

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam proses belajar mengajar dewasa ini, disamping juga elemen lain seperti model, metode, dan bahan ajar. Penggunaan media pada setiap proses pembelajaran telah menjadi sebuah tuntutan atau bahkan keharusan bagi setiap guru pada pembelajaran abad 21. Sejalan dengan pernyataan Rahayu, dkk (2022) menyatakan bahwa pembelajaran abad 21 membawa perubahan positif dalam dunia pendidikan yakni pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Salsabila (2020) bahwa, kecanggihan teknologi yang semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu menjadi sarana penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Media pembelajaran berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar karena dapat membantu para pendidik dalam menyampaikan informasi agar isi pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh siswa. Dengan demikian, kegunaan dari media pembelajaran dapat mengefektifkan

proses pembelajaran di kelas sehingga dapat mengatasi persoalan dalam mengajar dan terciptanya hubungan baik antara pendidik dan peserta didik.

Sapriyah (2019) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berfungsi sebagai pendorong motivasi dan semangat belajar siswa, memperjelas informasi dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap. Pendapat tersebut juga diungkapkan oleh Tobamba (2019), bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan gairah belajar yang baru bagi siswa sehingga membawa pengaruh psikologis yang baik bagi siswa dalam membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Azizah (2021) menyatakan bahwa penggunaan media tidak hanya merangsang motivasi dan minat siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan kredibel.

Namun, mempelajari cara menggunakan media pembelajaran bukanlah sesuatu yang dapat dilakukan begitu saja. Guru perlu menyadari banyak standar dan prinsip ketika memilih dan menggunakan media. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Rohani (2019) terdapat lima prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu: 1) sesuai dengan tujuan dan materinya; 2) sesuai dengan kemampuan guru; 3) sesuai dengan tingkat perkembangan siswa; 4) sesuai dengan situasi dan kondisi (tempat dan waktu); 5) mengetahui karakteristik media pembelajaran yang digunakan. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa meskipun keberadaannya signifikan, penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan kapasitas guru dalam menggunakan media serta inovasi guru dalam mengembangkan media. Selain itu, bahan yang digunakan juga harus sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang

ingin dicapai. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap pemahaman siswa terhadap materi. Tanpa penggunaan media, pembelajaran tidak akan sesuai dengan rencana. Guru harus mampu mengubah sesuatu hal dari apapun menjadi materi yang dapat digunakan oleh siswa sebagai media atau bahan ajar. Bahan ajar harus dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga dapat meningkatkan proses, motivasi dan hasil belajar siswa.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Perdana (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu. Sumber lain yang ditemukan mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman yang bermakna (Malawi dkk: 2019). Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tematik menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pembelajaran tematik yaitu pengintegrasian suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau topik pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

Temuan yang dijumpai penulis pada saat melakukan wawancara dengan Ibu Ni Luh Ariani selaku wali kelas V pada tanggal 15 Mei 2022 WITA pukul 09.00 di SD Negeri 3 Pejarakan diperoleh informasi bahwa guru tidak mempunyai cukup waktu untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan bagi siswa kelas V SD Negeri 3 Pejarakan, hal ini dikarenakan siswa belum mampu untuk belajar secara mandiri dan masih memerlukan guru dalam bimbingan belajar.

Dalam sesi observasi yang telah dilakukan ditemukan beberapa permasalahan, yaitu sebanyak 21 dari 32 siswa atau dengan persentase 65,62% menyatakan bahwa siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran dengan materi yang terstruktur seperti bahan ajar sebagai panduan belajar siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah. Terdapat 8 siswa dari 32 atau dengan persentase sebesar 25% menyatakan bahwa siswa aktif saat mengikuti proses pembelajaran, sedangkan 18 siswa dari 32 siswa atau dengan persentase 56,25% menyatakan bahwa siswa pasif saat mengikuti pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode konvensional saat memberikan materi pembelajaran walaupun sesekali menjelaskan materi dengan bantuan *powerpoint*. Hasil belajar tematik yang dicapai siswa kelas V SD Negeri 3 Pejarakan dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang, di beberapa muatan masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 75. Daftar rekapitulasi nilai siswa kelas V SD Negeri 3 Pejarakan semester genap dipaparkan pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Siswa Pembelajaran Tematik Tema 7 Kelas V
SD Negeri 3 Pejarakan

No.	Jumlah Siswa	Nilai Siswa
1.	2	85
2.	6	70
3.	5	65
4.	9	60
5.	10	50
	Rata-Rata	66

