

BAB I

PENDAHULAN

Dalam Bab I ini dibahas mengenai hal-hal berikut. (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Hasil Pengembangan, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan (10) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang secara cepat. Perkembangan teknologi ini berimbas pada berbagai aspek salah satu bidang yang mendapatkan dampak cukup berarti dalam perkembangan IPTEK yaitu pada bidang Pendidikan. Menurut Hurit, dkk (2021) berpendapat pendidikan adalah suatu proses dan pengalaman belajar yang dilalui seseorang selama ingin maju dan berkembang. Pendidikan sebagai wadah dalam menimba ilmu pengetahuan sehingga mampu mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dalam dunia pendidikan, sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sangat dibutuhkan agar dapat bersaing secara professional dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih. Hasil penelitian dari Widiansyah (2018) menunjukkan bahwa sumber daya manusia akan membantu dengan berbagai karya, bakat, dorongan, dan inovasi.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih diikuti dengan berbagai alat canggih yang bermunculan seperti *smartphone*, *tablet*, komputer, laptop, dan hasil teknologi lainnya. Seiring perkembangan ilmu dan teknologi sehingga mendorong

upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan berbagai hasil teknologi yakni dalam proses belajar. Menurut Mulyani dan Haliza (2021) berpendapat bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat cepat menciptakan alat dan program yang mudah digunakan sebagai sumber belajar. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin canggih dapat dimanfaatkan untuk pengembangan bahan ajar yang dilengkapi dengan video, gambar, dan media pendukung pembelajaran lainnya. Bahan ajar yang berkualitas memiliki penyajian materi sesuai dengan kurikulum, dan mampu mengikuti perkembangan ilmu, dan teknologi. Bahan ajar adalah kumpulan alat peraga yang telah disusun secara sistematis untuk mengilustrasikan gagasan yang mengarahkan siswa untuk mengembangkan suatu kompetensi (Magdalena, dkk 2020).

Perkembangan teknologi yang semakin canggih akan berpengaruh terhadap pendidikan sehingga harus bisa memanfaatkan teknologi agar mampu menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan akan berjalan dengan lancar apabila sumber daya manusia serta sarana dan prasarana memadai. Menurut Sinta (2019) berpendapat sarana dan prasarana sangat berperan penting dalam menentukan suatu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik atau tidak. Proses pembelajaran ialah sekumpulan kegiatan atau serangkaian pengalaman yang dihadirkan oleh guru kepada peserta didiknya (Firmansyah, 2015). Jika kegiatan yang dihadirkan oleh guru kurang menarik dalam memberikan pelajaran maka siswa akan merasa bosan dan sebaliknya semakin menarik kegiatan yang dihadirkan guru kepada siswa maka siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Menurut Hastari, dkk (2019) berpendapat untuk menarik keinginan siswa dalam belajar, diperlukan media yang adaptif dan dapat memberikan model yang nyata dan menarik sehingga siswa dapat berkonsentrasi dengan bebas di rumah jika selama belajar di sekolah siswa kurang fokus pada pembelajaran dan tidak dapat memahami materi secara maksimal. Maka dari itu, media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk kegiatan pembelajaran selain mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran guru akan terbantu dengan adanya media pembelajaran. Hasil penelitian dari Soimah (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Dari hal tersebut, bahwa media dalam proses pembelajaran mempunyai peran penting untuk membantu mempermudah belajar siswa dengan kehadiran media pembelajaran sehingga guru juga akan merasa terbantu saat proses pembelajaran.

Menurut Turrahmi, dkk (2018) berpendapat media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu para pendidik dalam memaknai dan menyampaikan data dalam pengalaman yang berkembang sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai atau terlaksana. Sejalan dengan pendapat menurut Zaki dan Yusri (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dengan tujuan dapat mendorong terjadinya pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran akan mempermudah proses pembelajaran sehingga apa yang diinformasikan pendidik dapat diterima oleh peserta didik dan peserta didik tidak akan merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk pada tanggal 3 November 2021 yang dilakukan peneliti, beliau mengatakan bahwa sekolah memiliki sarana dan prasarana di Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk seperti laptop, komputer, LCD, buku namun belum optimalnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Selain itu, terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran, termasuk kurangnya dan penggunaan sumber belajar berbasis teknologi yang tidak tepat. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk yaitu seperti media gambar dan presentasi powerpoint atau PPT.

