

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (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, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah rancangan yang memuat tentang komponen tujuan, proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusia (SDM) menjadi lebih baik. (Haryanto, 2019). Dengan pendidikan seseorang bisa menjadi lebih dewasa, karena pendidikan memberikan dampak yang positif seperti membrantas terjadinya buta huruf serta pendidikan akan mengasah keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya. Pendidikan dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran seperti meningkatkan pengetahuan umum, meningkatkan potensi peserta didik, suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa terlibat secara aktif mengembangkan potensi mereka yang melibatkan persoalan-persoalan untuk mencapai tujuannya, baik itu persoalan dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan yang berkualitas dapat dicapai secara optimal melalui menyatukan seluruh komponen pendidikan sehingga proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar dapat berlangsung sesuai dengan lingkungan belajar. Menurut Asmi et al., (2018), “pendidikan dalam hal ini juga termasuk proses pembelajaran

yang merupakan sebuah bentuk proses komunikasi yang diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan belajar mengajar oleh pengajar kepada peserta didik”. Untuk mewujudkan pembelajaran efektif dan menyenangkan, maka perlu adanya bentuk komponen dalam proses belajar mengajar atau dikenal juga dengan modul. Menurut Praspita & Rosy (2020), “bahan ajar merupakan suatu sarana proses belajar yang mampu mendorong atau membantu pendidik atau pelajar demi terlaksananya suatu proses pembelajaran”. Menurut Parmiti (2014:6) komponen sistem pembelajaran tersebut terdiri atas: a) peserta didik, b) proses pembelajaran, c) lulusan dengan kompetensi yang diharapkan, d) pendidik, e) kurikulum, dan f) bahan pembelajaran. keberadaan komponen-komponen ini saling berkaitan satu sama lain.

Permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu kurang tersedianya bahan ajar, bahan ajar tersebut dipandang sebagai suatu hal yang penting dalam proses atau kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran. Menurut Magdalena et al., (2020) mengungkapkan “bahwa bahan ajar merupakan sekumpulan materi yang secara sistematis disusun sebagai media pembelajaran mandiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku”. Pada dewasa ini, peran tenaga pendidik atau pengajar lebih mengarah sebagai fasilitator dimana berhak bertindak dalam mengarahkan serta membantu siswa dalam belajar.

Bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang dipergunakan dengan berbantu alat guna untuk mempermudah penyampaian materi pada saat proses pembelajaran berlangsung di sekolah. Hal tersebut akan mempermudah pengajar ketika pelaksanaan kegiatan mengajar di sekolah dan menjasi solusi untuk membuat peseta didik bersemangat ketika untuk belajar. Yang terjadi saat

proses pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar modul atau bahan ajar untuk pembelajaran dibuat dalam berbentuk modul cetak. Keberadaan modul cetak tersebut kerap memiliki sangat sedikit peminat terutama dikalangan anak-anak sebab dipandang terlalu monoton (Ricu Sidiq & Najuah, 2020).

Sejalan dengan Pratowo (2011: 17) mengungkapkan bahwa 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 perencanaan dan penelaahan implemnetasi pembelajaran.

Pendapat lain juga dikemukakan Abidin (1988: 263), bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar tersiri atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa agar mencapai kompetensi dasar yang diinginkan. Selain itu jenis-jenis materi pembelajaran terdiri atas pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai (Depdiknas, 2006: 3). Atas dasar defines ini, bahan ajar dapat didefinisikan sebagai seperangkat fakta, konsep, dan prosedur yang disusun untuk memudahkan proses pengajaran.

Yaumi (2013:279) menyatakan,

Pembelajaran mandiri menggunakan bahan pembelajaran yang telah didesain secara khusus dengan mempertimbangkan berbagai aspek dan bahan pembelajaran dalam pembelajaran mandiri merupakan representasi kehadiran guru, apabila peserta didik mengalami kesulitan guru berperan sebagai fasilitator yang dapat berinteraksi secara online maupun sesekali hadir untuk memfasilitasi, memberi motivasi, dan memberi petunjuk untuk memecahkan masalah.

