

# BAB I

## PENDAHULUAN

Hal-hal yang diuraikan pada bab ini, yaitu (1) latar belakang masalah, (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

Kemajuan teknologi saat ini bertumbuh dengan sangat pesat, Hal ini menciptakan inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dari berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Hal ini tentu saja membawa dampak yang positif bagi suatu negara, sehingga bisa mendorong ke arah perkembangan lebih pesat dan memperluas wawasan serta mencerdaskan rakyat. Sumber daya manusia merupakan aset utama dalam membangun suatu bangsa. Ketersediaan sumber daya alam yang melimpah dan adanya sumber daya modal serta teknologi yang semakin canggih, tidak akan mempunyai kontribusi yang bernilai tambah, tanpa didukung oleh adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan kualitas suatu bangsa sesungguhnya bertumpu pada peningkatan kualitas sumber manusianya, dan hanya akan dapat dicapai salah satunya melalui penekanan pada pentingnya pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Nuri Ichsan, 2021:541).

Pendidikan mempunyai kontribusi yang sangat berharga dan signifikan dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa, tentunya juga bagi Bangsa Indonesia. Untuk mengoptimalkan kontribusi pendidikan tersebut terhadap peningkatan kualitas bangsa ini, semua pihak mempunyai kontribusi yang penting termasuk pengelola pendidikan itu sendiri, pihak swasta, pemerintah, dan masyarakat pada umumnya. Keberhasilan pendidikan merupakan landasan bagi perkembangan ekonomi dan sosial masyarakat. Dukungan terhadap pentingnya kontribusi pendidikan dalam membangun bangsa Indonesia sebagai bangsa yang besar di antara negara di dunia ini, sesungguhnya telah tertuang di dalam UUD 1945 yang mengamanatkan bahwa, pendidikan merupakan hak dan kewajiban bagi seluruh warga Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan harus menjadi prioritas utama dalam proses keseluruhan pembangunan nasional.

Pendidikan nasional sebagai salah satu sektor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Makna manusia yang berkualitas, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan nasional harus berfungsi secara optimal sebagai

wahana utama dalam pembangunan bangsa dan karakter. Guru memegang peranan sentral dalam proses belajar mengajar, untuk itu mutu pendidikan di suatu sekolah sangat ditentukan oleh kemampuan yang dimiliki seorang guru dalam menjalankan tugasnya. Untuk melaksanakan proses belajar setiap jenjang pendidikan memerlukan kurikulum sebagai acuan dan pedoman dalam proses belajar mengajar. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh seorang siswa dari awal hingga akhir program (Parmiti, 2015).

Menurut UU No. 20 tahun 2003, kurikulum yaitu seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi dan bahan pelajaran serta secara yang digunakan sebagai pedoman membuat berbagai mata pelajaran yang harus diberikan kepada peserta didik selain itu, pembelajaran sebagai suatu proses merupakan suatu sistem yang tidak terlepas oleh komponen lainnya yang saling berinteraksi. Tanpa adanya komponen-komponen tersebut dapat terjadinya kegagalan komunikasi, yaitu materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa secara optimal. Beberapa komponen tersebut diantaranya ialah media pembelajaran. Menurut H. Malik (1994), dalam Felia (2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Dengan perkembangan zaman khususnya dibidang teknologi, yang semula dari menggunakan kertas dan pulpen untuk berkomunikasi jarak jauh antar guru dan siswa, kini hanya mengandalkan smartphone untuk melampaui batas ruang dan waktu. Dengan adanya media pembelajaran dirasa dapat membantu selama proses pembelajaran siswa selama berlangsungnya belajar disekolah maupun dirumah, di mana pembelajaran dilakukan secara langsung maupun tidak langsung (Offline)

dari kediaman masing-masing. Juga, guru dapat mengefisienkan waktu dalam memberikan penjelasan dan memaksimalkan peningkatan keterampilan serta minat belajar siswa.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto, 2010). Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lain, karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai hasil yang maksimal. Hingga saat ini, dalam proses pembelajaran minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa. Tak jarang juga guru mengalami kesulitan dalam mengelola kelas diduga karena terdapat beberapa masalah ketika kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu adanya kemungkinan minat belajar siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran IPA. Dalam pembelajaran IPA, program pendidikan yang diberikan berupa pengetahuan gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar. Penyelidikan, penyusunan, penyajian gagasan pada prinsipnya, mempelajari IPA mencari tahu cara mengerjakan, melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam. Jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi dalam pembelajaran IPA, dapat melatih siswa untuk berpikir secara kritis, ilmiah, cermat kreatif, mampu menguasai konsep-konsep IPA dan saling keterkaitannya yang menjadikan siswa mendapat hasil belajar yang baik dalam pelajaran IPA, serta berguna dalam kehidupan sehari-hari. Berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar IPA tergantung dari dalam diri siswa tersebut. Pada kenyataannya mata

