

BAB I

PENDAHULUAN

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

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat & Abdillah, 2019). Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 menuturkan bahwa pendidikan ini memiliki tujuan agar mengembangkan potensi siswa, menjadikan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, cakap, sehat, berakhlak mulia, mandiri, berilmu, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan proses pembelajaran, proses mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi perubahan yang dapat terjadi oleh karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, masalah pendidikan ini perlu mendapat penanganan dan perhatian khusus, menyangkut berbagai masalah yakni berkaitan dengan kualitas dan kuantitasnya.

Seiring berkembangnya era teknologi, hal ini turut pula mengubah perkembangan sistem pendidikan (Triyanto, 2020). Diawali dengan terjadinya perubahan sistem pembelajaran yang terdiri dari pembelajaran, kurikulum, pengajaran, perkembangan peserta didik, cara belajar, alat belajar sarana dan prasarana. Salah satu tantangan pendidikan di era digital ini masih banyak guru yang gagap teknologi dilatarbelakangi guru lahir di generasi x (lahir pada tahun dibawah 2000). Disisi lain, di era ini peserta didik lebih mahir dalam dunia teknologi daripada gurunya, hal ini menyebabkan terjadi kesenjangan yang harus dituntaskan karena akan berkaitan dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi dan kerjasama guru dengan siswa dan atau dengan lingkungannya guna mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa seharusnya mendapatkan perhatian khusus. Oleh karenanya, pembelajaran di sekolah pada umumnya pendidik hanya menuntun siswa untuk menghafal dan mengerti isi materi tanpa menggali kemampuan berpikir kritis dan kemampuan bereksplorasi setiap siswanya.

Selain itu, kurangnya penjelasan guru untuk mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata, mengakibatkan siswa belum mampu menghubungkan materi-materi yang telah mereka pelajari di kelas dengan pengaplikasian materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Sebagian besar guru lebih sering menyampaikan materi melalui metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan mengandalkan buku ajar cetak sehingga dalam proses pembelajaran terkesan monoton serta menyebabkan siswa merasa cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, terkadang terdapat peserta didik merasa cepat bosan yang berujung pada terhambatnya dalam menambah ilmu pengetahuan dan berkurangnya minat serta motivasi belajar siswa. Jika ditelusuri, dapat pula disebabkan karena penyajian desain pesan pembelajaran yang kurang memperhatikan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Perlu kita ketahui bahwa, desain pesan merupakan suatu perencanaan untuk merencanakan bentuk suatu fisik dari desain pesan. Pesan pembelajaran yang tidak didesain berdasarkan teori desain pesan cenderung akan sulit mempengaruhi proses belajar (Sudarma & Ratnadi, 2015).

Oleh karena itu sepatutnya proses pembelajaran ini perlu dilaksanakan inovasi terbaru, dengan pembelajaran menggunakan bahan ajar yang mampu mengasah kemampuan seluruh siswa untuk berperan aktif serta berpikir kritis disetiap kegiatan pembelajaran di kelas maupun di rumah.

Media pembelajaran merupakan salah satu peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara yang mampu memudahkan proses pembelajaran serta meningkatkan daya tarik serta minat belajar siswanya. Namun faktanya di era kemajuan teknologi saat ini, penggunaan media pembelajaran di sekolah-sekolah masih belum digunakan secara maksimal. Keberadaan media pembelajaran yang masih berupa bahan ajar cetak sering memiliki sedikit peminat terutama dikalangan remaja saat ini sebab dipandang terlalu monoton (Sidiq, 2020).

Bahan ajar dipandang sebagai suatu hal yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran, yaitu bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran. Menurut Magdalena et al., (2020) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan

sekumpulan materi yang secara sistematis disusun sebagai media belajar mandiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang dipergunakan dengan berbantu alat guna mempermudah penyampaian materi pada saat proses pembelajaran di sekolah. Hal tersebut akan mempermudah pengajar ketika pelaksanaan kegiatan mengajar di sekolah dan menjadi solusi untuk membuat peserta didik bersemangat ketika belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak Gede Agus Safariana, S.Pd selaku wali kelas IV B di SD Negeri 1 Penarukan, pada hari Senin, 4 September 2023 pukul 10.00 WITA dinyatakan bahwa pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 1 Penarukan kelas IV B yaitu ketika pembelajaran yang berlangsung hanya memanfaatkan alat bantu berupa papan tulis, buku ajar cetak. Berdasarkan hasil wawancara dengan melakukan observasi serta dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa, didapatkan data bahwa benar guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku paket saat pembelajaran berlangsung. Guru juga menggunakan metode ceramah, tanya jawab serta diskusi saat pembelajaran. SD N 1 Penarukan juga sudah tersedia proyektor sebanyak 5 buah, Laptop sebanyak 6 buah dan *chrome book* sebanyak 18 buah. Sedangkan media bahan ajar yang digunakan berupa buku ajar cetak yang dipinjamkan oleh perpustakaan, namun buku ajar yang tersedia jumlahnya yang sangat terbatas.

