuk menghasilkan E-Modul IPA bermuatan audio visual yang baik.
- 6) Electronic modul dirancang untuk meningkatkan kemampuan kompetensi literasi digital siswa.
- 7) Pada E-Modul IPA bermuatan audio visual dilengkapi dengan penjelasan materi disertai dengan gambar yang menarik, video maupun audio pembelajaran yang menarik yang relevan dengan materi yang dijelaskan. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dijelaskan.
- 8) Terdapat beberapa link materi dari internet yang di cantumkan di akhir rangkuman materi.
- 9) Bahan ajar berupa electronic modul yang dikembangkan dapat ditampilkan pada smartphone android dan komputer atau laptop windows.
- 10) Terdapat rangkuman materi pembelajaran.

### **1.7 Pentingnya Pengembangan**

Studi perkembangan ini diyakini dapat membantu memecahkan masalah di bidang ini. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan secara berkala, dengan memperhatikan proses pendidikan yang berubah dari waktu ke waktu, sehingga diperlukan perbaikan media pembelajaran atau inovasi baru untuk mendukung pembelajaran di masa yang akan datang. Kajian pengembangan ini memberikan wawasan tentang perkembangan media berbasis teknologi, khususnya media digital, dan pentingnya media teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Pengembangan media emodul ini memiliki tujuan lain untuk dijadikan sebagai pedoman atau contoh guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan digital siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur pembelajaran yang sangat penting. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan pengetahuan dan memudahkan siswa untuk memasukkannya. Minimnya penyediaan media pembelajaran digital untuk mendukung pembelajaran online menjadi tantangan bagi seluruh elemen pendidikan khususnya pada mata pelajaran IPA. Minimnya penyediaan media pembelajaran digital untuk IPA tercermin dari minimnya penelitian tentang topik ini. Dalam pendidikan abad 21, media pembelajaran harus mampu mendukung keterampilan membaca siswa sekaligus sebagai mediator pengetahuan. Selain itu, proses pendidikan juga merupakan proses untuk menghasilkan sumber daya manusia yang terlatih secara intelektual.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam mengembangkan E-Modul IPA bermuatan audio visual terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan

pengembangan E-Modul IPA bermuatan audio visual untuk Keterampilan Literasi Digital Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V Semester Genap di SD Negeri I Penglatan adalah sebagai berikut:

### **1.9 Asumsi Pengembangan E-Modul IPA bermuatan audio visual**

Asumsi Pengembangan E-Modul IPA bermuatan audio visual untuk Keterampilan Literasi Digital Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V Semester Genap di SD Negeri I Penglatan yang dibuat ialah sebagai berikut:

- 1) E-Modul IPA bermuatan audio visual ini belum pernah dikembangkan dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring maupun luring.
- 2) Siswa kelas V di SD 1 Penglatan sudah menguasai keterampilan menyimak dan keterampilan membaca, sehingga E-Modul IPA bermuatan audio visual ini dapat digunakan secara optimal
- 3) Mempermudah siswa dalam memahami isi materi pelajaran yang dijelaskan pada subtema 1 tema 7 khususnya muatan IPA KD 3.7 tentang Perubahan Wujud Benda dalam Kehidupan sehari-hari.
- 4) Guna meningkatkan ketertarikan, antusias, motivasi belajar siswa, serta memberikan *learning experience* yang sesuai dengan kondisi karakteristik siswa.
- 5) Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar, E-Modul IPA bermuatan audio visual memuat gambar-gambar yang menarik, animasi dan video pembelajaran yang menarik.
- 6) Guna meningkatkan keterampilan Literasi Digital pada siswa SD kelas V.

### 1.10 Keterbatasan Pengembangan E-Modul IPA bermuatan audio visual

Keterbatasan Pengembangan E-Modul IPA bermuatan audio visual untuk Keterampilan Literasi Digital Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V Semester Genap di SD Negeri I Penglatan yang dibuat ialah sebagai berikut:

- 1) E-Modul IPA bermuatan audio visual yang dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi dunia pendidikan saat ini serta berdasarkan dari karakteristik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Penglatan, sehingga E-Modul IPA bermuatan audio visual yang dikembangkan hanya digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar di Gugus I Kecamatan Buleleng pada saat pembelajaran daring saja.
- 2) E-Modul IPA bermuatan audio visual yang dikembangkan berdasarkan pada permasalahan-permasalahan di kelas V SD Negeri 1 Penglatan.
- 3) Pengembangan E-Modul IPA bermuatan audio visual ini terbatas pada materi muatan IPA yang terdapat pada subtema 1 tema 2 KD 3.7 tentang Perubahan Wujud Benda dalam Kehidupan sehari-hari kelas V dan hanya diberikan pada siswa kelas V semester II. Hal itu dikarenakan keterbatasan waktu, finansial, tenaga, dan sumber daya maka dari itu E-Modul IPA bermuatan audio visual tidak diperbanyak.
- 4) Model ADDIE adalah model yang dipilih pada penelitian ini yang mempunyai beberapa tahapan yang sistematis, yang terdiri atas tahapan *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Akan tetapi pada penelitian ini hanya dilakukan semua tahapan seperti tahap *analyze, design, development, implementation dan evaluation*.



### 1.11 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah pada istilah pada penelitian pengembangan ini, sehingga diperlukan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) E-modul IPA adalah materi elektronik yang meliputi materi, metode, variasi warna, audio, animasi, bahkan video.
- 2) Studi pengembangan ini bertujuan untuk membuat e-modul IPA dengan konten IPA, khususnya untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran dalam pembelajaran online.
- 3) Model *ADDIE* adalah sebuah model pengembangan yang dipilih pada penelitian pengembangan ini yang memiliki beberapa tahapan yang sistematis, yang terdiri atas tahapan *analyze, design, development, implementation*, dan *evaluation*.
- 4) Muatan materi KD 3.7 merupakan salah satu materi pembelajaran untuk Kelas V Sekolah Dasar Semester II. Bahan ajar perubahan bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari yang termasuk dalam KD3.7 dipilih untuk tujuan pengajaran perubahan pada siswa. Berupa benda-benda dalam kehidupan sehari-hari untuk dipresentasikan dan dipahami.