pelajaran IPA termasuk pelajaran yang tidak disukai, akan tetapi pembelajaran IPA dapat diupayakan agar materi yang disampaikan kepada siswa lebih menarik.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Luh Putu Ari Surestiani, pada Kamis, 25 November 2021 pada pukul 11.29 Wita, beliau menyampaikan fasilitas belajar seperti LCD, dan fasilitas yang menunjang pembelajaran lainnya sudah dimiliki oleh sekolah, namun dikarenakan kondisi pembelajaran yang terkadang hanya sebatas dilakukan menggunakan buku atau mencari sumber di internet belum adanya pengembangan media pembelajaran, sehingga mempersulit penerimaan serta pemahaman siswa terhadap materi khususnya mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SD. Beliau juga menyampaikan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 1 Denbantas dalam pelajaran IPA khususnya untuk konsep dan pemahaman terkait materi mengenal gaya, gaya otot, gaya listrik, gaya gravitasi, gaya gesek, dan magnet. Adapun yang sulit dipahami sehingga dampaknya berpengaruh pada rendahnya prestasi hasil belajar, sehingga masih terdapat beberapa orang siswa yang memiliki nilai dibawah rata-rata.

Tabel 1.1  
Data Nilai Rata-rata Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA

<b>Jumlah Siswa</b>	28
<b>Nilai rata-rata Siswa</b>	67,48
<b>KKM</b>	75

(Sumber: SD Negeri 1 Denbantas)

Mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Nasional yaitu 75, hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPA masih mengalami kendala.

Berdasarkan hasil dari kajian penelitian, e-modul mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Widiastuti, 2021). Selaras dengan hal tersebut, e-modul efektif untuk meningkatkan hasil

belajar peserta didik (Lestari dan Parmiti, 2020; Agung dkk, 2021) E-modul mampu membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik dan e-modul mampu menjadikan sumber belajar untuk melaksanakan penelitian yang berkelanjutan (Isniah dkk, 2020). Menurut Kimianti dan Prasetyo (2019) e-modul mampu meningkatkan literasi peserta didik. Melihat masalah diatas untuk memecahkan permasalahan tersebut membuat pengembangan E-Modul materi pada materi gaya, gaya otot, gaya listrik, gaya gravitasi, gaya gesek, dan magnet untuk mata pelajaran IPA. Dalam pengembangan bahan ajar E-Modul pembelajaran ini juga memiliki kelebihan diantaranya yaitu: memudahkan siswa memahami memvisualisasikan materi, tanpa menggunakan kuota internet, yang nantinya akan menghasilkan sebuah produk pengembangan E-Modul pembelajaran yang belum pernah di implementasikan oleh pendidik di SD Negeri 1 Denbasas. Dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang meliputi beberapa tahapan seperti menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi media pembelajaran untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Hasil belajar siswa masih terdapat dibawah rata-rata.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar masih sebatas menggunakan buku pembelajaran saja
3. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang ditemukan, yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi khususnya mata pelajaran IPA materi gaya, gaya otot, gaya listrik, gaya gravitasi, gaya gesek, dan magnet adalah konsep yang sulit dipahami siswa, beberapa hasil belajar siswa yang masih terdapat dibawah KKM yaitu 75, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar masih menggunakan buku pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah agar tidak terjadi perluasan masalah dalam penelitian ini menitikberatkan pada Pengembangan E-Modul berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Denbatas Tahun Pelajaran 2021/2022.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat ditentukan yaitu.

1. Bagaimanakah rancang bangun E-Modul berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Semester Genap di SD 1 Negeri Denbatas Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah hasil uji validitas E-Modul berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Semester Genap di SD 1 Negeri Denbatas Tahun Pelajaran 2021/2022?
3. Bagaimanakah hasil uji efektivitas pengembangan E-Modul berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Semester Genap di SD 1 Negeri Denbatas Tahun Pelajaran 2021/2022?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

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

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun E-Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Semester Genap di SD 1 Negeri Denbas Tahun 2021/2022.
2. Untuk mengetahui hasil uji validitas E-Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Semester Genap di SD 1 Negeri Denbas Tahun 2021/2022.
3. Untuk mengetahui hasil efektivitas pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Semester Genap di SD Negeri Denbas Tahun 2021/2022.

