

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan zaman yang terjadi senantiasa menuntut manusia untuk menyesuaikan kemampuan dalam menguasai berbagai aspek seperti perkembangan teknologi yang berdampak pada bidang pendidikan. Dalam kehidupan saat ini, teknologi telah berkembang hingga sektor pendidikan yang mewajibkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia. Hal ini sesuai dengan Undang-undang (UU) No. 18 Tahun 2002 mengenai penerapan teknologi. Pemanfaatan Teknologi di Indonesia mulai banyak diterapkan dalam berbagai bidang khususnya pada masa pandemi *coronavirus disease* tahun 2019 sehingga keperluan masyarakat dalam berkomunikasi sangat memanfaatkan adanya teknologi.

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar memiliki keterampilan, serta pengetahuan yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun bagi masyarakat luas. Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan keterampilan dan kepribadian yang lebih baik, dengan dampaknya yang dapat dirasakan secara berkelanjutan. Mengenai hal tersebut, penting bagi generasi muda untuk mendapatkan pendidikan yang layak, karena merekalah yang membawa kemajuan bangsa ke depannya.

Model pembelajaran merupakan rencana atau langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, serta untuk memastikan alat-

alat dan media yang akan digunakan dalam aktivitas belajar seperti bahan bacaan, *smartphone*, dan lain sebagainya. Seluruh model pembelajaran memiliki tujuan untuk membimbing kita dalam merancang kegiatan belajar yang dapat mengiringi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti mempergunakan model pembelajaran *discovery learning* agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan melibatkan peran siswa yang lebih aktif. Menurut Roestiyah (2004), model pembelajaran *discovery learning* adalah aktivitas pembelajaran yang mengasimilasi sebuah konsep, kemudian mengelompokkan dan menjelaskannya.

Dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*, siswa menjadi aktif dalam menemukan informasi serta pemahaman mengenai materi yang dipelajari sehingga siswa dapat mendapatkan solusi terhadap masalah yang diberikan oleh guru. Hal ini memungkinkan siswa memiliki pengetahuan dasar yang diperoleh melalui penemuan, serta memungkinkan pemahaman atas materi yang diberikan oleh guru dapat lebih diingat daripada jika mereka hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Apabila siswa telah memahami suatu materi, mereka tidak perlu menghafalnya, sehingga saat menghadapi tes, mereka hanya perlu mengingat kembali pemahaman mereka terhadap materi yang telah mereka baca dan temukan sendiri.

Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, pencapaian tujuan berkualitas sangat bergantung pada sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran, di mana media pembelajaran memiliki peran sentral. Pada saat

ini, proses belajar-mengajar tidak hanya bergantung pada pendidik, melainkan mengharuskan siswa untuk menjadi pribadi yang mandiri serta aktif, sehingga pentingnya penggunaan media ajar dalam proses pembelajaran menjadi semakin nyata. Media pembelajaran memfasilitasi pembelajaran di sekolah dan di rumah, memungkinkan komunikasi dapat dilaksanakan dengan mudah antara guru dengan siswa. Keberagaman media pembelajaran memberikan peluang untuk meningkatkan pengembangan diri serta minat siswa dalam belajar, namun penggunaannya yang bervariasi belum sepenuhnya terlaksana.

Dalam kurikulum merdeka terdapat indikator yang dipergunakan sebagai acuan dalam mengawasi kemampuan dan perkembangan siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan KKTP. Sesuai dengan paparan Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tersebut, penilaian ketuntasan hasil belajar kognitif pada peserta didik dilaksanakan dengan cara membandingkan pencapaian hasil belajar dengan KKTP. Adapun interval nilai minimal capaian pembelajaran pada KKTP yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Interval nilai KKTP

Persentasi Penguasaan	Ketercapaian Ketuntasan
0 sampai 50%	Belum tercapai, remedial di seluruh tahap
51 sampai 74%	Belum tuntas, remedial di beberapa tahap
75 sampai 85%	Sudah tercapai persentasi penguasaan ketuntasan, tidak membutuhkan remedial
86 sampai 100%	Sudah tercapai persentasi penguasaan ketuntasan, memerlukan adanya peningkatan materi

Ainamulya (2022)

Berdasarkan hasil pengamatan langsung serta wawancara bersama guru kelas IV, ditemukan beberapa permasalahan yang dialami pada kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Beberapa permasalahan tersebut yaitu 1). Kurangnya penggunaan media pembelajaran karena masih memanfaatkan media konvensional dalam kegiatan pembelajaran. 2). Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran IPAS yang konvensional. 3). Kurangnya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. 4). Prestasi belajar IPAS yang rendah khususnya pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia. 5). Pembelajaran IPAS memerlukan media yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik mengenai materi yang dipelajari.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan terdapat hambatan yang dialami guru dalam menerapkan kegiatan pembelajaran. Hambatan tersebut memiliki dampak pada prestasi belajar pada pembelajaran IPAS. Kurikulum memiliki indikator yang harus dipenuhi dalam memastikan terdapat peningkatan prestasi belajar peserta didik pada setiap mata pelajaran. Menurut Navila (2023) pada kurikulum merdeka terdapat indikator prestasi belajar yang mengacu pada KKTP dengan menyesuaikan topik yang diajarkan serta karakteristik dari peserta didik. Dalam Standar Satuan Pendidikan, 75 merupakan batas nilai tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, hal ini dapat disesuaikan kembali oleh guru yang mengajar dengan mempertimbangkan karakteristik topik yang diajarkan. Data hasil program akhir siswa pada muatan pelajaran IPAS dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Data hasil program akhir siswa pada muatan pelajaran IPAS