Dalam mempertajam permasalahan yang terjadi, penulis melakukan wawancara dengan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk pada tanggal 3 November 2021 yang dilakukan peneliti, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Matematika masih rendah khususnya pada kelas V hal ini disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut: (1) siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, (2) rendahnya motivasi belajar siswa, dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, (3) guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam memberikan pembelajaran, sehingga siswa sulit mengerti mengakibatkan menurunnya ingin tau atau ingin belajar pada saat pembelajaran, (4) guru masih dominan menggunakan media gambar dan media presentasi powerpoint atau PPT, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, (5) guru belum pernah menggunakan E-Modul dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, berapa faktor yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika

sebagai berikut: (1) guru belum bisa mengembangkan media pembelajaran sendiri dan masih menggunakan buku yang ada disekolah sehingga proses pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, (2) kurangnya minat belajar siswa pada proses pembelajaran dilihat dari siswa yang kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru, (3) guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hanya sebatas memanfaatkan papan tulis dan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, (4) Guru dalam pelaksanaan pembelajaran belum pernah menggunakan E-Modul.

Berdasarkan hasil pencatatan dokumen, rata-rata nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) Semester Ganjil kelas V dengan jumlah siswa 25 orang di Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk Tahun Pelajaran 2021/2022 pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk
(Sumber: Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk)

No	Mata Pelajaran	Jumlah Siswa	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	Rata-Rata Nilai Penilaian Akhir Semester (PAS)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Agama dan Budi Pekerti	25	71	80,88
2	PPKn	25	71	73,08
3	Bahasa Indonesia	25	64	74,28
4	Matematika	25	64	27,64
5	IPA	25	60	70,92
6	IPS	25	60	74,76
7	SBdP	25	60	69,56
8	Bahasa Bali	25	60	74,64
9	Bahasa Inggris	25	71	82
10	PJOK	25	65	73,04

Hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk pada mata pelajaran Matematika dengan jumlah siswa 25 orang sebagian besar hasil belajar siswa masih dibawah KKM dengan acuan nilai KKM 64. Berdasarkan hasil pencatatan dokumen, rata-rata nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) semester ganjil mata pelajaran Matematika siswa kelas V SD Negeri 3 Munduk Tahun pelajaran 2021/2022 memperoleh nilai rata-rata Penilaian Akhir Semester (PAS) yaitu 27,64. Berdasarkan data tersebut, maka dapat diidentifikasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Oleh karena itu mata pelajaran Matematika di kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk perlu diperhatikan supaya siswa dapat memiliki minat belajar atau motivasi dalam belajar mata pelajaran Matematika agar mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Siagian (dalam Yulastuti & Soebagyo, 2021) berpendapat matematika merupakan salah satu bagian dari ilmu pengetahuan dan memegang peranan penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi, selanjutnya cenderung dimanfaatkan sebagai perangkat aplikasi untuk berbagai disiplin ilmu serta pengembangan matematika itu sendiri. Selain itu, Mata pelajaran Matematika mempunyai tujuan membekali siswa dengan kemampuan untuk mengatasi masalah, berpikir secara mendasar, logis, nalar, abstrak, efisien dan kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran Matematika menjadi penting bagi siswa sebagai aset yang bermutu dan berkualitas (Ramadanti, dkk 2021).

Dilihat dari metode yang digunakan guru di kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk pada mata pelajaran Matematika masih menggunakan metode ceramah. Metode ceramah ini hanya mengandalkan pemaparan materi dari guru saja sehingga

guru lebih aktif daripada siswa selain itu siswa akan cepat merasa bosan karena pembelajaran yang diberikan guru menjadi kurang beragam. Oleh karena itu, siswa mungkin tidak sepenuhnya menerima materi yang diberikan guru sehingga siswa kurang paham dan mengerti dengan materi yang sudah dijelaskan guru. Menurut Sulandari (2020) metode ceramah merupakan strategi penyampaian materi pembelajaran secara lisan dan lugas dan banyak pendidik memilih metode ini karena tidak sulit untuk dilakukan dan tidak membutuhkan alat khusus atau desain kegiatan siswa. Menurut (Sanjaya, 2012) metode ceramah ini juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain sebagai berikut: (1) materi yang dipelajari siswa selama pembelajaran akan terbatas pada apa yang telah dipelajari guru, (2) metode ceramah memerlukan demonstrasi untuk mencegah *verbalisme* dalam belajar, (3) tutur kata guru yang buruk akan membuat suasana kelas menjadi membosankan, dan (4) pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan tidak dapat dinilai melalui metode ceramah.