Bahan ajar yang digunakan siswa belajar secara mandiri salah satunya adalah modul. Modul disebut sebagai media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar tanpa bantuan. Pembaca modul dapat

melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pengajar secara langsung. Modul merupakan paket belajar mandiri yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Modul disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Sanjaya (2008:156) menyatakan,

Melalui modul siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing, siswa yang memiliki kemampuan belajar cepat, maka dapat menyelesaikan paket modul secara cepat juga, sebaliknya manakala siswa lambat belajar, akan lambat juga menyelesaikan pembelajarannya.

Materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk modul memungkinkan siswa dapat belajar lebih cepat atau lebih lambat sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Sumiati dan Asra (2009) mengemukakan pembelajaran kontekstual merupakan upaya guru untuk membantu siswa memahami relevansi materi pembelajaran yang dipelajarinya, yakni dengan melakukan suatu pendekatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan apa yang dipelajarinya di kelas. (Susdiyanto, Saat, dan Ahmad, 2009).

Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu

lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Ilmu pengetahuan alam sebagai suatu proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. Karena ilmu pengetahuan alam merupakan sekumpulan fakta dan konsep, maka IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasikan oleh ilmuwan. Dengan begitu IPA menuntut siswa untuk bisa berpikir secara luas dan sesuai dengan fakta dan konsep. Ilmu pengetahuan alam ini mengharapkan siswa dapat meningkatkan sikap ingin tahu, tidak putus asa, tidak berprasangka, mawas diri, bertanggung jawab, berpikir bebas, dan kedisiplinan diri.

Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP, 2006), dimaksudkan untuk yaitu (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan, (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu

ciptaan Tuhan, (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan ilmu pengetahuan alam sebagai dasar untuk melanjutkan Pendidikan ke SMP.

Menurut Syahroni & Kasmui, (2016) *“The approaches and learning media used by educators to manage the learning process plays an important role in the students’ success during the learning process”*. Pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mengelola proses pembelajaran mempunyai peran penting dalam kesuksesan siswa selama proses belajar. Selama ini guru cenderung masih mendominasi pembelajaran IPA dengan metode ceramah dan berpusat pada guru. Sehingga dalam pembelajaran siswa cenderung bersifat pasif, kurang inisiatif dan tidak dilatih berdiri sendiri untuk belajar. Dalam proses pembelajaran siswa harus mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Proses belajar yang dimaksud ini tidak hanya menghafal, tetapi siswa harus mampu membangun pengetahuan dipikirkannya sendiri tanpa harus dipaksa sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Jika anak mengalami sendiri apa yang dipelajari diharapkan hasil belajar siswa juga akan lebih baik dan siswa mengingat lama apa yang sudah dipelajarinya sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Banjar Jawa, Ida Ayu Kade Suartini, S.Pd., ada beberapa temuan yang diperoleh yaitu, tujuan pembelajaran muatan IPA beelum tercapai secara maksimal. Dilihat dari tingkat pencapaian tujuan pembelajaran di SD Negeri 1 Banjar Jawa untuk mata pelajaran IPA masih tergolong relative rendah. Hal ini ditunjukkan dari rendahnya daya serap siswa dalam mengikuti pembelajaran, dimana nilai rata-rata siswa terhadap mata pelajaran IPA belum memuaskan. Berdasarkan pemaparan dari Ibu Ida Ayu Kade Suartini yang menyatakan nilai

rata-rata siswa kelas IV adalah masih di bawah KKM yaitu 65 dimana KKM yang sudah ditentukan adalah 75. Ini diakibatkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang optimal. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas IV adalah

