

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang bertujuan untuk memanusiakan manusia (Pristiwati et al., 2022; Kamza et al., 2020). Oleh karena itu, kita seharusnya menghormati hak asasi setiap individu. Siswa, bukanlah manusia mesin yang bisa diatur sesuai kehendak, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan beri perhatian dalam setiap perubahan yang mereka alami menuju pendewasaan, sehingga dapat membentuk insan yang merdeka, berpikir kritis, serta memiliki akhlak yang baik (Ab Marisyah1 dan Firman, 2019). Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk membentuk individu yang mampu menjalani kehidupan dasar seperti makan, minum, berpakaian, dan memiliki tempat tinggal, tetapi juga untuk memanusiakan manusia itu sendiri (Arviansyah et al., 2022; Marzuqi et al., 2023). Pendidikan di Indonesia saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang pesat. Perkembangan teknologi ini menjadi salah satu faktor penting dalam perubahan kurikulum. Kurikulum di Indonesia memang telah mengalami perubahan berkali-kali, namun pada dasarnya, perubahan tersebut bertujuan untuk memperbaiki sistem pendidikan yang ada.

Pada tahun 2022, seluruh sekolah di Indonesia mulai menerapkan Kurikulum Merdeka secara bertahap, dimulai dari kelas I dan kelas IV, hingga kini telah diterapkan pada semua jenjang kelas (Marwa et al., 2023; Barlian et al., 2023). Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk lebih kreatif dalam merancang modul

ajar, tujuan pembelajaran, dan alur pembelajaran. Dengan demikian, seorang guru tidak dapat sembarangan dalam menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk merancang kegiatan belajar mengajar setiap pekannya. Pekerjaan sekolah bertujuan untuk memperkuat profil pelajar Pancasila. Meskipun tugas sekolah tetap diberikan setiap hari, pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas, guna meningkatkan keaktifan peserta didik dan mengembangkan inovasi diri mereka. Namun kenyataannya, proses pembelajaran yang telah dilaksanakan belum sepenuhnya sesuai dengan yang diharapkan pemerintah. Siswa diharapkan dapat mengembangkan potensinya secara mandiri, namun faktanya mereka belum sepenuhnya mampu melakukannya, karena guru belum sepenuhnya menjalankan peran sebagai fasilitator (Khasanah et al., 2023; Tobing et al., 2023).

Guru merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh peran penting guru dalam merancang, mengelola, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran (Wahid, 2018; Sirait, 2021). Namun, saat ini banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah, yang hanya berfokus pada penjelasan dari guru, di mana siswa hanya dapat membayangkan penjelasan tersebut tanpa mendapatkan pengalaman belajar yang nyata. Akibatnya, minat belajar siswa cenderung rendah, dan pembelajaran menjadi kurang efektif (Nurfadhillah et al., 2021; Pujilestari et al., 2020). Agar pembelajaran lebih efektif, guru seharusnya dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan pendekatan kontekstual, yang mengajak siswa untuk memahami pengetahuan yang ada di sekitar mereka secara nyata.

Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan situasi nyata. Pendekatan ini banyak diterapkan dalam pembelajaran karena dapat mengoptimalkan kecerdasan sosial siswa. Kesadaran akan pentingnya pendekatan kontekstual didasarkan pada kenyataan bahwa banyak siswa yang kesulitan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata (Nababanet al., 2023; Rahmadani et al., 2022). Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa belajar tentang lingkungan sekitar, fenomena alam, dan sosial, yang dapat mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, menganalisis masalah, dan menemukan solusi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan di tingkat SD. Pembelajaran IPS sangat cocok untuk diterapkan dengan pendekatan kontekstual, karena siswa dapat belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Siska et al., 2023; Kurniawan et al., 2024). Dalam mempelajari lingkungan, siswa akan melihat fenomena alam dan sosial yang saling berkaitan, serta terbiasa dengan kegiatan inkuiri, seperti mengamati dan meneliti, yang sangat penting sebagai dasar pembelajaran sebelum melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi (Wijayanti dan Ekantini, 2023).

Pada jenjang MI/SD, IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar siswa. Siswa belajar mengenai fenomena alam dan sosial secara terintegrasi, sehingga mereka terbiasa melakukan kegiatan inkuiri seperti observasi dan eksplorasi (Anggraena et al., 2022). Namun, di banyak sekolah, sebagian besar

siswa masih kesulitan memahami konsep-konsep yang diajarkan, sehingga mereka menganggap mata pelajaran ini sulit. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan fasilitas pembelajaran yang dapat membuat proses belajar lebih interaktif (Arrum et al., 2024; Damayanti et al., 2024).