(Sumber: SD Negeri 3 Pejarakan)

Berdasarkan data tabel tersebut telah terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam pembelajaran tematik yang akan berdampak pada kurangnya antusias dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran

tematik sehingga siswa kurang aktif didalam kelas saat proses belajar berlangsung. Melihat realita di lapangan, maka perlu dikembangkan sebuah bahan ajar digital seperti *E-modul* yang menyediakan informasi atau panduan, tutorial, materi, layaknya buku pada umumnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Pejarakan, fasilitas yang dimiliki cukup lengkap terdapat LCD, laptop oleh masing-masing guru, *chromebook*, akses internet, dan *handphone* oleh masing-masing siswa. Hal tersebut menjadi aspek pendukung pengembangan *E-modul*. Selain itu, berdasarkan hasil pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas V di SD Negeri 3 Pejarakan bahwa sebanyak 66% atau 21 dari 32 siswa lebih senang belajar menggunakan bahan ajar digital seperti *E-modul* daripada menggunakan media cetak seperti LKS dan buku siswa yang sifatnya kurang fleksibel.

Berdasarkan paparan permasalahan diatas, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran *E-modul* berpendekatan kontekstual sebagai upaya untuk membangkitkan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat memahami makna bahan pelajaran sesuai konteks kehidupan mereka sehari-hari serta siswa juga dapat membangun sendiri pengetahuannya, aktif bertanya, aktif untuk menemukan pengetahuannya atau konsep-konsep yang sedang dipelajari, bekerja bersama dan belajar bersama dalam suatu masyarakat belajar, melakukan pemodelan, dan menerapkan penilaian otentik sesuai dengan nilai dari pendekatan kontekstual. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* untuk dijadikan acuan karena model tersebut menekankan pada output pada setiap langkah sebelum proses berikutnya. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi banyak kesalahan saat proses pengembangan bahan ajar sehingga menghasilkan produk yang berkualitas.

Dengan demikian penulis menggalas sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berpendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di SD Negeri 3 Pejarakan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Siswa cenderung bosan saat pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan guru cenderung kurang menarik dan guru hanya menggunakan metode konvensional saja saat mengajar sehingga nilai yang didapatkan siswa kurang memuaskan.
2. Dalam proses pembelajaran, guru hanya berpatokan pada buku ajar siswa yang didapatkan dari sekolah khususnya dalam pembelajaran.
3. Belum tersedianya bahan ajar *E-modul* karena guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan bahan ajar tersebut.
4. Kurangnya bahan ajar yang dapat menuntun siswa untuk belajar mandiri dirumah.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian pengembangan ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *E-modul* dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* berbasis pendekatan kontekstual. Konten dalam produk pengembangan *E-modul*

yaitu pembelajaran tematik Tema 7 subtema 1 mengenai Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yang didalamnya memuat beberapa mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA dan IPS.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah rancang bangun *E-modul* dengan model *Borg and Gall* berpendekatan kontekstual pada pembelajaran Tematik untuk siswa Kelas V SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah hasil uji validitas *E-modul* dengan model *Borg and Gall* berpendekatan kontekstual pada pembelajaran Tematik untuk siswa Kelas V SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan *E-modul* dengan model *Borg and Gall* berpendekatan kontekstual pada pembelajaran Tematik untuk siswa Kelas V SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun *E-modul* dengan model *Borg and Gall* berpendekatan kontekstual pada pembelajaran Tematik untuk siswa Kelas V SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui hasil uji validitas *E-modul* dengan model *Borg and Gall* berpendekatan kontekstual pada pembelajaran Tematik untuk siswa Kelas V SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023.

3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *E-modul* dengan model *Borg and Gall* berpendekatan kontekstual pada pembelajaran Tematik untuk siswa Kelas V SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun Manfaat Penelitian yang disusun yakni sebagai berikut.

- a) Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil dari pengembangan *E-modul* berbasis pendekatan kontekstual ini diharapkan dapat menambah referensi dalam mengembangkan bahan ajar Tematik dan memberikan kajian empirik terhadap pengembangan *E-modul* selanjutnya.

- b) Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa

Penggunaan *E-modul* yang digunakan dalam pembelajaran Tematik diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa serta membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi sehingga menumbuhkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap pembelajaran tematik.

- 2) Bagi Guru

Penggunaan *E-modul* pada pembelajaran Tematik dapat membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa. Penggunaan *E-modul* bagi guru juga dapat memberikan alternatif bahan pembelajaran kepada guru untuk dapat mengembangkan bahan ajar.

