

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian 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

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang di era modern ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini ikut mendesak adanya perkembangan pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu pada individu-individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian manusia. Dengan adanya pendidikan, manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan serius yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas, dan relevansinya.

Sistem Pendidikan Nasional (kelembagaan.ristekdikti.go.id, 2016) yang menyatakan pendidikan sebagai suatu usaha yang terencana guna mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan mampu mengembangkan potensi siswa dalam

kekuatan spiritual, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Rahmadani (2017) menyatakan bahwa pada hakekatnya pendidikan merupakan usaha suatu sadar yang dilakukan manusia secara terus menerus (sepanjang hayat) dalam kehidupannya agar mampu mempertahankan jati diri, eksistensi, dan bertahan hidup. Pendidikan perlu diarahkan sesuai dengan tujuan yang terkandung dalam hakikat pendidikan sehingga diperlukan pembelajaran yang mampu mendukung proses pengarahan kepada tujuan pelaksanaan pendidikan itu sendiri.

Pembelajaran merupakan proses kerjasama dan komunikasi antara siswa dengan guru atau dengan lingkungannya untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pembelajaran yang dilaksanakan kurang mendapat perhatian dari siswa terkhusus pada pembelajaran yang materinya bersifat padat dengan kata-kata dan sering membuat siswa merasa bosan saat membacanya. Selain itu, kurangnya penjelasan guru untuk mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata mengakibatkan siswa belum bisa menghubungkan materi yang telah mereka pelajari disekolah dan proses pengaplikasian materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat atau perantara yang dapat memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan minat dan daya tarik siswa dalam belajar. Tetapi kenyataannya penggunaan media pembelajaran di sekolah masih belum maksimal digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu wali kelas V SD Negeri 1 Panji, yaitu dengan Ibu Ni Made Sudartini, S.Pd., SD pada hari jumat, 21 September 2022 pukul 09.00 WITA dapat dikemukakan bahwa pencapaian hasil belajar siswa

pada muatan IPA masih belum maksimal karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan untuk memperluas pengetahuan siswa pada muatan IPA.

Tabel 1.1
Data Nilai Tengah Semester Kelas V SD Negeri 1 Panji

No	Kriteria Data	Data yang Ditemukan
(1)	(2)	(3)
1	Jumlah siswa kelas V	37
2	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Siswa	75
3	Nilai rata-rata ulangan semester kelas V	55,9
4	Jumlah siswa yang tuntas	11
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	26

Berdasarkan dokumen yang diperoleh rata-rata nilai tengah semester siswa pada muatan IPA yaitu 55,9 dari 37 jumlah siswa kelas V. Ditemukan 26 orang siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 11 orang siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan nilai KKM Nasional adalah 75. Kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar siswa diduga karena masih minimnya penggunaan media pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan oleh guru masih berupa bahan ajar cetak dan proses pembelajaran guru juga masih jarang menggunakan media pembelajaran, padahal media pembelajaran sangat membantu siswa agar tertarik dan semangat untuk belajar. Di SD Negeri 1 Panji juga sudah tersedia proyek sebanyak 3 buah, LCD sebanyak 1 buah, Infokus sebanyak 3 buah dan komputer sebanyak 3 buah tetapi penggunaannya belum maksimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan didalam kelas pada hari rabu, 21 September 2022 pukul 09.00 WITA diketahui bahwa metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu metode ceramah dan tanya jawab. Proses

pembelajaran umumnya masih berpusat pada guru yaitu siswa cenderung menerima apa yang dijelaskan oleh guru, namun belum memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang secara mandiri. Sehingga, jika pembelajaran dibiarkan seperti itu maka hasil belajar dari siswa tidak akan mengalami peningkatan. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media seperti buku paket untuk mendukung proses pembelajaran dan guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang bersifat inovatif sehingga mengakibatkan kejenuhan siswa dalam belajar. Bahan ajar yang demikian tentunya tidak dapat menarik minat belajar siswa.

Dari kondisi tersebut dibutuhkan bahan ajar yang dapat membantu siswa untuk belajar mandiri seperti E-modul untuk meningkatkan hasil belajar siswa. E-modul merupakan bahan ajar digital yang disusun secara sistematis dan dapat menyajikan materi secara runtut dan dilengkapi dengan materi, video dan latihan soal yang dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran dan E-modul juga mampu membantu memudahkan guru dalam menjelaskan suatu materi pelajaran. Selain itu E-modul juga praktis dan mudah untuk diakses menggunakan smartphone sehingga hal ini dapat menarik minat belajar siswa karena bisa belajar dimana saja dan kapan saja.

Selain itu E-modul, salah satu pendekatan pembelajaran yang mendukung penggunaan E-modul dalam proses pembelajaran adalah berpendekatan kontekstual. Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, sementara siswa memperoleh pengetahuan dan