Buku ajar cetak pada umumnya tebal, berat, dan biasanya isi materinya terlalu detail, sehingga terkesan monoton, dan tidak seluruh siswa mampu memahami isi materi tersebut. Bahan ajar cetak tersebut mengakibatkan kejenuhan siswa dalam belajar dan dirasa kurang praktis. Hal ini berpengaruh terhadap minat dan semangat belajar siswa. Disamping itu, berikut pencapaian hasil belajar siswa

yang dapat dilihat pada Nilai Tengah Semester muatan pelajaran IPAS kelas IV B SD Negeri 1 Penarukan Singaraja.

Tabel 1.1
Daftar Nama dan Nilai Tengah Semester Pelajaran IPAS Kelas IV B
(Guru Kelas IV di SD Negeri 1 Penarukan)

No	Responden	Nilai	Tingkatan
(1)	(2)	(3)	(4)
1	R1	82,5	Tertinggi
2	R2	57,5	Tengah
3	R3	45	Terendah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak Gede Agus Safariana, S.Pd selaku wali kelas IV B di SD Negeri 1 Penarukan, pada hari Senin, 4 September 2023 pukul 10.00 WITA, diperoleh bahwa Nilai Tengah Semester IPAS siswa tertinggi pada muatan IPAS kelas IV B yaitu 82,5. Nilai Tengah Semester IPAS siswa dengan nilai Tengah yaitu 57,5. Sedangkan Nilai Tengah Semester IPAS siswa kelas IV B terendah yaitu dengan nilai 45. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa nilai IPAS di Kelas IV B belum tercapai dengan maksimal, oleh karena terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan untuk memperluas pengetahuan siswa Kelas IV B khususnya pada muatan pelajaran IPAS. Disamping itu juga kurangnya pemetaan terhadap materi-materi IPAS, media atau bahan ajar yang digunakan kurang efektif karena guru hanya mengandalkan bahan ajar menggunakan buku paket saja, sehingga siswa merasa monoton, cepat bosan dalam mencerna pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar para guru dan siswa di SDN 1 Penarukan sesungguhnya

memerlukan media bahan ajar yang menyenangkan, efektif dan praktis oleh siswa untuk menunjang keberlangsungan belajar mengajar di kelas maupun di rumah.

Maka, strategi yang tepat yakni dengan menggunakan bahan ajar yang fleksibel yang dapat dipelajari dengan dijelaskan oleh guru dan dapat dipelajari di rumah secara praktis dengan mandiri. Bahan ajar dikatakan fleksibel apabila bahan ajar tersebut dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, tidak terbatas oleh tempat dan waktu setiap menggunakan bahan ajar tersebut. Salah satu bahan ajar yang bersifat fleksibel yakni E-Modul (Hayati et al., 2022).

E-modul merupakan modul dengan format elektronik yang dijalankan dengan komputer. E-modul dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui perangkat elektronik berupa komputer. Kemajuan teknologi juga telah memungkinkan e-modul ditampilkan melalui smartphone (Ilmi & Tsani, 2023). Menurut Rahmi et al., (2018) e-modul adalah suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital dimana hal ini bertujuan sebagai upaya untuk dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai selain itu juga untuk menjadikan peserta didik menjadi lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut. Menurut Laili, (2019) penggunaan e-modul tidak dibatasi tempat dan waktu, karena tergantung kesanggupan siswa dalam menggunakan e-modul. Dengan demikian e-modul dapat digunakan kapan saja dan dimana saja menggunakan smartphone yang rata-rata telah dimiliki siswa di era teknologi ini.