- 1) sumber belajar yang digunakan oleh guru masih minim, hanya bersumber dari buku guru dan buku siswa yang disediakan oleh pemerintah. Belum ada sumber atau bahan ajar lain yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran di kelas.
- 2) Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya melakukan sedikit praktik dalam kegiatan pembelajaran tersebut.
- 3) siswa kurang aktif pada saat kegiatan pembelajaran IPA. Akhirnya terkadang siswa hanya bisa membayangkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa bisa melihat langsung. Hal ini menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dalam belajar dan mencari kesibukan sendiri saat pembelajaran berlangsung, sehingga menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa kurang maksimal. Dari hasil analisis kebutuhan siswa, dari sejumlah 38 orang siswa untuk penggunaan E-modul pembelajaran ini dipastikan dapat digunakan karena semua murid memiliki alat atau sarana prasarana di rumah masing-masing, sehingga tidak menghambat pembelajaran bagi siswa. Sebanyak 85% siswa merasa bosan dalam pembelajaran IPA yang hanya menggunakan metode ceramah saat pembelajaran berlangsung, mereka menyukai dengan adanya bantuan dari media untuk kegiatan pembelajaran ipa di kelas. Dan dari mereka juga merasa senang apabila dapat belajar mandiri berbantuan media seperti E-modul, tidak hanya menggunakan buku panduan saja. Hasil permasalahan yang ada, perlu upaya untuk melakukan pengembangan bahan ajar yang dapat

membantu peserta didik untuk belajar mandiri dan memahami pelajaran sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran yang menarik, inovatif, serta mudah untuk dipahami yang dapat dipergunakan oleh siswa untuk mempermudah dalam memahami materi pembelajaran. Dengan bantuan penggunaan media dalam proses belajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi bagi siswa. Gaya belajar siswa mempengaruhi siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Sejalan dengan pendapat Sukadi menjelaskan, bahwa “gaya belajar itu merupakan kombinasi antara cara seseorang dalam menyerap pengetahuan dan cara mengatur serta mengolah informasi atau pengetahuan yang didapat”. Sedangkan menurut S. Nasution, bahwa “gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir, dan memecahkan soal”. Sedangkan menurut Fleming dan Mills bahwa, “gaya belajar merupakan kecenderungan siswa untuk mengadaptasi strategi tertentu dalam belajarnya sebagai bentuk tanggung jawabnya untuk mendapatkan satu pendekatan belajar yang sesuai dengan tuntutan belajar di kelas/sekolah maupun tuntutan dari mata pelajaran tersebut.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan berdasarkan permasalahan diatas. Selama pembelajaran berlangsung peserta didik hanya menggunakan buku panduan yang dipinjamkan oleh pihak sekolah. Sehingga peserta didik sulit memahami materi pembelajaran dikarenakan kurangnya jenis bahan ajar yang lebih praktis, inovatif, dan yang lebih menarik bagi peserta didik maka dari itu dibutuhkan sebuah bahan ajar atau e-modul yang dapat membantu peserta didik

untuk belajar lebih mudah dan belajar secara mandiri dan dapat dipelajari secara berulang-ulang, dimana saja serta menambah wawasan peserta didik, dan guru merasa terbantu dengan adanya e-modul karena karakteristik dari e-modul dapat membantu belajar secara mandiri dan didalam e-modul isinya terdiri dari materi pelajaran, lembar kegiatan peserta didik/tugas, lembar kerja peserta didik serta soal-soal evaluasi yang bisa dikerjakan secara mandiri oleh peserta didik untuk meningkatkan tingkat pemahaman. Dikarenakan sistem pembelajaran yang berlangsung di kelas secara konvensional menggunakan metode ceramah, dan keterbatasan sarana prasarana, peserta didik pun merasa kurang dapat memahami materi yang diberikan pendidik, sehingga dibutuhkan bahan ajar modul berbentuk elektronik atau disebut dengan E-modul.

Dalam hal ini teknologi pendidikan mempunyai fungsi dalam pembelajaran yaitu, mengatasi permasalahan dan mempermudah proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kondisi dimana teknologi tersebut diterapkan. Hal tersebut sesuai dengan definisi teknologi pendidikan yang dijabarkan oleh AECT 2008 “teknologi pendidikan merupakan teori dan praktik perancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta penilaian proses dan sumber belajar” (dalam Mahadewi, 2014:8). Sejalan dengan hal tersebut bahan ajar yang digunakan sumber belajar adalah e-modul.

