

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang di era modern. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengarah pada perkembangan pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian tertentu kepada individu dengan tujuan untuk mengembangkan bakat dan kepribadian manusia. Dengan pendidikan, masyarakat berusaha mengembangkan dirinya agar mampu menghadapi segala perubahan akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, permasalahan pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang serius, yang berkaitan dengan berbagai permasalahan kuantitas, kualitas dan relevansinya.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yakni Sistem Pendidikan Nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Rahmadani (2017) menegaskan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah upaya sadar yang dilakukan manusia secara terus menerus (sepanjang hidupnya) untuk dapat mempertahankan jati diri, eksistensi, dan kelangsungan hidupnya. Pendidikan harus diorientasikan sesuai dengan tujuan yang terkandung dalam hakikat pendidikan, sehingga diperlukan pembelajaran yang mampu menunjang proses orientasi menuju tujuan terwujudnya pendidikan itu sendiri.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan. Proses pembelajaran kurang mendapat perhatian dari siswa, apalagi jika materi pembelajaran padat dengan kata-kata dan seringkali membosankan untuk dibaca siswa. Selain itu, kurangnya penjelasan guru untuk menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata menyebabkan siswa tidak mampu menghubungkan ilmu yang dipelajari di sekolah dengan proses penerapan ilmu tersebut ke 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. Proses pembelajaran yang baik harus dilakukan pada semua mata pelajaran yang terdapat pada tema pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, tidak terkecuali pada mata pelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar.

Bahasa Inggris adalah bahasa yang universal karena digunakan oleh sebagian besar negara di dunia sebagai bahasa utama. Selain itu, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang penting untuk dikuasai dan dipelajari. Meskipun di Indonesia bahasa Inggris adalah bahasa asing, namun menempati posisi yang penting dalam keseharian masyarakat kita. Hal ini terlihat jelas dalam dunia pendidikan di Indonesia, bahasa Inggris menjadi salah satu pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik mulai dari tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi. Saat ini pada tingkat sekolah dasar Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran

yang terdapat dalam kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka guru dituntut untuk bisa menciptakan pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran bahasa Inggris yang beragam dapat menjadi daya tarik bagi siswa. Hal ini menjadi tantangan bagi guru bahasa Inggris di tingkat SD/MI. Perlu inovasi dari para guru agar dapat menarik minat dan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, dalam pelaksanaannya didalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris masih berpusat pada guru sehingga pelaksanaannya tidak sesuai dengan harapan. Di samping itu, siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan alat bantu pembelajaran, seperti media pembelajaran. Efektivitas kegiatan pembelajaran sangat bergantung pada peran media pembelajaran. Dalam pemilihan media, menyesuaikan dengan karakteristik siswa, karena hal ini dapat membuat siswa lebih fokus dalam proses pembelajaran. Media mempunyai fungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru kepada siswa (Azhar Arsyad,2015). Untuk mencari tahu tentang permasalahan yang dihadapi disekolah tentang pembelajaran bahasa Inggris maka dilaksanakan kegiatan wawancara, observasi dan penyebaran kuesioner.

Untuk mengkaji kondisi pembelajaran bahasa inggris, dilakukan wawancara dan observasi pada Jumat, 11 September 2023. Wawancara dilakukan dengan salah satu wali kelas SD Negeri 2 Banjar Tegal, yaitu dengan Ibu Ni Ketut Restiani, M.Pd., selaku guru bahasa Inggris pada hari jumat, 11 September 2023 pukul 11.30 WITA. Ketika membahas mengenai permasalahan pada pembelajaran bahasa Inggris yang dihadapi bahwa pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris masih belum maksimal karena keterbatasan media

pembelajaran yang digunakan untuk memperluas pengetahuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil penyebaran angket gaya belajar(Wiedarti,2018) pada siswa kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal, diketahui bahwa gaya belajar siswa cenderung visual, dengan jumlah 5 orang siswa memiliki gaya belajar visual, 4 orang memiliki gaya belajar auditorial, 4 orang memiliki gaya belajar kinestetik, dan 4 orang memiliki ketiga gaya belajar.