Peneliti juga melakukan observasi, wawancara serta menyebarkan kuesioner pada siswa Kelas IV B. Didapatkan hasil dari 28 siswa, sebanyak 18 siswa memiliki handphone sendiri, 9 siswa menggunakan handphone orangtua dan 1 siswa menggunakan handphone saudara. Bahkan beberapa siswa di rumah telah

terbiasa belajar dengan bantuan handphone, dalam pemakaian handphone juga tetap dalam pengawasan orangtua. Seiring perkembangan zaman teknologi yang berkembang pesat, seluruh siswa sudah tidak asing lagi dengan handphone, komputer, laptop dan media elektronik lainnya. Dengan e-modul ini siswa dapat mengakses secara langsung melalui handphone, computer ataupun laptop. Sehingga siswa dapat belajar dimana saja, dan kapan saja melalui e-modul yang diberikan oleh guru. Peneliti juga melakukan observasi mengenai gaya belajar siswa kelas IV SD N 1 Penarukan, dengan memberikan kuesioner gaya belajar kepada siswa Kelas IV B SD N 1 Penarukan. Dari hasil kuesioner gaya belajar tersebut menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas IV B, terdapat 20 siswa memiliki gaya belajar secara visual, 5 siswa memiliki gaya belajar auditori dan yakni 3 siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Mayoritas siswa kelas IV B dengan gaya belajar visual.

Selain dengan bahan ajar e-modul, salah satu pembelajaran yang mampu mendukung penggunaan e-modul dan proses belajar mengajar yaitu dengan berpendekatan *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* yaitu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan. Hal ini sesuai dengan Ardianti et al., (2021), bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik.

Widiasworo, (2018) berpendapat bahwa model pembelajaran masalah atau disebut juga *Problem Based Learning* merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar.

Masalah dihadapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memicu peserta didik untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut. *Problem-based learning* merupakan proses berpendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan masalah dunia nyata sebagai konteks berpikir agar peserta didik memiliki keterampilan dan dapat berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan konsep yang berhubungan dengan materi pelajaran yang dibahas (Lidinillah et al., 2022). Menurut Wijayanti et al., (2016) kelebihan e-modul antara lain; praktis untuk dibawa kemana-mana, biaya produksinya lebih murah dibandingkan dengan modul cetak, menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik, computer, laptop atau handphone untuk mengoperasikannya, tidak mudah rusak/robek. Naskah dapat disusun secara linier maupun non linier, serta dapat dilengkapi audio dan video dalam satu paket penyajiannya (Wijayanti et al., 2016).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka sangat perlu dikembangkan produk penelitian pengembangan berupa E-Modul berpendekatan *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Penarukan.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif di SD N 1 Penarukan sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa serta kurangnya pemahaman siswa terhadap topik yang dipelajari khususnya pada muatan Pelajaran IPAS.

2. Kurangnya ketersediaan bahan ajar, khususnya e-modul pada muatan Pelajaran IPAS. Sehingga dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan bahan ajar cetak sebagai bahan ajar utama.
3. Guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas belum terlaksana penggunaan e-modul oleh karena kurangnya pemahaman para guru mengenai teknologi khususnya cara pembuatan e-modul.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah agar tercapainya hasil penelitian yang baik. Batasan masalah dalam penelitian ini terletak pada kurangnya ketersediaan bahan ajar, khususnya e-modul pada muatan Pelajaran IPAS. Sehingga dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan bahan ajar cetak sebagai bahan ajar utama. Maka dari itu penelitian ini mengembangkan E-Modul Berpendekatan *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Penarukan Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses rancang bangun pengembangan e-modul berpendekatan *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPAS Kelas IV SD N 1 Penarukan?

2. Bagaimana hasil validitas e-modul berpendekatan *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPAS Kelas IV SD N 1 Penarukan?
3. Bagaimana efektivitas e-modul berpendekatan *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPAS Kelas IV SD N 1 Penarukan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan e-modul berpendekatan *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD N 1 Penarukan.
2. Untuk mengetahui hasil validitas pengembangan e-modul berpendekatan *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD N 1 Penarukan.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan e-modul berpendekatan *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran IPAS kelas IV SD N 1 Penarukan.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan untuk menghasilkan bahan ajar *E-modul* berpendekatan *Problem Based Learning*, mampu membuat dan mengembangkan bahan ajar *E-modul* berpendekatan *Problem Based*

Learning yang lebih baik lagi, dan tentunya dapat menarik minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan media e-modul berpendekatan *Problem Based Learning* ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan kemampuan literasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, serta mempermudah siswa dalam belajar. Sehingga hasil belajar siswa dapat lebih optimal dan dapat mencapai indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Bagi Guru

