

BAB I

PENDAHULUAN

Hal-hal yang diuraikan pada bab ini, yaitu (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi di masa sekarang ini berkembang begitu pesat. Semua kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, orang awam hingga para ahli, semua bergantung pada teknologi dalam segala aspek kehidupannya. Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah berkembang pesat diberbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan, hingga kini teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital, dengan teknologi segala bentuk proses pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah (Mulyani dan Haliza, 2021). Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini, dunia pendidikan tidak bisa lagi menghindari dampaknya. Tuntutan global selalu menuntut agar dunia pendidikan mengadaptasi perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama menyesuaikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran (Salsabila dan Agustian, 2021).

Teknologi pendidikan dapat mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi digital, meskipun teknologi pendidikan sering dibayangkan dalam persepsi mengarah pada peralatan elektronik atau teknis, padahal teknologi pendidikan memiliki arti yang sangat luas (Nurdyansyah, 2017). Menurut Association for Educational Communication and Technology 2004 (AECT) (dalam Surani, 2019) teknologi pendidikan adalah penelitian dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber daya teknologi tepat guna menjadikannya efektif, efisien, menarik dan meningkatkan kinerja. Selaras dengan AECT, teknologi pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (dalam Hidayat dkk, 2020) adalah metode sistematis untuk merencanakan, menggunakan dan mengevaluasi semua kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan sumber daya teknis dan manusia serta interaksi diantara keduanya, sehingga menghasilkan pendidikan yang lebih efektif.

Teknologi pendidikan hanya dapat dikembangkan dan digunakan dengan baik jika ada orang yang menanganinya, mereka adalah *personel* yang berkualitas, kompeten, dan berpengetahuan luas untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Ketersediaan tenaga terdidik dan terlatih di bidang teknologi pedagogi secara konseptual dapat menjamin upaya penerapan teknologi pedagogis di lembaga yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran (Nurdyansyah, 2017). Indonesia sangat perlu mengembangkan tenaga pendidik yang profesional, pendidik yang dapat menggunakan media pembelajaran. Oleh karena hal tersebut, peralatan yang layak tidak ada gunanya kecuali didampingi oleh personel yang dapat menggunakannya (Reza dan Syahrani, 2021).

Menurut Fauzi, dkk (2021) media pembelajaran dapat menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, dan memperlancar proses pembelajaran, keberadaan media dinilai sangat penting untuk mengubah lingkungan belajar menjadi hal yang lebih bermakna. Association for Education and Communication Technology (AECT) (dalam Arsyad, 2011) mendefinisikan media sebagai yaitu semua format yang digunakan dalam proses penyebaran informasi. Selain itu Yanto (2019) juga berpendapat bahwa media pembelajaran dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat sesuai dengan sifat topik dan penggunaan metode pembelajaran terkait juga berkontribusi pada pengajaran yang berkualitas.

Penggunaan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat mengajarkan sesuatu kepada peserta didik sehingga lembaga pada akhirnya dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas, mengingat keterbatasan yang melekat pada media tradisional, sudah saatnya untuk mengembangkan atau bahkan mengganti media tradisional dengan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, termasuk media pembelajaran berbasis computer (Priyanto, 2020). Sesuai dengan kebutuhan proses pengajaran abad 21, media pembelajaran interaktif merupakan salah satu jawaban atas permasalahan materi pembelajaran abstrak dan mengemas materi pembelajaran dalam bentuk perangkat lunak komputer atau mobile dan menambahkan bukti animasi yang baik akan menarik keinginan peserta didik untuk belajar (Yanto, 2019).

