

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Sistem pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam rangka mengembangkan kehidupan manusia dan meningkatkan kemajuan bangsa. Sebagaimana dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab I Pasal 1 telah dijelaskan bahwa “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”. Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik, menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas dan relevansinya.

Menurut AECT 2008 (dalam Mahadewi, 2014:9) teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Teknologi Pendidikan dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan pendidikan, sehingga mampu memberikan manfaat dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Berbagai bentuk

pengalaman belajar, baik yang dapat dicapai di dalam kelas maupun di luar kelas dan pesan-pesan pembelajaran, dapat dikemas dengan memperhatikan kaidah serta prinsip teknologi pendidikan. Pemanfaatan teknologi pembelajaran diharapkan pesan pendidikan dapat dikemas lebih sistemik baik dalam kemasan fisik maupun maya, yang tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang maupun waktu, sehingga dapat diterima oleh peserta didik dengan baik, mudah, dan meluas, serta menciptakan pendidikan yang menyenangkan, fleksibel dalam dimensi waktu, ruang, serta mengembangkan potensi peserta didik secara individual sekaligus mampu mendesain, mengembangkan hingga mengevaluasi pesan pendidikan menjadi media pembelajaran.

Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab III Pasal 4). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1) selain itu pembelajaran juga dimaknai sebagai suatu cara atau upaya yang direncanakan pengajar dengan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode atau strategi untuk menciptakan terjadinya proses belajar pada pembelajaran. Dari definisi ini, untuk menciptakan proses pembelajaran yang baik sangat diperlukan suatu strategi. Proses pembelajaran dibangun berdasarkan strategi pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran yang efektif akan mampu membawa peserta didik mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan. Didalam proses pembelajaran, pendidik menjadi seseorang yang berperan penting bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil

pembelajaran. Pendidik atau pengajar menciptakan pembelajaran secara kreatif-inovatif dengan acuan tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan pendidik salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar inovatif bagi peserta didik.

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar menurut Parmiti dan Prabawa, (2015:9). Bahan ajar memiliki ciri atau karakteristik yang unik. Karakteristik bahan ajar memudahkan pengajar mengidentifikasi produk atau materi yang termasuk bahan ajar dan tidak termasuk bahan ajar. Konsep sistematis perlu dilengkapi dengan konsep karakteristik bahan ajar sehingga memperkaya pemahaman tentang bahan ajar menurut Parmiti dan Prabawa, (2015:10). Pertama, bahan ajar dapat membelajarkan sendiri para siswa (*self instructional*), artinya bahan ajar mempunyai kemampuan menjelaskan yang sejelas-jelasnya semua bahan yang termuat didalamnya dan diperlukan bagi pembelajaran siswa. Kedua, bahan ajar bersifat lengkap, sehingga memungkinkan siswa tidak perlu lagi mencari bahan di sumber lain. Ketiga, bahan ajar bersifat fleksibel, dapat digunakan baik untuk belajar klasikal, kelompok, dan mandiri. Keempat, desain bahan ajar dibuat dalam format yang sederhana tidak terlalu kompleks dan detail, yang penting bahan ajar mampu merangsang perkembangan seluruh potensi dasar siswa. Kelima, tampilan bahan ajar harus menarik perhatian siswa, misalnya dengan desain sampul bergambar, berwarna-warni, dihiasi gambar-gambar yang disenangi (disesuaikan dengan taraf perkembangan siswa).

Pelaksanaan pembelajaran yang berjalan dimanapun itu diatur berdasarkan kurikulum. Saat ini kurikulum yang berlaku salah satunya adalah Kurikulum

2013. Penerapan kurikulum 2013 menuntut siswa untuk menjadi lebih aktif (*student center*) sehingga pemilihan media sangat penting dalam menentukan hasil belajarnya. Modul adalah salah satu alternatif media yang menunjang untuk pembelajaran tersebut. Modul merupakan suatu cara pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan. Strategi pengorganisasian materi pada modul mengandung *sequencing* yang mengacu pada urutan penyajian materi pelajaran dan *synthesizing* yang mengacu pada upaya untuk menunjukkan kepada peserta didik keterkaitan antara fakta, konsep, prosedur, dan prinsip yang terkandung dalam materi pembelajaran. Namun kondisi sekarang berbeda, dimana Covid-19 menjadi pandemi sehingga proses pembelajaran dilaksanakan secara daring. Dengan kondisi Covid-19, guru dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan situasi yang ada. Selain itu, seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin cepat, pendidik diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi saat ini. Sehingga guru mampu memanfaatkan teknologi yang ada, dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang mudah dan efisien, dengan membuat segala sesuatu dapat diakses dengan mudah oleh siswa.