Pengembangan e-modul berpendekatan *Problem Based Learning* ini diharapkan dapat digunakan oleh guru-guru pengajar dalam proses pembelajaran, selain itu dapat digunakan sebagai pertimbangan guru untuk menyempurnakan proses pembelajaran khususnya dalam memilih media pembelajaran yang digunakan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif perbaikan kualitas perangkat media pembelajaran yang digunakan oleh guru-guru pengajar, terutama penggunaan e-modul berpendekatan *Problem Based Learning*.

d. Bagi Peneliti lain

Bagi penulis yang akan melakukan penelitian sejenis dengan penelitian ini, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk

memberikan informasi mengenai pengembangan e-modul berpendekatan *Problem Based Learning* sebagai media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa *e-modul* yang dikembangkan menjadi bahan ajar pembelajaran IPAS kelas IV. Spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian adalah sebagai berikut.

1. Nama Produk

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu E-modul berpendekatan *Problem Based Learning* pada muatan IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Penarukan.

2. Konten Produk

Pada E-modul termuat, standar kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pendukung materi, soal-soal latihan serta evaluasi untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa.

3. Kelebihan Produk

- a. E-modul dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan handphone.
- b. E-modul dirancang dengan pemilihan gambar serta warna yang menarik sehingga siswa akan tertarik dalam mempelajari materi-materi pembelajaran
- c. E-modul ini dilengkapi dengan soal-soal latihan serta evaluasi di setiap materi yang disajikan.

- d. E-modul dapat meningkatkan penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar.

4. *Software* Pengembangan

Software yang digunakan dalam pengembangan produk E-modul ini adalah *Heyzine Flipbook* sebagai *software* utama dan dengan bantuan *software* lainnya, yaitu *Microsoft Powerpoint*, *Microsoft Office Word*, *Filmora* dan *Canva*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini terlebih dahulu dilakukan dengan menganalisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SD N 1 Penarukan, Kabupaten Buleleng, didapatkan bahwa bahan ajar yang digunakan masih buku ajar cetak, materi muatan IPAS pada buku siswa kurang mendalam, selain itu belum ada pengembangan bahan ajar seperti *e-modul* yang membantu siswa untuk belajar di rumah secara mandiri, dan materi muatan IPAS pada buku paket siswa sangat perlu dikembangkan.

Berdasarkan hasil analisis di lapangan, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan sebuah produk untuk memotivasi siswa dan meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar baik saat di sekolah maupun di rumah. Sedangkan untuk guru, produk ini berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Dengan adanya *e-modul* ini diharapkan siswa dapat belajar secara aktif baik di rumah maupun di sekolah, sesuai dengan kemampuan dan pemahaman siswa. Sehingga bagi siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dapat menggunakan bahan ajar

tersebut secara terus-menerus di rumah sampai siswa benar-benar memahami materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media e-book ini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- a. Sebagian besar guru dan siswa mempunyai handphone maupun alat elektronik lainnya.
- b. Sebagian besar guru sudah mampu mengoperasikan handphone, dan ini merupakan hal utama dikembangkannya bahan ajar berupa e-modul.
- c. Siswa kelas IV sudah menguasai ketrampilan membaca dan sudah mahir dalam menggunakan android dirumahnya masing-masing, sehingga e-modul ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
- d. Memudahkan siswa dalam mempelajari muatan IPAS pada materi Kelas IV secara terus-menerus apabila belum dipahami.
- e. E-modul dikembangkan dengan harapan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak terkesan monoton,serta akan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.
- f. E-modul ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan e-modul ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV di SD N 1 Penarukan. Sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa di SD N 1 Penarukan,

dan juga siswa lain di sekolah lain yang memiliki karakteristik yang sama.

- b. Materi yang akan dikembangkan dalam e-modul ini terbatas pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari kesalahpahaman istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk berupa media, bahan, alat dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi kesulitan belajar dan bukan untuk menguji teori.

2. *E-Modul*

E-modul adalah sebuah bahan ajar berbentuk digital yang dirancang secara mandiri dan disusun secara sistematis yang dilengkapi dengan petunjuk pemakaian untuk belajar secara mandiri.

3. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri pembelajaran di mulai dengan pemberian masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajaran berkelompok aktif, merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan solusi dari masalah tersebut. Konsep belajar yang membantu

guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, dan dunia kerja nantinya.

4. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan model pengembangan yang memperlihatkan tahapan-tahapan sederhana desain pembelajaran. Model ADDIE memiliki lima tahapan utama, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Pengembangan ini hanya sampai tahap *development*, karena waktu serta sumber daya yang terbatas.