Pengertian interaktif menurut Abdullah dkk (2021) adalah masalah interaksi, hubungan, pengaruh antar hubungan, efek ini dapat terjadi karena adanya hubungan sebab akibat yang berarti aksi dan reaksi sehingga pengertian interaktif adalah komunikasi atau peristiwa dua arah yang saling beraksi, saling terkait, dan saling terkait, sehingga pembelajaran interaktif adalah alat mediasi untuk *transfer* materi pembelajaran dari tenaga pendidik ke peserta didik, dan ketika digunakan menciptakan hubungan antara peserta didik dan media (Yanto, 2019). Imansari dan Sunaryatiningsih (2017) berpendapat bahwa salah satu jenis media pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan sebagai sarana kegiatan pembelajaran adalah e-modul. Selaras dengan itu Abdullah dkk (2021) juga berpendapat bahwa e-modul dapat akses dan dipelajari kapan saja, di mana saja melalui media elektronik, menggunakan e-modul memungkinkan siswa untuk memahami dan mempelajari materi studi lebih cepat dan lebih mudah. E-modul merupakan modul dalam bentuk elektronik yang dijalankan oleh komputer. E-modul interaktif adalah materi pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan dan evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi, e-modul memiliki kelebihan yakni dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui perangkat elektronik seperti komputer dan atau *smartphone*, selain itu e-modul dapat mengurangi konsumsi kertas dan tinta (Imansari dan Suryatiningsih, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Penglatan pada hari Jumat, tanggal 25 Februari 2022, bersama Bapak Kadek Semadiyasa, S.Pd., selaku kepala SD Negeri 2 Penglatan diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran selama pandemi covid-19 dilakukan dengan metode

penggabungan sistem pembelajaran konvensional dengan sistem pembelajaran jarak jauh atau metode *blended learning*. Pembelajaran daring di SD Negeri 2 Penglatan masih kurang efektif didominasi dengan penggunaan *Whatsapp* sebagai platform pembelajaran. Selain itu media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang keefektifan pembelajaran, peserta didik diberikan buku lembar kerja siswa (LKS) dan atau buku paket untuk memenuhi kebutuhan peserta didik belajar di rumah. Pembelajaran daring ini diperpuruk oleh kurangnya kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran digital.

Dalam mendalami permasalahan yang terjadi, peneliti juga melakukan wawancara bersama Ibu Ni Luh Putu Eka Widhi Artini, S.Pd., selaku tenaga pendidik yang mengajar di kelas V, yang dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 25 Februari 2022, Beliau menyatakan bahwa proses pembelajaran selama daring berjalan kurang efektif dari pembelajaran luring. Dalam pembelajaran peserta didik kesulitan menerima pesan pembelajaran, menurut beliau hal ini terjadi akibat kekurangan fasilitas dan inovasi media pembelajaran karena sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik di kelas V dalam pembelajaran hanya berupa buku cetak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di ruang kelas 5 SD Negeri 2 Penglatan pada tanggal 06 April 2022 dan 16 April 2022 peneliti mendapatkan hasil bahwa di ruang kelas V terdapat fasilitas pendukung pembelajaran seperti proyektor yang disediakan oleh sekolah, serta laptop dan speaker yang disediakan oleh pendidik. Pembelajaran yang dilakukan masih didominasi oleh model konvensional atau pembelajaran yang berpusat pada pendidik dengan metode ceramah. Selain itu peneliti juga mendapatkan data bahwa dari seluruh peserta didik

di kelas V yang berjumlah 22 peserta didik, terdapat 18,18% peserta didik yang aktif dengan jumlah 4 orang dan terdapat 81,81% peserta didik yang pasif dengan jumlah peserta didik 18 orang dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data dokumen hasil penilaian akhir tahun (PAT) yang dilaksanakan secara daring, terdapat mata pelajaran yang dominan memiliki hasil belajar yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, salah satunya adalah nilai mata pelajaran Bahasa Inggris dengan kriteria ketuntasan minimal 70, didapatkan data nilai sebagai berikut.