Masalah ini juga ditemukan di SD Negeri 12 Karangasem, berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V. Beberapa masalah yang ditemukan antara lain: 1) siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan, 2) kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS, 3) siswa mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, 4) siswa tidak fokus saat belajar, dan 5) guru masih bergantung pada buku teks serta metode ceramah dalam mengajar.

Masalah-masalah ini terjadi karena guru jarang menggunakan bahan ajar yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Pada fase C (kelas V SD), siswa mulai mempelajari konsep yang lebih kompleks dan kontekstual. Oleh karena itu, pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 12 Karangasem masih menghadapi tantangan besar dalam membuat siswa memahami materi dengan baik, yang berujung pada rendahnya minat belajar mereka. Motivasi siswa sangat penting, terutama pada mata pelajaran IPS yang berkembang seiring dengan perubahan zaman.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa di SD Negeri 12 Karangasem masih rendah. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton, di mana guru hanya menggunakan buku teks sebagai sumber utama. Banyak siswa menganggap pelajaran IPAS sulit karena banyaknya konsep dan hafalan yang harus dipelajari. Sebagai solusi, penggunaan E-Modul

Interaktif berbasis kontekstual dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Tujuan dari pengembangan E-Modul Interaktif ini adalah memberikan pengalaman baru bagi siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif. Salah satu keunikan dari E-Modul yang dikembangkan adalah integrasi game edukasi, yang memungkinkan siswa untuk mengamati langsung lingkungan mereka dan membuat poster sebagai tugas berdasarkan pengamatan tersebut.

Berdasarkan paparan permasalahan yang telah dideskripsikan, maka peneliti menggagas sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 12 Karangasem”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka dapat didefinisikan melalui permasalahan berikut.

1. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran materi keanekaragaman flora dan fauna.
2. Pada saat kegiatan mengajar guru hanya menggunakan buku teks yang disediakan di sekolah.
3. Guru kurang dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif.
4. Kurangnya eksplorasi yang dilakukan oleh guru terkait penggunaan bahan ajar interaktif.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu ditetapkan Batasan masalah agar penelitian pengembangan yang dilakukan dapat berfokus pada masalah utama yang akan dipecahkan dan mendapatkan hasil penelitian yang optimal. Oleh karena itu masalah yang akan dibahas mencakup masalah : (1) kurangnya motivasi belajar siswa, (2) rancang bangun media, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan E- Modul interaktif pada pembelajaran IPAS. Sehingga fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan E- Modul interaktif berbasis kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 12 Karangasem.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas V SD Negeri 12 Karangasem?
2. Bagaimanakah validitas E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas V SD Negeri 12 Karangasem?
3. Bagaimana kepraktisan E- Modul Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas V SD Negeri 12 Karangasem?

4. Bagaimanakah efektivitas E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas V SD Negeri 12 Karangasem?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis rancang bangun pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas V di sekolah SD Negeri 12 Karangasem.
2. Untuk menganalisis validitas E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas V di sekolah SD Negeri 12 Karangasem
3. Untuk menganalisis kepraktisan E- Modul Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas V di sekolah SD Negeri 12 Karangasem
4. Untuk menganalisis efektivitas E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPAS Materi Keanekaragaman Flora dan Fauna untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas V di sekolah SD Negeri 12 Karangasem.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

### 1. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu dapat memberikan kontribusi mengenai pengembangan produk– produk yang berkaitan dengan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran IPAS Materi Keanekaragam Flora dan Fauna untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Karangasem. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan serta memperkaya bahan bacaan mengenai pengembangan E-Modul Interaktif .

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya E-Modul interaktif ini, sekolah memiliki bahan ajar berupa E-modul interaktif mengenai materi keanekaragaman flora dan fauna yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar tambahan.

#### b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian pengembangan yang berupa E–Modul interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pemberian materi kepada siswa. Selain itu dengan menggunakan bahan ajar E–Modul interaktif dapat membantu guru untuk membiasakan diri menggunakan E-Modul Interaktif yang lebih menarik dalam setiap pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya E–Modul Interaktif ini siswa tidak hanya menyimak materi saja tetapi juga dapat berinteraksi dengan E- Modul tersebut, dimana E–Modul tersebut dirancang dengan menarik agar siswa tidak bosan dalam belajar sehingga pemahaman siswa mengenai materi keanekaragaman flora dan fauna akan semakin bertambah serta menambah motivasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penulisan pengembangan E–Modul interaktif ini, peneliti lain dapat menjadikannya sebagai referensi serta acuan dalam mengembangkan E- Modul

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebuah bahan ajar pembelajaran yang dikemas dalam bentuk E–Modul Interaktif yang berbasis kontekstual yang didalamnya memuat materi mengenai keanekaragaman flora dan fauna kelas V SD. E-modul interaktif ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Bagian pertama

Terdapat pendahuluan yang terdiri dari cover, prakata, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan dan peta konsep.

