

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) indentifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pembelajaran, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) defenisi istilah

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Covid-19* merupakan virus menular yang disebabkan oleh corona virus. Virus korona ini menyebar di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Pada akhir bulan Desember 2019 virus korona ini terdeteksi keberadaanya yaitu di kota Wuhan, China. Sejak saat itu, jumlah pasien yang terkonfirmasi positif *Covid-19* terus mengalami penambahan. Pandemi *Covid-19* ini telah membawa dampak pada berbagai bidang, terlebih pada bidang pendidikan. Kondisi pandemi telah memperkuat posisi pembelajaran daring sebagai salah satu alternatif di pendidikan tinggi. Hal ini dalam rangka mencegah penyebaran *covid-19* yang lebih luas, akhirnya ribuan sekolah dan perguruan tinggi ditutup dan para siswa melakukan pembelajaran dari rumah, dan lebih dari empat juta guru mengajar dilakukan secara jarak jauh via daring. Pembelajaran dari rumah selama pandemi covid-19 mengakibatkan dampak yang dahsyat dan luarbiasa. Apalagi di Indonesia, hal ini bukan hal yang mudah, karena digitalisasi pendidikan belum merata dan baru akan

mulai berjalan. Namun, seluruh institusi pendidikan dipaksa bertransformasi dan beradaptasi dengan pembelajaran yang dilakukan secara *online* (Basar, 2021). Kondisi ini terjadi di Indonesia yang setidaknya 97% siswa tidak lagi belajar di sekolah demi mencegah penyebaran wabah (Zamjani, dkk., 2020). Sistem pembelajaran *online* yang berbasis teknologi tentu mengharuskan lembaga pendidikan, guru, dan mahasiswa agar cakap teknologi. Teknologi merupakan salah satu jembatan yang digunakan untuk menghubungkan antara guru dengan siswa dalam melakukan pembelajaran tanpa harus bertatap muka.

Pendidikan adalah salah satu unsur penting pembentuk perkembangan manusia. Dalam aspek kehidupan, pendidikan dikaitkan dengan kegiatan proses belajar dan pembelajaran. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan sebagai bentuk dari apresiasi mencari sesuatu yang belum diketahui atau menambah pemahaman akan sesuatu. Media pembelajaran yang sangat berperan bagi perkembangan diri seseorang baik dibidang ilmu pengetahuan maupun keterampilan. Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 berisi Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Hamdani (2011: 219) dalam (Triasanti, 2014), modul adalah alat pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik yang dapat digunakan mandiri terdiri dari materi dan batasannya, petunjuk, latihan, dan cara evaluasi agar mencapai target yang diharapkan. Berdasarkan jurnal, Fashard (2012) mengemukakan pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang dipilih oleh hampir semua peserta didik karena fleksibilitas tanpa batasan tempat, waktu dan sebagainya, peserta didik dapat mempertajam kemampuan mereka dengan belajar secara mandiri dan berlatih.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Nadim Makarim, (Jakarta, CNN Indonesia, Januari 2021) mendorong pemerintah daerah segera membuka pembelajaran tatap muka di sekolah. Nadiem khawatir terjadi learning loss pada peserta didik.

*Learning loss* adalah fenomena di mana sebuah generasi kehilangan kesempatan menambah ilmu karena ada penundaan proses belajar mengajar. Menurut menteri pendidikan, untuk saat ini memang susah untuk menghindari adanya *learning loss*. Karenanya, Kemendikbud mengencangkan penerapan PJJ selama para murid harus belajar di rumah. Pemerintah mulai melonggarkan kebijakan itu pada 1 Januari 2021. Pihak sekolah dan pemerintah daerah diperbolehkan menggelar proses belajar mengajar secara tatap muka dengan sejumlah pembatasan. Salah satu faktor pembelajaran daring bagi siswa ialah kesulitan dalam belajar IPAS. Maka dari itu diperlukan pemahaman materi yang lebih untuk dapat menguasai materi tersebut secara dalam. Untuk mencapai hal tersebut tidak bisa hanya mengandalkan dari penjelasan guru saja. Diperlukan dukungan dari bahan belajar yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri. Apalagi setiap siswa memiliki kecepatan belajarnya masing-masing. Namun, bahan belajar yang dapat digunakan mandiri oleh siswa di rumah belum tersedia. Sebagian besar siswa belajar di rumah hanya menggunakan buku paket dan LKS. Guru sekarang belum mengembangkan bahan ajar yang dapat digunakan siswa belajar mandiri. Untuk mencapai hal tersebut akan lebih baik apabila memanfaatkan sarana dan prasarana di sekolah. Modul merupakan salah satu bentuk dari bahan ajar cetak yang sering dijumpai. “Menurut penjelasan Prastowo (2013) bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh

dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar memiliki beragam jenis yang terdiri dari bahan ajar cetak maupun non cetak. Bahan ajar cetak terdiri dari buku, handout, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan bahan ajar non cetak meliputi bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc audio*. Adapula bahan ajar multimedia interaktif seperti CAI, *compact disk* (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (Lestari, 2013).

Bahan ajar modul menurut Prastowo (2013) adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis, sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran juga berkembang dan melakukan inovasi demi kemajuan pendidikan. Hamzah & Nina (2010: 61) berpendapat bahwa salah satu yang merasakan manfaat akan kehadiran teknologi informasi adalah dunia pendidikan.

Pendidikan menggunakan teknologi informasi sebagai media pembelajaran, serta peningkatan kapasitas pengajar dan peserta didik untuk meningkatkan mutu pendidikan. Sudah selayaknya jika lembaga pendidikan memperkenalkan dan memulai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai basis pembelajaran yang lebih mutakhir dan memungkinkan proses pembelajaran dengan menggunakan media internet. Hal ini penting, mengingat penggunaan teknologi informasi merupakan salah satu faktor penting yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada para peserta didik. Pengembangan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya adalah

pengembangan bahan ajar modul cetak menjadi modul berbasis elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah *E-Modul*. Dengan adanya modul elektronik ini lebih memudahkan siswa dalam belajar tanpa perlu memerlukan banyak biaya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 September 2022 dengan ibu ketut surini dan ibu ketut sutrini yang merupakan Plt kepala sekolah dan guru kelas IV pada Jumat 30 September 2022 mengatakan bahwa fasilitas pembelajaran seperti komputer, LCD monitor dan fasilitas lain untuk mendukung pembelajaran sudah dimiliki oleh sekolah, tetapi pemanfaatannya tidak optimal. Dalam pembelajaran online yang sudah berjalan hampir 2 semester, para pendidik atau guru kesulitan untuk memantau kinerja siswa, terutama di kelas bawah seperti kelas empat yang rata-rata masih menggunakan smartphone orang tuanya. Hal ini membuat proses belajar menjadi agak sulit, pendidik kesulitan memantau pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan, karena topik, tugas atau pekerjaan rumah juga hanya diberikan ke grup *WhatsApp*. Oleh karena itu, pendidik atau guru kesulitan untuk memantau hal ini. Selain itu, beberapa guru masih belum mampu menghasilkan bahan ajar seperti video dan modul. Apalagi mengingat belum banyak buku teks pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial yang dikembangkan.

Selain itu, guru di kelas umumnya hanya fokus pada tujuan pembelajaran yang harus dikuasai siswa, tidak menyadari bahwa pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial masih sulit dipahami di kelas IV SD Negeri 3 Banyuning. Ketidakmampuan siswa untuk memecahkan masalah aktivitas juga disebabkan oleh pembelajaran yang diarahkan oleh guru (*teacher learning center*). Kemudian, guru masih hanya menawarkan studi tingkat bahasa (ceramah). Melihat fenomena

tersebut di atas, untuk memecahkan masalah tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis modul interaktif agar dapat bekerja dengan pengalaman pendidikan. Oleh karena itu,peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang **“Pengembangan *E-Modul* Interaktif Untuk Mengatasi *Learning Loss* Muatan IPAS Kelas IV SD Negeri 3 Banyuning Pasca Pandemi Covid-19”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ditemukan peneliti terkait *learning loss* pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas IV SD Negeri 3 Banyuning tahun ajaran 2022/2023 yaitu:

1. Dalam pembelajaran daring siswa menjadi tidak disiplin dalam mengumpulkan tugas.
2. Belum adanya media pembelajaran yang digunakan untuk membantu mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial, khususnya bahan ajar yang dapat dimanfaatkan siswa untuk berkonsentrasi secara mandiri di rumah atau di sekolah.
3. Kurangnya sumber bacaan yang berlaku untuk materi Ilmu pengetahuan alam dan sosial. Di kelas IV SD Negeri 3 Banyuning hanya ada 1 buku pedoman untuk pendidik dan 1 buku paket yang dibawa oleh setiap siswa.
4. *E-Modul* pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial belum dibuat di sekolah yang diteliti.

5. Instruktur atau pendidik juga masih belum mampu untuk membuat atau memberikan materi pembelajaran yang menyenangkan dan sederhana untuk dipahami siswa saat belajar di rumah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat bukti yang dapat dikenali dari masalah yang diajukan, batasan masalah dalam penelitian ini berpusat pada pengajar atau pendidik yang belum mampu untuk membuat atau memberikan materi pengajaran yang menyenangkan dan sederhana untuk dipahami siswa saat belajar di rumah, terutama pada saat realisasi berbasis web sehingga modul yang akan dibuat oleh analis menjadi relevan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan *E-Modul* pembelajaran interaktif dalam mengatasi *learning loss* pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial siswa kelas IV di SD Negeri 3 Banyuning tahun ajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah hasil validasi produk *E-Modul* pembelajaran interaktif dalam mengatasi *learning loss* pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial siswa kelas IV di SD Negeri 3 Banyuning tahun ajaran 2022/2023?

3. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan *E-Modul* interaktif dalam mengatasi *learning loss* pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial siswa kelas IV di SD Negeri 3 Banyuning tahun ajaran 2022/2023?
4. Bagaimanakah efektivitas produk *E-Modul* pembelajaran interaktif dalam mengatasi *learning loss* pada pelajaran mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial siswa kelas IV di SD Negeri 3 Banyuning tahun ajaran 2022/2023?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *E-Modul* interaktif untuk mengatasi ketertinggalan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas IV di SD Negeri 3 Banyuning tahun ajaran 2022/2023
2. Untuk mengetahui hasil validasi produk *E-Modul* pembelajaran interaktif untuk mengatasi ketertinggalan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas IV di SD Negeri 3 Banyuning tahun ajaran 2022/2023
3. Untuk mengetahui respon siswa dalam menggunakan *E-Modul* pembelajaran interaktif untuk mengatasi ketertinggalan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas IV di SD Negeri 3 Banyuning tahun ajaran 2022/2023
4. Untuk mengetahui Efektifitas produk *E-Modul* pembelajaran interaktif untuk mengatasi ketertinggalan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas IV di SD Negeri 3 Banyuning tahun ajaran 2022/2023



## 1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat teoritis, evolusi metode pembelajaran *E-Modul* ini memberikan pengalaman yang lebih relevan melalui penelitian, sehingga memungkinkan untuk memahami pengamatan pengetahuan yang diperoleh selama studi di perguruan tinggi, terutama di bidang teknologi pendidikan dan peningkatan pengetahuan secara menyeluruh

### 1. Manfaat Teoretis

Dampak lanjutan dari tinjauan ini diharapkan dapat menambah kemajuan inovasi interaktif, khususnya dalam perbaikan model pembelajaran yang layak di sistem sekolah atau sekolah

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi siswa untuk lebih dinamis dalam belajar dan dapat meningkatkan inspirasi belajar.

#### b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa agar hasil belajarnya lebih berdaya guna sehingga hasil belajar siswa dalam ketertinggalan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial akan meningkat dan mencapai hasil yang maksimal.