Tabel 1.1
Nilai PAT Bahasa Inggris Kelas V SD Negeri 2 Penglatan

No	Jumlah Peserta Didik	Nilai PAT Peserta Didik
1	12	60
2	3	65
3	2	70
4	1	75
5	2	80
6	2	90
Jumlah		1.470
Rata-rata		66,82

(sumber: SD Negeri 2 Penglatan)

Berdasarkan hasil tersebut mengindikasikan bahwa upaya pembelajaran yang dilakukan masih belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih didominasi oleh model konvensional atau pembelajaran yang berpusat pada pendidik dengan metode ceramah, selain itu peserta didik juga kurang motivasi belajar, hal ini terbukti dari kurangnya keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran, selain itu materi pembelajaran yang hanya bersumber dari buku cetak juga mengakibatkan rendahnya pengetahuan, informasi dan literasi peserta didik. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya

hasil belajar peserta didik terjadi akibat metode pembelajaran konvensional dengan metode ceramah yang cenderung monoton dan kurangnya media pembelajaran, oleh karena itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi kesenjangan pembelajaran siswa serta sebagai sumber belajar.

Dalam melaksanakan pembelajaran daring maupun luring hendaknya menggunakan media pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, media pembelajaran yang cocok digunakan adalah modul elektronik atau e-modul, hal ini sejalan dengan pendapat dari Fausih dan T Danang (2015) bahwa salah satu media yang efektif, efisien dan mandiri adalah media e-modul. Menurut Imansari dan Sunaryantiningsih (2017) Modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi dan video melalui perangkat elektronik berupa komputer dan atau *smartphone*. E-modul juga mengurangi konsumsi kertas dalam proses pembelajaran. Penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran sangat menarik, hal ini dikarenakan e-modul dapat menjamin tampilan yang menarik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik, oleh karena itu, media elektronik terbaik di masa pandemi adalah penggunaan e-modul atau modul elektronik (Prasetyo, 2020). Oleh karena itu e-modul merupakan media digital yang menekankan kemandirian peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien serta memuat satuan-satuan bahan ajar yang membantu peserta didik memecahkan masalah dengan caranya sendiri (Fausih dan T Danang, 2015). Dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan metode atau pendekatan pembelajaran (Sidartha, 2005).

Pendekatan kontekstual adalah metode atau pendekatan pembelajaran yang membantu guru membangun hubungan antara pembelajaran dengan kehidupan

dunia nyata siswa, sehingga mendorong siswa untuk mengkaitkan pengetahuannya dengan kehidupan sehari-hari, Muchlish (dalam Hidayat, 2012). Melalui hubungan di dalam dan di luar kelas, pembelajaran kontekstual memperluas pengalaman relevan dan berguna bagi siswa dalam membangun pengetahuan ini mereka terkait dengan pembelajaran seumur hidup. Mempelajari Secara kontekstual memperkenalkan konsep yang menghubungkan topik apa yang dipelajari siswa dalam konteks materi yang digunakan, dan mengenai cara belajar atau bagaimana siswa belajar (Hidayat, 2012).

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti memberikan solusi alternatif dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas V SD Negeri 2 Penglatan melalui pengembangan media pembelajaran e-modul menggunakan basis kontekstual dengan menggunakan model *Hannafin and Peck*. Adapun pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis kontekstual menggunakan model *Hannafin and Peck* ini diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Penglatan. Berdasarkan hal tersebut peneliti menggagas sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan sedikitnya peserta didik yang aktif pada saat proses pembelajaran bahasa Inggris (dari 22 peserta didik hanya 4 peserta didik yang aktif)

dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Penglatan, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar terutama pada mata pelajaran bahasa Inggris.

2. Minimnya keberadaan bahan ajar maupun media pembelajaran yang dapat dilihat dari proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku cetak, sehingga menyebabkan minimnya pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran.
3. Kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan sistem pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran menggunakan laptop dan proyektor masih menampilkan materi yang bersumber dari website di google sebagai bahan presentasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, permasalahan yang ada sangat beragam, sehingga perlu untuk melakukan pembatasan masalah. Hal ini bertujuan agar masalah yang diteliti tidak keluar dari pokok permasalahan yang ditentukan. Penelitian dibatasi pada permasalahan minimnya keberadaan bahan ajar maupun media pembelajaran, sehingga permasalahan dalam penelitian pengembangan ini selaras dengan judul penelitian “Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang dan pembatasan masalah yang dipaparkan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah hasil uji validitas Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan E-Modul Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui hasil uji validitas Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan E-Modul Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara Teoretis dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi dengan menyumbangkan pemikiran dalam mengembangkan pengetahuan dan teori terutama yang berkaitan dengan kawasan Teknologi Pendidikan (Desain, Pengembangam, Pemanfaatan, Pengelolaan dan Penilaian) dan penelitian pengembangan media pembelajaran e-modul.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Pengembangan e-modul ini ditujukan untuk memfasilitasi peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta meningkatkan motivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan keefektifan dan hasil belajar.

