

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas sepuluh poin utama yang terkait dengan bagian pendahuluan, diantaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi bekal terpenting di masa depan dengan kebutuhan manusia yang selalu berproses dan berinteraksi dengan masyarakat. Pendidikan adalah proses terencana untuk mewujudkan suasana belajar aktif dan proses mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengetahuan yang luas dan umum (Permendikbud, 2016). Menurut Citriadin Yudin (2019) pendidikan merupakan suatu proses perkembangan individu dalam perilaku atau sikap dalam bermasyarakat, proses sosial dimana seorang dipengaruhi oleh lingkungan yang teratur seperti lingkungan rumah atau lingkungan sekolah. Hidayat et al., (2019) menyebutkan bahwa pendidikan mempunyai ruang lingkup yang sangat luas, karena banyaknya keterlibatan dari beberapa pihak baik yang terlihat maupun tidak terlihat. Terlepas dengan ruang lingkup tersebut, pendidikan juga memiliki

beberapa faktor pendukung pendidikan seperti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang mempengaruhi pendidikan.

Teknologi semakin maju dengan pertumbuhan ekonomi, ekspansi, mobilitas social yang menghasilkan modernitas (Mulyani & Haliza, 2021). Kemajuan dan perkembangan iptek sangat berpengaruh terhadap pendidikan. Proses belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah hamper semua melibatkan penggunaan teknologi. Mulyani & Haliza (2021) menyatakan bahwa teknologi mempermudah dalam bidang pendidikan sebagai sarana dalam proses pembelajaran, baik sebagai alat informasi atau sebagai sarana pembelajaran. Kemajuan iptek di bidang pendidikan untuk mewujudkan generasi yang berkualitas dan bermutu, dengan pertimbangan dan persiapan yang baik, dapat mengelola penggunaan teknologi digital untuk menciptakan pendidikan yang lebih merata, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan masa depan.

Teknologi pendidikan memiliki kemampuan untuk mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi nonkonvensional. Seringkali, teknologi pendidikan dipahami hanya sebatas perangkat elektronik atau teknis, padahal sebenarnya konsep ini mencakup makna yang jauh lebih luas (Nurdyansyah, 2017). Sejalan dengan definisi Teknologi Pendidikan Tahun 2023 oleh AECT yaitu *"Educational technology is the ethical study and application of theory, research, and practices to advance knowledge, improve learning and performance, and empower learners through strategic design, management, implementation, and evaluation of learning experiences and environments using appropriate processes and resources"*. Definisi tersebut menyatakan bahwa fokus teknologi pendidikan tidak hanya pada pemanfaatan perangkat teknis, tetapi juga

pada penyampaian teori, penelitian, dan praktik secara tersusun untuk merancang, mengelola, melaksanakan, dan mengevaluasi tempat belajar dan pengalaman belajar. Pendekatan ini sangat relevan dalam menghadapi masalah motivasi dan minat belajar yang rendah, pembelajaran yang berpusat pada guru, serta materi yang luas dengan waktu belajar yang terbatas. Selain itu, teknologi pendidikan memungkinkan pengembangan pembelajaran yang *adaptif* sehingga mampu mengakomodasi perbedaan kecepatan dan gaya belajar siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Penggunaan teknologi digital sudah sangat luas dalam bidang pendidikan, teknologi sangat berpengaruh dalam pembelajaran sehingga mengharuskan pihak pengelola pendidikan untuk beradaptasi. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran pada kurikulum merdeka dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Hal ini disampaikan oleh Handayani et al., (2023) yang menyebutkan bahwa penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas pengajaran siswa dan minat belajar siswa. Khususnya pada mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka di sebut IPAS yang memiliki peran dalam mewujudkan profil pancasila (Azzahra et al., 2023).