E-modul adalah sarana pembelajaran yang berbasis materi, metode, batasan-batasan, serta evaluasi yang dirancang secara sistematis serta menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitas secara elektronik. E-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik yang dapat dibaca dengan bantuan beberapa alat

elektronik seperti computer, handphone dll Wijayanto (dalam Edi, 2018: 27). E-modul merupakan sebuah alternative yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk memberi materi pada peserta didik yang bisa digunakan untuk belajar secara mandiri. Dengan adanya pembaharuan pada sumber belajar yaitu salah satunya E-modul ini diharapkan dapat membuat suasana kegiatan pembelajaran tidak mudah bosan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu peserta didik untuk lebih kreatif, aktif. Pengembangan E-modul ini dapat membantu peserta didik untuk mengetahui materi secara lengkap dan menarik. Sehingga meskipun sudah berada di rumah e-modul tetap dapat digunakan secara mandiri. E-modul adalah salah satu alternative bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, dapat membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

E-modul yang akan dikembangkan berupa E-modul berbantuan aplikasi Flipbook, aplikasi flipbook merupakan aplikasi yang sesuai untuk bahan ajar atau modul bagi peserta didik, karena flipbook ini tidak perlu mendownload aplikasi lain lagi untuk mengakses e-modul, sehingga lebih mempermudah peserta didik dalam menggunakannya. Penggunaan aplikasi ini dapat membantu peserta didik untuk lebih kreatif. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rhesta Ayu Oktaviara dan Triesninda Pahlevi yang berjudul “Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP SMKN 2 Blitar” menyatakan bahwa pengembangan E-modul dengan menggunakan aplikasi Flipbook sangat baik untuk bahan ajar siswa.

Kelebihan dari E-modul yang dikembangkan ini yaitu peserta didik dapat membantu pemahaman materi, menambah wawasan, menarik perhatian karena didalam E-modul terdapat materi yang lengkap dan juga terdapat gambar untuk lebih memahami isi materi, memiliki pengalaman belajar yang beragam dari segala media, menghilangkan kebosanan siswa pada saat belajar karena dalam pengembangan E-modul ini terdapat video pembelajaran yang dapat memperjelas dari materi, serta penggunaan E-modul lebih praktis karena berbasis web, jadi penggunaannya langsung masuk ke link E-modul untuk membukanya tanpa harus mendownload aplikasi apapun terlebih dahulu untuk mengakses E-modul tersebut. Selain itu juga dapat dibaca secara berulang-ulang dan dapat dipelajari secara mandiri.

E-modul yang akan dikembangkan yakni e-modul dengan konsep model pendekatan kontekstual dimana siswa dapat menggunakan e-modul ini sebagai bahan ajar dalam proses belajar. Menurut Rusman, (2012:190) *kontekstual* merupakan metode pembelajaran dengan menerapkan konsep belajar yang antara ilmu pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa dengan kehidupan nyata siswa, sehingga mendorong siswa untuk lebih memahami makna tentang materi yang disampaikan. Pendekatan ini cocok untuk diterapkan pada mata Ilmu Pengetahuan Alam yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini berfokus pada tahap *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation*

(mengevaluasi). E-modul ini diharapkan peserta didik akan lebih tertarik untuk mempelajari pokok pembahasan materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, karena siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja secara praktis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar yang digunakan masih kurang untuk digunakan dalam pembelajaran, karena hanya mengandalkan buku panduan tanpa adanya bahan ajar lainnya. Hal ini tergolong menonton dan sangat kurang menarik untuk membuat peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan bahan ajar berupa E-modul pembelajaran IPA yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SD Negeri 1 Banjar Jawa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya bahan ajar yang digunakan untuk pembelajaran IPA
2. Belum ada pengembangan bahan ajar yang membantu siswa untuk belajar mandiri.
3. Kurang efektifnya proses pembelajaran dikelas sebab masih dominan menggunakan metode ceramah.
4. Kurang efektifnya proses pembelajaran dikelas sebab masih dominan menggunakan metode ceramah.

5. Kurang terciptanya suasana belajar yang menarik dan diminati siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan maka pada penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal. Konten dalam produk pengembangan modul elektronik adalah pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjar Jawa. Bahan ajar ini akan dilakukan uji validitas dan uji efektivitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli desain dan ahli media pembelajaran), uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat ditentukan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah proses pengembangan produk E-Modul Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Jawa?
2. Bagaimana hasil uji validasi E-Modul Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SDNegeri 1 Banjar Jawa?
3. Bagaimanakah efektivitas E-Modul Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Jawa?