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi telah memungkinkan pengembangan pembelajaran dalam mengubah penyajian bahan ajar, dalam hal ini modul cetak, menjadi modul yang dikemas dalam format digital atau dikenal dengan istilah modul elektronik (*e-modul*). Keunggulan dari *e-modul* dalam proses pembelajaran terletak pada pola belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan *e-modul* dan guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa.

Modul elektronik (*e-modul*) merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak. Modul elektronik merupakan sumber belajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang sesuai dengan kesulitan secara elektronik menurut Ismi dkk (2019:309). Kelebihan *e-modul* dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, *audio*, *video*, dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera. *E-Modul* dirancang sesuai kurikulum dan dibuat berbentuk bahan ajar non cetak dengan tampilan menggunakan piranti elektronik seperti komputer atau android. Untuk mengoptimalkan perannya, *e-modul* yang dikembangkan saat ini harus terintegrasi dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 yakni pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa mulai dari proses mengamati, menanya, mengumpulkan data/informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan, sehingga mendorong perkembangan dan pengembangan kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan siswa menjadi lebih baik serta memenuhi kaidah ilmiah menurut Wiyanto (2017:217). Selain itu *e-modul* yang sistematis dengan penggunaan elektronik memberi kesempatan kepada siswa untuk memudahkan belajar dimana saja karena *e-modul* berbentuk *file*, sehingga lebih praktis untuk di bawa.

Berdasarkan kebutuhan siswa dan guru dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran pada tema 6 “menuju masyarakat sejahtera”, yang

telah diungkap dirasa perlu adanya suatu inovasi baru dalam pengembangan sistem pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan efektif serta efisien dalam pemanfaatannya. Dari hasil observasi yang dilakukan dengan siswa kelas VI, dapat diketahui bahwa beberapa siswa sudah memiliki laptop dan smartphone. Disamping itu fasilitas yang ada di SD Negeri 18 Sesetan sudah cukup lengkap yaitu: memiliki LCD, Komputer, dan Akses Internet. Hal tersebut menjadi aspek pendukung pengembangan *e-modul*.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 18 Sesetan pada tema 6 “menuju masyarakat sejahtera”, diperoleh informasi tentang keterbatasan pada proses belajar mengajar. Keterbatasan itu diantaranya (1) jarangny sarana seperti LCD, komputer dan akses internet yang ada di sekolah digunakan secara efektif, (2) media pembelajaran yang digunakan yaitu masih menggunakan media sederhana, (3) pembelajaran masih berpatokan dengan buku paket saja, belum adanya sumber belajar berbasis digital yang memanfaatkan sarana di sekolah, (4) proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah, (5) guru memiliki waktu terbatas untuk membuat media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat ditarik suatu analisis dasar bahwa proses pembelajaran di SD Negeri 18 Sesetan pada tema 6 “menuju masyarakat sejahtera” kelas VI kurang optimal. Hal ini dikarenakan kurang adanya media pembelajaran yang mendukung dan kurangnya memanfaatkan sarana. Seperti penggunaan sarana LCD, komputer dan akses internet yang seharusnya mampu mendukung kegiatan proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukannya pengembangan media untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Salah satu media yang cocok dan

memenuhi kriteria tersebut adalah media pembelajaran *e-modul* yaitu menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker Pro*. Siswa dapat bebas mengakses materi yang telah disediakan di *Kvisoft Flipbook Maker Pro* selain itu materi pelajaran dilengkapi dengan video dan soal-soal untuk mengetahui seberapa pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Permasalahan inilah yang kemudian penulis angkat dalam skripsi dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema 6 Kelas VI Di SD Negeri 18 Sesetan Tahun Pelajaran 2021/2022”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu.