#### c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai kontribusi penting untuk membuat pengaturan yang paling tepat dalam membina pendidik

untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kualitas siswa.

#### d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai kontribusi bagi para ilmuwan yang berbeda untuk melakukan penelitian yang lebih dalam serta lebih luas dalam mengeksplorasi model pengembangan item modul pembelajaran Cerdas dalam pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah *E-Modul* interaktif guna mengatasi ketertinggalan pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial pasca pandemi *covid-19*. Dikatakan interaktif Karena dengan *E-Modul* pengguna dapat aktif dalam menggunakan fasilitas multimedia (gambar, animasi, audio dan video) di dalamnya dan dilengkapi dengan kuis sekaligus mengetahui nilai evaluasi secara otomatis. Adapun spesifikasi produk yaitu sebagai berikut:

#### 1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *E-Modul* pembelajaran interaktif untuk mencapai ketertinggalan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial siswa kelas IV SD Negeri 3 Banyuning tahun ajaran 2022/2023 pasca pandemi *covid-19*.

## 2. Konten Produk

Dalam *E-Modul* pembelajaran ini terdapat menu utama awal, berkonsentrasi pada pedoman, materi, *rundown*, tes, penilaian, rekaman pembelajaran, dan profil *desainer*.

## 3. Kelebihan Produk

Keunggulan dari produk *E-Modul* ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun untuk menyesuaikan waktu belajar dan istirahat sehari-hari. *E-Modul* elektronik ini dilengkapi dengan tombol yang dapat diklik, dan soal latihan yang dilengkapi dengan skor sebagai penilaian hasil belajar siswa, memberikan dukungan positif dan negatif bagi siswa melalui kolaborasi antara teks, gambar, suara, video dan tindakan. dalam satu satuan hasil belajar

## 4. *Software*

Dalam pengembangan produk *E-Modul* pembelajaran interaktif ini menggunakan *corel draw* sebagai *software* utama dengan bantuan beberapa *software* lain seperti, *microsoft office word* dan aplikasi editing video dan audio yang lain.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial yang dilaksanakan di kelas lebih menekankan pada metode ceramah (verbalisme), sehingga siswa mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran apalagi di masa pandemi *Covid-19* dan pembelajaran daring yang sudah berlalu, siswa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Untuk itu perlu adanya modifikasi media pembelajaran sebagai salah satu solusi untuk menjadikan kegiatan belajar siswa lebih terarah pada tujuan

pembelajaran. Dalam proses belajar di kelas guru juga menemukan contoh pada materi. Seringkali materi yang dijelaskan guru masih bersifat abstrak sehingga dibutuhkan media seperti modul interaktif yang membantu merangsang siswa untuk belajar.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

1. *E-Modul* pembelajaran interaktif Ilmu pengetahuan alam dan sosial ini unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan media sederhana lainnya, salah satu keunggulan modul ini dirancang dengan mengkombinasikan beberapa media seperti teks, gambar, audio dan video pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi siswa.
2. *E-Modul* pembelajaran interaktif Ilmu pengetahuan alam dan sosial ini dirancang sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial.
3. Baik siswa maupun guru dapat menggunakan produk dari pengembangan media belajar *E-Modul* pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial ini.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

*E-Modul* pembelajaran interaktif ini dikembangkan berdasarkan pada kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 3 Banyuning, sehingga

produk yang dibuat oleh pengembang hanya diperuntukkan bagi siswa kelas IV SD Negeri 3 Banyuning tahun ajaran 2022/2023

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, perlu diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk berupa bahan, media, alat, atau desain media pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.
2. Model ADDIE adalah model atau *framework* pengembangan dengan keunikan programatik pada setiap tahapan dan tahapan pengembangan produk.
3. *E-Modul* interaktif adalah bahan ajar yang berisi materi, metode, kendala, dan metode penilaian yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi atau tujuan dalam proses pembelajaran.
4. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar (SD) yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.