Salah satu alternatif untuk mengurangi metode ceramah yaitu pengoptimalan dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi. Baik menggunakan hasil teknologi seperti *smartphone*, komputer, laptop, dan hasil teknologi lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk penggunaan media pembelajaran. Huda dkk, 2014 (dalam Rahayu, dkk 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menjembatani penyampaian informasi kepada siswa guna meningkatkan minat, perhatian, pikiran, dan perasaan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaat media dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pendidik, sehingga siswa tidak

bosan, dan pendidik tidak kehabisan tenaga dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat menurut Arifin dan Wardani (2020) media memiliki peran penting dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan sesuatu, mereka juga berpartisipasi dalam kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan sesuatu sehingga waktu belajar digunakan seefisien mungkin tanpa mempercepat materi yang dijelaskan dengan pengguna media akan membuat pembelajaran menjadi bervariasi.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar harus didukung dengan model pembelajaran yang tepat tanpa didukung dengan model pembelajaran yang tepat tentu hasilnya tidak akan maksimal, karena hal tersebut hanya sekedar membuat siswa tertarik saja. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dapat didukung oleh salah satu model pembelajaran seperti model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Kegiatan belajar yang menekankan pada model pembelajaran *problem based learning* (PBL) akan menciptakan suasana belajar yang mengarah terhadap permasalahan atau lingkungan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013, model pembelajaran yang ditekankan meliputi model pembelajaran *discovery/inquiry*, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran kontekstual, dan model pembelajaran kooperatif (Rokhimawan, dkk 2022). Model *Problem Based Learning* (PBL) sesuai untuk pembelajaran dalam menuntut kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menangani masalah yang kontekstual (Ramadanti, dkk 2021). Sejalan dengan pendapat dari Prasetya, dkk (2017) *Problem Based Learning* (PBL) dapat dicirikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan masalah

yang dapat dibuktikan sebagai wadah bagi siswa untuk mengetahui tentang kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk mendapatkan informasi dan ide-ide mendasar dari materi atau topik pelajaran. Dengan model *problem based learning*, siswa akan memperoleh pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

Melihat kelemahan dari metode ceramah mengakibatkan siswa cepat merasa bosan dan kehilangan motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan E-Modul berbasis *problem based learning* untuk memfasilitasi proses pembelajaran merupakan salah satu kemungkinan untuk meningkatkan motivasi siswa, mengurangi pembelajaran yang berpusat pada guru, dan memaksimalkan penggunaan sumber daya teknologi yang tersedia. Menurut Prasetya, dkk (2017) E-Modul merupakan instrumen atau perangkat pembelajaran yang memuat isi, strategi, hambatan, dan cara evaluasi yang disusun secara efektif dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kerumitan elektronik. Penggunaan E-Modul dalam proses pembelajaran akan memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga saat pembelajaran siswa tidak akan merasa bosan serta pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini berfokus pada tahap *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (mengevaluasi). Menurut Mutia, dkk (2017) menyatakan bahwa model ADDIE memiliki pedoman fleksibel yang membantu para desainer instruksional dalam mengembangkan media yang efektif. Dengan dikembangkannya E-Modul ini diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi pelajaran Matematika karena siswa dapat belajar secara praktis dimana saja dan kapan saja.

Melihat masalah yang disampaikan di atas, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengembalikan perhatian dan semangat belajar siswa serta dapat memotivasi siswa untuk belajar materi pembelajaran yang disampaikan guru sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Kehadiran media E-Modul adalah solusi yang tepat untuk mewujudkan pelajaran yang menyenangkan untuk siswa dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian media E-Modul ini akan membantu guru untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan prosedural menjadi konkret. Dari uraian di atas untuk itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Berbasis *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk Tahun Pelajaran 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan dan waktu guru untuk membuat media pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar masih dominan menggunakan seperti media gambar.
3. Motivasi belajar siswa masih kurang sehingga pada saat mendapatkan pembelajaran cepat bosan.
4. proses pembelajaran kurang efektif dikelas sebab dalam penyampaian materi, guru masih masih dominan menggunakan metode ceramah.

5. Kurangnya media untuk mendukung penyampaian materi pelajaran Matematika.
6. Guru belum pernah menggunakan E-Modul dalam pelaksanaan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang ditemukan, oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah agar tidak terjadi perluasan permasalahan yang diidentifikasi. Batasan masalah dalam penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih dominan menggunakan seperti media gambar. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran berupa E-modul berbasis *problem based learning* untuk menunjang proses pembelajaran Matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka ditemukan beberapa permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan produk E-Modul berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah validitas E-Modul berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk tahun pelajaran 2021/2022?