keterampilannya dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi diri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat. Hal ini sesuai pendapat Rusman (2013), bahwa pendekatan kontekstual dapat membuat siswa mampu menghubungkan isi dari subjek-subjek akademik dengan konteks kehidupan keseharian untuk menemukan makna. Tujuannya agar mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Dengan demikian inti pendekatan kontekstual merupakan keterkaitan setiap materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Wina Sanjaya (2005:109) berpendapat bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya pada kehidupan mereka.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul pelatihan **“Pengembangan E-modul Berpendekatan Kontekstual Pada Muatan IPA Kelas V SD Negeri 1 Panji Tahun Pelajaran 2022/2023”**. Dengan adanya pengembangan E-modul berpendekatan kontekstual ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat terlebih karena muatan IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari mengenai pengetahuan dan alam sekitar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di SD Negeri 1 Panji. Sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap topik yang dipelajari.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga pembelajaran sangat monoton yang mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa.
3. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional.
4. Guru memiliki keterbatasan waktu dalam membuat bahan ajar digital.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang ada dan adanya keterbatasan sehingga tidak bisa memberikan solusi untuk semua masalah yang telah dipaparkan. Maka penelitian ini hanya memberikan solusi pada masalah mengenai kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh siswa, sehingga siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran khususnya materi gaya pada muatan IPA. Oleh sebab itu, pada penelitian ini dikembangkan E-modul Berpendekatan Kontekstual Pada Muatan IPA Kelas V SD Negeri 1 Panji.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, perumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah proses rancang bangun pengembangan E-modul berpendekatan kontekstual pada muatan IPA kelas V SD Negeri 1 Panji?
2. Bagaimanakah hasil validitas E-modul berpendekatan kontekstual pada muatan IPA kelas V SD Negeri 1 Panji?
3. Bagaimanakah efektifitas E-modul berpendekatan kontekstual pada muatan IPA kelas V SD Negeri 1 Panji?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

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

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan E-modul berpendekatan kontekstual pada muatan IPA kelas V SD Negeri 1 Panji.
2. Untuk mengetahui hasil validitas pengembangan E-modul berpendekatan kontekstual pada muatan IPA kelas V SD Negeri 1 Panji.
3. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan E-modul berpendekatan kontekstual pada muatan IPA kelas V SD Negeri 1 Panji.

1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi upaya peningkatan proses belajar mengajar bagi siswa khususnya bagi siswa di SD Negeri 1 Panji. Adapun secara spesifik manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dapat dibagi dalam dua bentuk sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Teknologi Pendidikan yang berhubungan dengan penerapan pengembangan E-modul berpendekatan kontekstual dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media dan alternatif untuk memilih atau menyiapkan strategi pembelajaran, media pembelajaran dan juga sebagai masukan bagi guru bidang studi.
- c. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam tambahan informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kelas pada muatan IPA ataupun pembelajaran yang lainnya.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis, sehingga peneliti lain bisa membuat hasil penelitiannya menjadi maksimal.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini pengembangan ini, produk yang dikembangkan adalah E-modul pada muatan IPA. Adapun spesifikasi produk, yaitu:

a. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-modul berpendekatan kontekstual pada muatan IPA kelas V SD Negeri 1 Panji.

b. Konten Produk

Di dalam E-modul terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, video pendukung materi, soal-soal latihan, evaluasi yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

c. Kelebihan Produk

1. E-modul ini mudah diakses dimana saja dan kapanpun menggunakan *smartphone*.
2. E-modul dilengkapi dengan soal latihan dan evaluasi dari materi yang disajikan.
3. E-modul didesain dengan pemilihan gambar dan warna semenarik mungkin sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi pembelajaran dan
4. E-modul dapat meningkatkan kualitas penyampaian pesan pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

d. *Software* Pengembangan

Software yang digunakan dalam pengembangan produk E-modul ini adalah *Flip PDF Corporate* sebagai *software* utama dan dengan bantuan *software* lainnya, yaitu *Microsoft PowerPoint*, *Microsoft office word*, *Filmora* dan *canva*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam proses pembelajaran muatan IPA dikelas guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan menggunakan media konvensional, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Untuk itu diperlukan adanya media yang dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Pengembangan E-modul berpendekatan kontekstual diharapkan mampu menjadi fasilitator yang berperan sebagai sumber informasi dan membantu siswa untuk belajar secara mandiri serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Kemudian untuk guru, pengembangan E-modul ini berfungsi sebagai alat bantu dalam memperjelas suatu pelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan E-modul berpendekatan kontekstual pada muatan IPA, yaitu:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. E-modul ini dirancang sebagai salah satu sumber belajar siswa dalam memahami muatan IPA, sehingga dengan media ini siswa dapat belajar secara mandiri, mudah memahami materi dan mampu memecahkan masalah yang ada dalam pelajaran.
 - b. Guru memiliki kemampuan untuk mengoperasikan komputer/laptop sehingga mampu untuk mengembangkan bahan ajar digital berupa E-modul.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan E-modul berpendekatan kontekstual ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas V SD Negeri 1 Panji, sehingga produk ini hanya diperuntukkan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Panji pada muatan IPA mengenai alam sekitar.
- b. Produk E-modul hanya dapat digunakan dengan bantuan smartphone, laptop ataupun komputer.

1.10 Definisi Istilah

Agar terhindar dari kesalahpahaman dalam memahami pengertian yang terdapat dalam judul penelitian ini, penulis merasa perlu memberikan penjelasan dan batasan terhadap pengertian dari beberapa istilah yang terdapat dalam judul yang dimaksud. Adapun istilah yang dimaksud sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah upaya mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dikelas dan bukan untuk menguji teori. Pengembangan dalam penelitian ini berupa E-modul berpendekatan kontekstual pada muatan IPA kelas V SD Negeri 1 Panji.

2. E-modul

E-modul adalah bahan ajar digital yang disusun secara sistematis dan dapat menyajikan materi secara runtut dan juga dilengkapi dengan materi, video dan latihan soal yang dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran secara mandiri.

3. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan Kontekstual adalah suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang dibuktikan dengan perubahan tingkah laku seorang siswa. Hasil belajar yang dimaksud oleh penulis adalah perubahan yang terdapat pada siswa setelah mengikuti pembelajaran secara keseluruhan dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku.