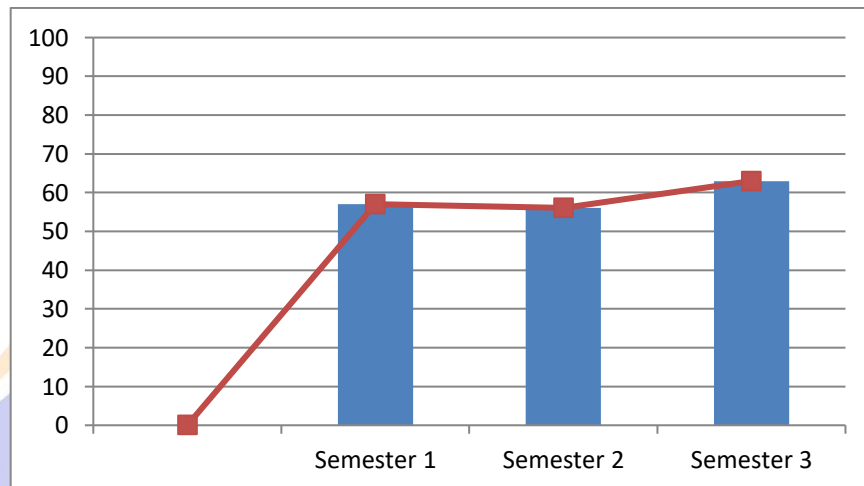
Perancangan pembelajaran IPAS didasarkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, diantaranya meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa tentang lingkungan sekitarnya karena siswa tidak hanya belajar dari satu sumber buku tetapi juga dari keadaan nyata di lingkungan sekitar. Kedua, dapat mengembangkan bakat dalam diri siswa dengan pembelajaran yang berkombinasi antara teori dan praktek. Tujuan pembelajaran IPAS diantaranya disebutkan

bahwa IPAS bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan memperdalam pemahaman konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari. Melihat proses belajar mengajar yang menggunakan media konvensional seperti pembelajaran yang terfokus pada penjelasan guru dan penggunaan buku ajar cetak menjadi kurang menarik dan membosankan. Motivasi siswa untuk belajar IPAS juga menjadi rendah, motivasi merupakan aspek penting dalam menentukan kejayaan dan kegagalan proses pembelajaran hal ini disebabkan pengemasan pembelajaran yang kurang menarik (Pratiwi, 2018).

Pengumpulan data dari hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Padangbulia yang dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2024 dengan salah satu guru pelajaran IPAS Kelas IV dipaparkan bahwa terdapat beberapa permasalahan mengenai proses pembelajaran, seperti motivasi dan minat belajar kurang. Dorongan yang muncul dalam diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk terlibat dalam suatu tindakan dengan tujuan tertentu disebut dengan motivasi (Sudarma, 2015). Semakin tinggi motivasi seseorang, maka semakin tinggi pula minat belajarnya. Selain itu diketahui bahwa siswa masih susah untuk memahami materi IPAS dengan cepat, hal tersebut disebabkan karena luasnya materi yang dipelajari dengan waktu belajar yang singkat.

Kualitas proses dan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh kualitas komponen-komponen dalam pembelajaran. Menurut Suparman (dalam Sudarma, Simamora, Prabawa, 2018) menyatakan ada komponen pembelajaran yaitu: a) peserta didik, b) proses pembelajaran, c) lulus dengan kompetensi yang diharapkan, d) pendidik, e) kurikulum, dan f) bahan pembelajaran. Komponen sistem pembelajaran yang turut mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah bahan ajar (instructional

materials). Kurangnya bahan ajar yang terbatas hanya menggunakan sumber buku cetak dan pembelajaran yang masih terfokus pada penjelasan guru menyebabkan pembelajaran kurang efektif sehingga berpengaruh perolehan nilai belajar siswa. Dengan rentang rata-rata nilai tiga semester terakhir dari tren nilai yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).



Gambar 1.1
Rata-Rata Nilai IPAS Tiga Semester Terakhir Siswa Kelas 4
(Sumber: Wali Kelas IV di SD Negeri 2 Padangbulia)

Berdasarkan data nilai rata-rata siswa kelas 4 SD Negeri 2 Padangbulia selama tiga semester terakhir, terdapat fluktuasi hasil belajar yang menunjukkan tren penurunan dan peningkatan pada semester terakhir. Namun rata-rata nilai tersebut masih belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan keseluruhan nilai mata pelajaran di kelas IV hasil nilai mata pelajaran IPAS memiliki nilai rata-rata yang terkecil dari seluruh mata pelajaran yang ada yaitu 63,00.

Tabel 1.1
Rata-Rata Mata Pelajaran Kelas IV Tahun 2024

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata
1.	Agama	73,00
2.	Pancasila	71,00
3.	Bahasa Indonesia	67,00

4.	Matematka	69,00
5.	IPAS	63,00
6.	Seni Rupa	72,00
7.	PJOK	74,00
8.	Bahasa Inggris	70,00
9.	Bahasa Bali	72,00

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu pada penyediaan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Afrila & Yarmayani, 2018). Menurut *Association for Educational Communication and Technology* (dalam Arsyad, 2015) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pendapat dari Pagarra H & Syawaludin (2022) Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Media merupakan sarana komunikasi tidak langsung yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, maupun informasi dari seseorang kepada orang lain.