### **1.6 Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini yakni sebagai berikut.

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi tentang pengembangan E-Modul berbasis pendekatan kontekstual, dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dikelas khususnya dalam dunia pendidikan.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Pengembangan E-Modul dalam proses pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami materi pembelajaran

terutama dalam hal belajar individual, serta dapat membangkitkan meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai media dan sekaligus alat bantu untuk memfasilitasi proses pembelajaran siswa di kelas khususnya pada mata pelajaran IPA dan membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran dikelas tidak monoton dan efektif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan Informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur, masukan, dan inspirasi. Sehingga peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran sebagai tolak ukur dasar.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah bahan ajar berupa E-Modul. E-Modul ini dapat membantu proses pembelajaran dikelas yang mampu meningkatkan semangat, minat dan hasil belajar siswa. Pengembangan bahan ajar E-Modul ini dikembangkan menggunakan aplikasi *software 3D Pageflip Profesional*. E-Modul ini memuat materi bahan ajar yang disusun secara sistematis sehingga siswa maupun guru bisa mengakses kapan saja. Spesifikasi produk pengembangan yang dihasilkan “Pengembangan E-Modul berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPA yang diterapkan di kelas

IV Semester Genap di SD Negeri 1 Denbata”. E-Modul ini dilengkapi dengan video dan gambar. Produk ini didesain semenarik mungkin selain itu juga bisa dimanfaatkan untuk guru, peserta didik dan siswa yang ingin belajar sehingga bahan ajar E-Modul ini memiliki berbagai media pendukung didalamnya.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Sebelum produk dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan produk yang diharapkan di lapangan. Analisis yang dilakukan menggunakan metode wawancara oleh guru IPA yang ada di SD Negeri 1 Denbata. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan produk yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran merupakan tujuan utama yang sangat diharapkan dari pendidikan maupun peserta didik. Sedangkan untuk guru produk ini dapat berfungsi sebagai alat bantu pada mata pelajaran IPA.

Dengan adanya produk pengembangan E-Modul ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif, mandiri, dan sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa. Sehingga bagi siswa yang kurang paham dapat memahami materi isi pelajaran, bisa belajar secara berulang kali sehingga siswa tersebut benar-benar paham.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

- a. Dengan adanya bahan ajar E-Modul ini akan memotivasi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena didalamnya terdapat media yang sangat menarik sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

- b. Bahan ajar E-Modul pembelajaran IPA ini dirancang sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
- c. Dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar E-Modul akan memudahkan siswa dalam memahami isi materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.
- d. Baik siswa maupun guru dapat menggunakan bahan ajar E-Modul sehingga memudahkan proses pembelajaran yang lebih sistematis, dan lebih mudah dipahami.

#### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan E-Modul ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa dan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 1 Denbata sehingga produk yang dibuat oleh pengembang hanya diperuntukkan bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Denbata Tahun Pelajaran 2021/2022.
- b. Produk pengembangan hanya dapat digunakan dengan bantuan media handphone, laptop atau PC Komputer.
- c. Produk pengembangan ini hanya untuk mata pelajaran IPA kelas IV semester genap.

#### 1.10 Definisi Istilah

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

- a. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk.

- b. E-Modul adalah sarana media pembelajaran buku elektronik yang memuat teks, gambar, video atau sebuah produk berupa materi, metode, batasan-batasan yang dirancang secara sistematis, menarik dan bersifat portable untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik.
- c. Model ADDIE, adalah model untuk merancang suatu sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Adapun model dari ADDIE in terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
- d. IPA merupakan singkatan dari kata “Ilmu Pengetahuan Alam” atau dalam Bahasa Inggris disebut “*natural science*”, secara singkat sering disebut “*Science*” (*Natural*) yang artinya alamiah, atau ilmu yang mempelajari tentang alam, sedangkan *Science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam secara harfiah disebut ilmu yang mempelajari tentang peristiwa yang terjadi di alam.
- e. Pendekatan Kontesual atau Pembelajaran Kontesktual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi di dunia nyata dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan, penerapannya dalam kehidupan sehari-hari mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Model pembelajaran konteks tidak eksklusif, tetapi dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lain seperti penemuan, keterampilan proses, eksperimen, demonstrasi, diskusi, dan lain-lain.