2. Bagian kedua

Terdapat isi yang berisi materi dari keanekaragaman flora dan fauna.

### 3. Bagian ketiga

Terdapat rangkuman evaluasi, kunci jawaban, rubrik penilaian serta daftar referensi.

Di dalam E- Modul interaktif akan menimbulkan timbal balik antara peserta didik dengan E-Modul. E-Modul interaktif ini berupa flipbook yang bisa diakses melalui link. Bahan ajar E-Modul interaktif ini selain dapat diakses melalui laptop maupun pc E-Modul interaktif juga dapat diakses menggunakan smartphone /android. Bahan ajar E-Modul interaktif yang berbasis kontekstual ini akan didesain semenarik mungkin, mudah digunakan, mudah dipahami dan dapat menarik perhatian peserta didik. Aplikasi yang akan digunakan untuk merancang E- Modul interaktif yang berbasis kontekstual dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva*, dan akan dipublikasikan di website *Heyzine*.

#### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan produk dilakukan sesuai dengan hasil studi pendahuluan terkait kebutuhan guru dan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran. pemanfaatan E- Modul interaktif yang berbasis kontekstual pada materi keanekaragaman flora dan fauna dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran, selama ini guru jarang menggunakan E-Modul interaktif khusus pada muatan IPS dengan materi keanekaragaman flora dan fauna, guru tidak menggunakan bahan ajar yang inovatif serta kurang kreatif dan inovatif. Merujuk pada permasalahan motivasi dan kenyamanan belajar siswa yang rendah dan materi keanekaragaman flora dan fauna yang sulit dipahami oleh siswa karena guru jarang menggunakan bahan ajar interaktif. Maka dari itu akan dikembangkanlah E-Modul interaktif

berbasis kontekstual pada materi keanekaragaman flora dan fauna. Dengan basis kontekstual maka akan memudahkan siswa untuk mengaitkan pembelajaran dengan keadaan di lingkungan sekitar siswa.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan pengembangan E-Modul Interaktif berbasis kontekstual ini, Adapun asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan ini yang sebagai berikut.

#### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Siswa kelas V SD Negeri 12 Karangasem seluruhnya sudah bisa mengoperasikan *smartphone*.
- b. Fasilitas Internet di lingkungan SD Negeri 12 Karangasem sepenuhnya bisa digunakan oleh warga sekolah.
- c. Siswa kelas V SD Negeri 12 Karangasem sudah bisa membaca.
- d. Guru sudah bisa mengoperasikan fasilitas pembelajaran.
- e. Guru bisa mengakses link E-Modul melalui website *heyzine*

#### 2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini, antara lain:

- a. E-Modul interaktif hanya bisa digunakan oleh siswa kelas V.
- b. Bahan ajar yang dikembangkan berupa E-Modul interaktif yang berbasis kontekstual yang hanya dibuat berdasarkan materi yaitu keanekaragaman flora dan fauna untuk siswa kelas V.
- c. E-modul hanya bisa diakses menggunakan perangkat elektronik.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang berkategori layak digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga mampu mengatasi masalah dalam pembelajaran.
2. E-Modul interaktif merupakan media pembelajaran sebagai dasar untuk lebih menarik, inovatif, efektif dan kreatif dibandingkan dengan buku cetak serta dapat menyenangkan bagi siswa
3. Metode pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan atau metode yang mempertimbangkan konteks atau situasi tertentu dalam penerapannya. Dimana kontekstual ini merupakan pembelajaran kontekstual yang melibatkan penggunaan contoh dan materi yang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan efektif.
4. IPAS merupakan salah satu muatan yang dibelajarkan di SD. Dimana IPAS merupakan gabungan dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Pada mata Pelajaran IPAS yaitu pembelajaran IPS ini sangat cocok menggunakan konsep kontekstual dalam pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.

5. Motivasi belajar siswa. motivasi belajar siswa merupakan semua daya penggerak yang ada dalam diri siswa yang mengakibatkan kegiatan belajar siswa yang dapat menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar tersebut.