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 proses pengembangan E-modul Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SD Negeri 1 Banjar Jawa;
2. Untuk mengetahui hasil uji validasi E-Modul Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Jawa;
3. Untuk mengetahui efektivitas E-Modul Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Jawa

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dihasilkan dapat meningkatkan dan mengembangkan proses belajar mengajar, khususnya E-Modul ilmu pengetahuan alam kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Jawa, penelitian ini dihasilkan dapat memberikan pengaruh positif khususnya bagi guru dapat meningkatkan media pembelajaran dan kualitas ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, pengembangan *E-Modul* ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami pelajaran dengan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan praktis.

- b. Bagi pendidik, produk pengembangan ini dapat menambah media pembelajaran serta membantu penyampaian materi yang lebih mudah dan menarik.
- c. Bagi Sekolah, produk pengembangan ini sebagai masukan untuk menambah media pembelajaran yang berkualitas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- d. Bagi Peneliti lain, penelitian ini bisa dijadikan sebagai tolak ukur dalam penelitian sejenis serta masukan dalam membuat media yang lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-modul pembelajaran berbasis model pendekatan kontekstual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam semester ganjil. Yang bisa dimanfaatkan pada saat pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang guru jelaskan. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *E-Modul* pembelajaran berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Banjar Jawa

2. Konten Produk

Dalam e-modul ini terdapat sampul e-modul, halaman utama, petunjuk penggunaan, penyampaian KD, Indikator, materi

pembelajaran, soal-soal latihan dan evaluasi yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan produk ini adalah pembelajaran pada semester ganjil dikemas dalam suatu e-modul yang dapat digunakan menggunakan smartphone yang memang belum pernah ada di kelas, sajian materi dalam e-modul dilengkapi dengan gambar, video, tes kemampuan dan lks di *liveworksheets.com* dan evaluasi e-modul ini didampingin dengan pendekatan kontekstual yang dapat menuntun siswa lebih kreatif dan membina kemampuan siswa dalam berargumentasi dan berkomunikasi.

4. Software

Dalam pengembangan produl e-modul ini menggunakan *Flip PDF Profesional* sebagai *software* utama dengan dibantu beberapa software lain seperti, *Microsoft Office* dan *Canva*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran *e-modul* ini diharapkan dapat menjadi fasilitator yang dapat berperan sebagai sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Pentingnya pengembangan *e-modul* pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual ini sebagai upaya siswa dapat menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Bagi guru *e-modul* pembelajaran ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, bermakna dan

menyenangkan. Adanya *e-modul* ini merupakan inovasi media pembelajaran yang sebelumnya tidak pernah dikaji oleh peneliti lain.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembang sebagai berikut.

1. Pengembangan E-modul IPA berbasis model pendekatan kontekstual ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. E-modul yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri.
3. Produk E-modul ini mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, sebab materi yang disajikan sangat komplek lengkap.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan *E-Modul* ini adalah sebagai berikut:

- a. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya berupa *E-Modul*, serta dengan evaluasi yang dilakukan menggunakan evaluasi formatif/validasi.
- b. *E-Modul* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Jawa.
- c. Produk yang dikembangkan ini hanya dapat digunakan dengan bantuan smartphone, laptop atau computer.

1.10 Definisi Istilah

1. *E-Modul* merupakan media digital yang efektif dan efisien yang berupa audio, gambar, maupun audio yang bertujuan untuk membantu siswa memecahkan masalah dengan caranya sendiri;
2. Model ADDIE merupakan model yang digunakan untuk merancang *E-Modul*. Model initerdiri dari 5 tahapan yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*;
3. *Contextual Teaching and Learning* atau kontekstual (CTL) merupakan model pembelajaran adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.
4. Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu sebuah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada lingkungan alam, pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan kepekaan dan juga perhatian bagi para peserta didik untuk dapat mengenali secara lebih mendalam tentang lingkungan alam.