- 1) Proses pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah membuat siswa cepat bosan dan enggan untuk memperhatikan penjelasan guru.
- 2) Pembelajaran hanya berpatokan pada buku paket saja, sehingga diperlukan sebuah bahan ajar *e-modul* sebagai sarana pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa saat belajar dan meningkatkan hasil belajar.
- 3) Guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan bahan ajar digital seperti *e-modul* belum ada.
- 4) Kurangnya penggunaan sarana LCD, komputer dan akses internet yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas.
- 5) Guru dituntut mampu mengembangkan bahan ajar inovatif yang dapat menciptakan terjadi proses belajar mandiri dalam diri siswa.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini menitik beratkan pada Pengembangan *E-Modul* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema 6 Kelas VI Di SD Negeri 18 Sesetan berupa *E-Modul* menggunakan software *Kvisoft Flipbook Maker Pro*.

### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun produk pengembangan *e-modul* berbasis pendekatan saintifik pada tema 6 kelas VI di SD Negeri 18 Sesetan tahun 2021/2022?
2. Bagaimana validasi produk pengembangan *e-modul* berbasis pendekatan saintifik pada tema 6 kelas VI di SD Negeri 18 Sesetan tahun 2021/2022?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun produk pengembangan *e-modul* berbasis pendekatan saintifik pada tema 6 kelas VI di SD Negeri 18 Sesetan tahun 2021/2022.

2. Untuk mendeskripsikan validasitas produk pengembangan *e-modul* berbasis pendekatan saintifik padatema 6 kelas VI di SD Negeri 18 Sesetan tahun 2021/2022.

### 1.6 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan dikembangkan nantinya adalah berupa *e-modul* dengan menggunakan software *Kvisoft Flipbook Maker Pro*. Adapun spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Nama produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah “pengembangan *e-modul* berbasis pendekatan saintifik padatema 6 kelas VI di SD Negeri 18 Sesetan tahun 2021/2022”.

2. Kelebihan Produk

Kelebihan *e-modul* ini adalah untuk membantu guru lebih mudah mengajar siswa kapan saja dan dimana saja. Begitu juga siswa lebih menarik untuk belajar karena lebih bervariasi dengan media belajarnya.

3. *Software*

Dalam pengembangan produk ini menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* sebagai platform utama serta berbantuan program *Corel Draw X4* dan *Microsoft Word*.

### 1.7 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik di SD Negeri 18 Sesetan ingin mendapatkan pembelajaran yang bermakna, bervariasi dan menyenangkan. Dalam pembelajaran tersebut pendidik harus bisa memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana, prasarana,

sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan *e-modul* ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu guru juga dapat lebih mudah untuk mengajar siswa karena dapat dimana saja dan kapan saja.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Adapun asumsi dalam pengembangan ini, yaitu guru memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer/laptop dan siswa juga mampu mengoperasikan komputer/laptop, *e-modul* yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri, serta fasilitas di SD Negeri 18 Sesetan untuk menampilkan media *e-modul* dirasa telah mendukung dalam pengembangan media pembelajaran ini.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa, sehingga media pembelajaran ini diperuntukan bagi siswa SD khususnya pada mata pelajaran tematik (tema 6) "menuju masyarakat sejahtera" untuk siswa kelas VI di SD Negeri 18 Sesetan.
2. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa *e-modul* dengan menggunakan software *Kvisoft Flipbook Maker Pro*.

## 1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kekeliruan terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan dalam penggunaan istilah. Adapun batas penggunaan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan dan memvalidasi suatu produk berupa materi, media, alat yang akan dipergunakan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran. Pengembangan dalam penelitian ini berupa *e-modul* untuk mata pelajaran tematik (tema 6) “menuju masyarakat sejahtera” kelas VI di SD Negeri 18 Sasetan.
2. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.
3. *E-Modul* adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik yang setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan link – link sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.
4. Hakekat pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara

sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran menurut Trianto (dalam Gandasari, 2019:2)

5. Pendekatan saintifik adalah suatu pendekatan yang mengadopsi langkah saintis dalam membangun pengetahuan peserta didik melalui metode-metode ilmiah.