Dengan hasil gaya belajar ini maka dikembangkan media pembelajaran berupa *E-modul* cocok untuk dikembangkan dan digunakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas II karena dapat memfasilitasi ketiga gaya belajar siswa.

**Tabel 1.1**  
**Data Nilai Tengah Semester Kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal**

No	Kriteria Data	Data yang Ditemukan
(1)	(2)	(3)
1	Jumlah siswa kelas II	22
2	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Siswa	75
3	Nilai rata-rata ulangan semester kelas V	75,18
4	Jumlah siswa yang tuntas	10
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	12

Kemudian berdasarkan dokumen yang diperoleh rata-rata nilai tengah semester siswa pada muatan Bahasa Inggris yaitu 75,18 dari 22 jumlah siswa kelas V. Ditemukan 12 orang siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 10 orang siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan nilai KKM Nasional adalah 75. Kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar siswa 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 2 Banjar Tegal juga sudah tersedia proyektor sebanyak 1 buah, speaker sebanyak 1 buah, dan laptop sebanyak 3 buah tetapi penggunaannya belum maksimal dalam proses pembelajaran.

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 pendekatan 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 diperoleh 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. Rusman (2013) berpendapat 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 Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal Tahun Pelajaran 2023/2024”. Dengan adanya pengembangan *E-modul* berpendekatan kontekstual ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

## 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 2 Banjar Tegal. Hal ini 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.
5. Pendekatan kontekstual masih jarang digunakan dalam pembelajaran

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dalam mengatasi permasalahan. Penelitian ini membatasi masalah kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa melalui pengembangan *E-modul* Berbasis Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal.

#### 1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan *E-modul* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal?
2. Bagaimanakah validitas *E-modul* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal ditinjau berdasarkan penilaian ahli isi, ahli media, dan ahli desain ?
3. Bagaimanakah efektifitas *E-modul* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan *E-modul* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal.
2. Untuk mengetahui hasil validitas pengembangan *E-modul* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan *E-modul* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal.



## 1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi upaya peningkatan proses belajar mengajar bagi siswa khususnya bagi siswa di SD Negeri 2 Banjar Tegal. Adapun secara spesifik manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dapat dibagi dalam dua bentuk sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

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

### 2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. 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.
3. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam tambahan informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran didalam kelas pada mata pelajaran Bahasa Inggris ataupun pembelajaran yang lainnya.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam dilakukan 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 mata pelajaran Bahasa Inggris. Adapun spesifikasi produk, yaitu:

a. Nama Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *E-modul* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal.

b. Konten Produk

1. Di dalam *E-modul* terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, video pendukung materi, soal-soal latihan, evaluasi yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.
2. *E-modul* yang dikembangkan memuat materi pad aunit 10 yang berjudul *Yummy Fried Chicken* yang mempelajari nama-nama makanan dan minuman dan *yes/no question* menggunakan nama makanan dan minuman.

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.
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 Professional* sebagai *software* utama dan dengan bantuan *software* lainnya, yaitu *Microsoft PowerPoint*, *Microsoft office word*, dan *canva*.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris 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 mata pelajaran Bahasa Inggris, yaitu:

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. *E-modul* ini dirancang sebagai salah satu sumber belajar siswa dalam memahami mata pelajaran Bahasa Inggris, sehingga dengan media ini siswa dapat belajar secara mandiri, mudah memahami materi dan mampu memecahkan masalah yang ada dalam pelajaran.
- b. *E-modul* berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi *Yummy Fried Chicken* ini dapat membantu siswa untuk aktif dalam pelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam mengetahui nama-nama makanan dan minuman dan mampu membawa materi tersebut ke pengalaman sehari-harinya.
- c. 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 II SD Negeri 2 Banjar Tegal, sehingga produk ini hanya diperuntukkan untuk siswa kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
- 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* berbasis pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal.

#### 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. *E-modul* Berpendekatan Kontekstual

*E-modul* berpendekatan kontekstual adalah bahan ajar digital yang didesain untuk menyajikan materi pembelajaran dengan lebih luas serta gambaran materi yang disajikan juga memiliki kaitan yang erat dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

5. 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.