3. Bagaimanakah efektivitas E-Modul berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk tahun pelajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan pengembangan ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan produk E-Modul berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk tahun pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui validitas E-Modul berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk tahun pelajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui efektivitas E-Modul berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk tahun pelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua manfaat teoritis dan manfaat praktis, dengan penjabaran sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan teknologi pendidikan khususnya dalam pengembangan model-model pembelajaran dalam sistem pendidikan formal atau persekolahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan E-modul dengan harapan membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami pelajaran Matematika terutama dalam hal belajar individual, serta dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar Matematika, menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru

Pengembangan media E-modul diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk dapat membuat pembelajaran dikelas yang efektif, efisien, menyenangkan, serta guru tidak monoton hanya mempergunakan metode ceramah dan menayangkan slide presentasi.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk mengarahkan guru agar secara sadar mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang dibina serta menjadi tambahan informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dan peningkatan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolok ukur dalam penelitian sejenis serta masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam produk penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-Modul Berbasis *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. Konten Produk

Dalam E-modul ini terdapat KD, Indikator, tujuan pembelajaran, materi, dan penutup. Materi yang disajikan di E-modul, mencakup materi pelajaran Matematika Kelas V.

3. Kelebihan Produk

Produk hasil pengembangan ini berupa bahan ajar modul elektronik (*E-modul*). Produk yang dikembangkan ini memadukan gambar dan penjelasan yang singkat serta padat sehingga materi yang disajikan mudah dipahami siswa, selain itu dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan motivasi siswa karena E-modul tersebut dilengkapi dengan video, gambar yang mendukung serta latihan atau evaluasi sehingga siswa dapat melakukan tes secara mandiri dan hasil tes dapat langsung diketahui.

4. Software

Dalam pengembangan produk E-modul ini menggunakan aplikasi *corel draw*, *microsoft office word*, *software Flip PDF Professional*, *Articulate Storyline 3* dan aplikasi editing video dan audio yang lain.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan berfungsi untuk membantu guru dalam meningkatkan motivasi siswa dan dapat menarik siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, pengembangan E-modul merupakan salah satu alternatif sumber belajar siswa dalam membantu kegiatan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

Melihat dari metode yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa seringkali merasa bosan. Siswa akan lebih aktif dan memiliki rasa ingin tau jika menggunakan berbagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan E-modul ini, diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran Matematika sehingga akan tumbuh rasa motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran selain itu dengan menggunakan media E-modul berbasis *problem based learning* ini dalam pembelajaran, penyampaian materi akan lebih menarik dan menyenangkan karena dalam media tersebut terdapat unsur teks, gambar, video dan lain sebagainya yang mendukung E-modul tersebut.

1.9 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut.

1. Produk E-modul ini mampu menarik motivasi atau minat belajar siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, karena materi yang disajikan dalam E-modul jelas serta disertai contoh dan penjelasan yang singkat.

2. Terdapat fasilitas lcd dan proyektor di sekolah.
3. Belum tersedianya media pembelajaran berupa E-modul Matematika berbasis *problem based learning*.
4. Siswa atau guru dapat menggunakan produk dari pengembangan E-modul ini pada mata pelajaran Matematika.
5. Produk E-modul ini dirancang sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran Matematika.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan produk E-modul ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan produk ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar, sehingga produk pengembangan ini khusus digunakan untuk Sekolah Dasar terutama pada kelas V.
2. Produk yang dikembangkan ini khusus untuk mata pelajaran Matematika Kelas V.
3. Produk hanya dapat digunakan dengan bantuan media laptop, komputer dan *handphone* serta terhubung dengan jaringan internet.
4. Penelitian pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. E-Modul merupakan media pembelajaran elektronik yang dapat dijalankan atau dibuka melalui *PC* dengan berbagai macam campuran program yang

diperlukan, berisi berbagai materi yang disusun secara teratur dan menarik sesuai kemampuan dan keinginan.

2. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran berdasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai tahap awal untuk pengadaan dan penggabungan informasi baru.
3. Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang penerapannya sering digunakan untuk menangani persoalan-persoalan sepanjang kehidupan sehari-hari sehingga sangat penting untuk dipelajari.
4. Model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini terdiri dari 5 tahap yakni 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*.