3) Bagi Kepala Sekolah

Sebagai dasar mengambil kebijakan dalam pemanfaatan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keprofesionalisme guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

4) Bagi Peneliti Lain

Untuk dapat menambah pengalaman, menambah wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran berupa *E-modul* yang diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran kontekstual di kelas.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa *E-modul* pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 mengenai peristiwa dalam kehidupan Kelas V SD Negeri 3 Pejarakan adalah sebagai berikut.

1. Aspek Tampilan atau konten

Konten yang ada didalam bahan ajar *E-modul* ini memuat materi pembelajaran tematik Tema 7 subtema 1 mengenai Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yang didalamnya hanya mencakup beberapa mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA dan IPS. Muatan SBdP tidak dimuat karena didalamnya lebih banyak praktik dalam pembelajarannya. Konten tersebut memadukan unsur-unsur multimedia antara teks, gambar, animasi, video, dan audio yang dapat dibaca melalui pembaca elektronik. dikembangkan menggunakan software multimedia yaitu aplikasi *3D Pageflip Profesional* sebagai aplikasi utama dan beberapa aplikasi pendukung seperti *Kvisoft Flipbook maker Pro 4*, *Canva*, *Microsoft Powerpoint*, *Adobe Photoshop CS6*, dan *Corel Draw 2019*.

2. Aspek Isi

a) Standar Kompetensi:

Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

b) Kompetensi Dasar Tema 7:

Adapun kompetensi dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia: (1) Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana. Kompetensi dasar pada mata pelajaran IPA yaitu (1) Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, (2) Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda. Serta kompetensi dasar pada mata pelajaran IPS yaitu (1) Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, (2) Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatannya.

c) Indikator:

Adapun indikator pada mata pelajaran Bahasa Indonesia: (1) Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana. Indikator pada mata pelajaran IPA yaitu (1) Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, (2) Melaporkan hasil percobaan

pengaruh kalor pada benda. Serta indikator pada mata pelajaran IPS yaitu (1) Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, (2) Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatannya.

3. Aspek Bahasa

Kalimat yang ada pada setiap konten *E-modul* disesuaikan dengan prinsip EYD yang tepat dan sederhana sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD) ingin mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis E-modul ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar bagi siswa untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut E-modul juga sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran tematik sesuai dengan kemampuannya di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih. Pentingnya pengembangan E-modul berbasis pendekatan kontekstual ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga akan lebih mudah untuk memahami materi yang akan dipelajari dimana saja karena dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran tematik berbasis *E-modul* melalui pendekatan kontekstual dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Asumsi Pengembangan

1. Guru dan siswa di SD Negeri 3 Pejarakan memiliki keterampilan dalam mengoperasikan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
2. Sarana dan prasarana seperti listrik, *laptop*, akses internet, dan LCD menjadi aspek pendukung dalam pengembangan *E-modul* berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran Tematik Kelas V.
3. Sebagian besar siswa kelas V SD Negeri 3 Pejarakan sudah mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konsep kehidupan sehari-hari.

b. Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan *E-modul* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V di SD Negeri 3 Pejarakan, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa Kelas V khususnya pada pembelajaran Tematik Tema 7 semester genap di SD Negeri 3 Pejarakan.
2. Data dari hasil analisis karakteristik siswa yang digunakan tidak diperbarui.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman antara peneliti dengan pihak-pihak yang akan memanfaatkan hasil penelitian ini maka diperlukan beberapa definisi istilah sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

2. Bahan ajar adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.
3. *E-modul* adalah bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang didalamnya berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
4. Model *Borg and Gall* adalah suatu model penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan yang memuat sepuluh tahapan, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) pengujian tim ahli, (5) revisi awal hasil tes, (6) pengujian lapangan utama, (7) revisi hasil uji lapangan utama, (8) uji lapangan operasional, (9) revisi produk uji lapangan operasional, dan (10) implementasi dan desiminasi. Namun langkah-langkah dari model pengembangan *Borg and Gall* dalam penelitian ini disederhanakan menjadi lima tahapan, mencakup: (1) tahap pendahuluan, (2) tahap pengembangan, (3) tahap validasi, (4) tahap uji coba, (5) tahap revisi.
5. Pendekatan kontekstual diartikan sebaga suatu pendekatan untuk membangkitkan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat memahami makna bahan pelajaran sesuai konteks kehidupan mereka sehari-hari. Jadi, pendekatan kontekstual disini adalah pembelajaran holistik yang bertujuan mengaitkan informasi yang diterima dalam kehidupan nyata.