2. Bagi Pendidik

Pengembangan e-modul ini ditujukan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pengetahuan dengan versi digital. Dengan adanya pengembangan e-modul ini diharapkan pendidik mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga memudahkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran terkhusus saat pembelajaran daring.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan untuk mengarahkan tenaga pendidik agar

dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai mata pelajaran yang dibina.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai tolok ukur dalam penelitian sejenis serta masukan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran e-modul. Produk ini memuat topik pelajaran dari mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V SD terkhusus di SD Negeri 2 Penglatan, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Konten Produk

Dalam e-modul ini terdapat sampul e-modul, penyampaian KD, Indikator, tujuan pembelajaran, materi dan evaluasi.

3. Kelebihan Produk

E-modul berbasis kontekstual ini merupakan bahan ajar elektronik yang dikemas untuk pembelajaran mandiri dan dapat mengoptimalkan peran pendidik dalam pembelajaran. E-modul memadukan unsur multimedia

dalam pengembangannya seperti: teks, gambar dan video yang dapat dioperasikan menggunakan komputer ataupun *smartphone*.

4. *Software*

E-modul berbasis kontekstual ini di kembangkan menggunakan aplikasi atau software *Smart Apps Creator 3* sebagai software utama dengan bantuan software lain seperti Canva, Microsoft Office 365 dan Liveworksheet.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan e-modul ini adalah sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami materi, terkhusus dalam pembelajaran daring. Pengembangan e-modul ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama saat belajar secara mandiri di rumah.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan e-modul ini dilakukan berdasarkan asumsi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran e-modul ini lebih memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran sederhana lainnya. Keunggulan e-modul diantaranya adalah dirancang dengan menggabungkan teks, gambar, video dan kuis sebagai isi materi pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat dan motivasi belajar.

2. Media Pembelajaran e-modul ini dirancang sebagai sumber belajar bagi peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V.
3. Media pembelajaran e-modul ini dapat membantu pendidik dalam menjelaskan materi dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih mandiri terutama pada pembelajaran jarak jauh.

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik di tingkat SD, sehingga produk hasil pengembangan hanya untuk peserta didik di tingkat SD, khususnya pada siswa kelas V SD Negeri 2 Penglatan.
2. Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model *Hannafin and Peck*.
3. Data observasi dalam penelitian ini menggunakan data analisis siswa kelas V Sekolah Dasar pada tahun pelajaran 2021/2022.

1.10 Definisi Istilah

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

1. Pengembangan adalah suatu proses hasil rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun untuk menghasilkan suatu produk yang baru, produk dalam kaitan pendidikan dapat berupa kurikulum, media

pembelajaran, model pembelajaran dan bahan pembelajaran (Priyanto, 2009).

2. E-modul adalah seperangkat materi digital atau non-cetak yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk pembelajaran mandiri, Pada dasarnya e-modul memiliki karakteristik bahwa peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja, peserta didik tidak bergantung pada orang lain (belajar mandiri), dan e-modul memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendukung belajar mengajar secara aktif (Fausih dan Danang, 2015).
3. Pendekatan kontekstual (*Contextual Learning and Teaching*) adalah konsep pembelajaran yang membantu pendidik dalam menghubungkan materi yang diajarkan dengan situasi aktual peserta didik dan mendorong mereka untuk menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Dini dkk, 2018).
4. Model *Hannafin dan Peck* (1987) terdiri dari tiga proses utama. Fase pertama dari model ini adalah fase analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan fase desain, dan fase ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, semua tahapan meliputi proses evaluasi dan revisi (Tegeh dan Sudatha, 2019).