Nama Sekolah	Konversi	Jumlah	Siswa yang Sudah Tuntas		Siswa yang Belum Tuntas	
			Siswa	%	Siswa	%
SD Muhammadiyah 2 Denpasar						
IV A	60-90	27	12	44,45	15	55,55
IV D	60-90	28	11	39,29	17	60,71
TOTAL		55	23	83,74	32	116,26
RATA-RATA				41,87		58,13

Tabel 1.2 menunjukkan kompetensi pengetahuan IPAS pada siswa kelas IV sekolah dasar sebesar 58,13% belum memenuhi syarat minimal penguasaan 75% sesuai dengan KKTP. Menyikapi permasalahan yang ditemukan, perlu adanya upaya dalam peningkatan prestasi belajar IPAS dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran dapat digunakan dengan maksimal dengan menyesuaikan kebutuhan belajar siswa agar nantinya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan guru pada proses pembelajaran adalah modul elektronik berbasis *discovery learning*.

E-Modul atau modul elektronik adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara dinamis, dan terstruktur mengenai topik tertentu, disajikan dalam bentuk digital. Pada e-modul, setiap tahap pembelajaran dapat terakomodasi sehingga mendorong interaksi antara siswa dengan media. Modul ini dilengkapi dengan teks, video, gambar, dan kuis untuk menunjang kegiatan belajar. Penggunaan e-modul dapat mendorong siswa dalam belajar mandiri, serta dengan lebih

efisien. Menurut Wulandari (2021) E-Modul dapat diakses dengan fleksibel melalui tautan yang diberikan oleh guru, baik pada saat terhubung dengan jaringan internet maupun tanpa harus terhubung dengan jaringan internet, namun dengan mengunduhnya terlebih dahulu.

Berdasarkan uraian dalam latar belakang yang telah dibahas, maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian mengenai “Pengembangan E-Modul Berbasis *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Pada Kelas IV Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun beberapa masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah dibahas adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi.
2. Minat siswa terhadap pembelajaran IPAS yang konvensional masih kurang.
3. Interaksi antara siswa dengan media pembelajaran yang masih kurang.
4. Prestasi belajar IPAS yang rendah khususnya pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia.
5. Pembelajaran IPAS memerlukan media yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang dipelajari.
6. Belum adanya penggunaan e-modul dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah mengeksplorasi masalah yang dijelaskan sebelumnya, peneliti memfokuskan masalah pada kekurangan pengembangan e-modul berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan penelitian ini terbatas pada muatan IPAS materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia pada kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun e-modul berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS pada kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas isi e-modul berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS pada kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan e-modul berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS pada kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas e-modul berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS pada kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancang bangun e-modul berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS pada kelas IV Sekolah Dasar.

2. Menganalisis dan mendeskripsikan validasi isi e-modul berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS pada kelas IV Sekolah Dasar.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan kepraktisan e-modul berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS pada kelas IV Sekolah Dasar.
4. Menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas e-modul berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS pada kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian pengembangan e-modul dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS pada kelas IV SD ini memiliki manfaat dalam meningkatkan prestasi belajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Kepada siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar khususnya pada muatan IPAS materi keanekaragaman budaya di Indonesia.
2. Kepada guru, hasil penelitian ini dapat dipergunakan dalam mengajarkan materi yang berkaitan dengan keanekaragaman budaya di Indonesia
3. Kepada kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan dalam menambah variasi media yang digunakan oleh sekolah.
4. Kepada peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan contoh dalam melaksanakan penelitian pengembangan.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dikembangkan berupa e-modul pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi mengenai media e-modul yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Produk e-modul khususnya pada materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar
2. E-modul ini merupakan media yang dapat di akses melalui perangkat elektronik berupa komputer, Smartphone, ataupun laptop.
3. E-Modul ini berisi materi serta fitur-fitur lainnya seperti link yang menghubungkan kepada video, latihan soal, maupun games yang berkaitan dengan materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar.

1.8 Penjelasan Istilah

Adapun istilah-istilah yang di jelaskan dalam penelitian pengembangan e-modul pada muatan IPAS materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah proses dimana produk nyata dikembangkan dan diujicobakan, bukan untuk menguji teori, melainkan untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar siswa.
2. E-Modul merupakan bahan ajar yang dibentuk secara fleksibel dalam materi tertentu, yang disajikan dalam bentuk format elektronik.

3. Model penelitian dan pengembangan ADDIE merupakan model yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan e-modul pada muatan IPAS pada kelas IV Sekolah Dasar yakni semua siswa memiliki perangkat yang dapat terkoneksi dengan jaringan internet, sehingga bisa menggunakan e-modul yang telah dikembangkan. Keterbatasan pada penelitian ini hanya mengembangkan e-modul pada mata pelajaran IPS kelas IV SD khususnya pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