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan desain pesan yang tepat akan berpengaruh pada penyampaian informasi, bila pesan yang disajikan untuk anak-anak, maka akan lebih baik disajikan secara konkret dari pada abstrak (Sudarma, 2015). Ada beberapa jenis media seperti media audio, media visual dan lainnya. Jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan (Rahmadania et al., 2021). Untuk melihat jenis media yang sesuai dengan karakteristik siswa kita perlu mengukur gaya belajar siswa dengan menyebarkan kuesioner gaya belajar kepada

siswa. Hasil dari penyebaran kuesioner gaya belajar kepada siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang siswa di SD Negeri 2 Padangbulia yaitu sebagai berikut.

Tabel 1.2
Gaya Belajar Peserta Didik

No	Gaya Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Visual	11 Siswa	44%
2.	Auditori	8 Siswa	32%
3.	Kinestetik	6 Siswa	24%

Dilihat dari analisis gaya belajar yang menunjukkan bahwa karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 2 Padangbulia cenderung visual dan kecepatan gaya belajar yang berbeda pada setiap siswa. Sudarma (2015) Peran visual dalam pembelajaran, yaitu: (a) menyediakan acuan konkret bagi gagasan, (b) membuat pesan abstrak menjadi konkret, (c) visual mampu memotivasi pembelajaran, (d) mengarahkan perhatian, (e) visual mampu mengulangi informasi, (f) meningkatkan kembali pembelajaran sebelumnya, dan (g) mengurangi usaha belajar. Maka jenis media pembelajaran yang sesuai untuk menjadi solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media digital seperti pengembangan media *e-modul*. Elektronik Modul atau *e-modul* merupakan suatu versi buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer/handphone.

Modul pembelajaran elektronik memiliki karakteristik yang sama dengan modul cetak hanya saja yang menjadi perbedaan yaitu elektronik modul disajikan dalam bentuk digital. *E-modul* dapat menyajikan materi yang banyak dalam waktu yang sedikit, mengatasi kecepatan gaya belajar dan mengintegrasikan unsur multimedia yang menambah pengalaman belajar siswa. Farahin Rachman Laraphaty et al., (2021) Pada dasarnya, sebuah *e-modul* memiliki beberapa karakteristik seperti; (1) *Self instructional* (Belajar Mandiri) Modul dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa harus bergantung pada orang lain, (2)

Self contained (Utuh) Seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi disajikan dalam satu modul, sehingga siswa dapat mempelajari seluruh materi dengan lengkap, (3) *Stand alone* (Berdiri Sendiri) Modul ini tidak memerlukan media tambahan lainnya dan dapat digunakan secara mandiri tanpa harus digabungkan dengan alat bantu lain, (4) *Adaptif*, modul harus bisa beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta *fleksibel* dalam penggunaannya, (5) *User friendly* (Mudah Digunakan) Modul harus mudah digunakan, dengan instruksi yang jelas dan mudah dipahami. Sejalan dengan karakteristik *e-modul* ini peran seorang guru juga sangat penting dalam membimbing peserta didik untuk mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi lebih kreatif dan *inovatif* dengan mengimplementasikan pendekatan kontekstual (Sugiantari et al., 2013).

Definisi secara bahasa kata *Contextual* berasal dari kata *context* yang berarti “hubungan, konteks, suasana, atau keadaan”. Dengan demikian, *contextual* diartikan “yang berhubungan dengan suasana (konteks)”. Sehingga, *Contextual Teaching And Learning (CTL)* dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu, Hosnan (dalam Zulaiha, 2016). Menurut Suprijono (dalam M. Hidayat, 2012) pendekatan kontekstual melibatkan tujuh komponen utama dalam pembelajaran, yaitu konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan asesmen otentik (*authentic assessment*). Dari ketujuh elemen tersebut, pembelajaran kontekstual meliputi pembelajaran berbasis dunia nyata (*real-world*), berpikir tingkat tinggi,

aktivitas siswa, pembelajaran terapan berbasis masalah kehidupan nyata, penilaian komprehensif dan pembentukan manusia yang memiliki akal serta berhati nurani.

Metode pendekatan kontekstual yang menjadi landasan dalam pengembangan media *e-modul* memerlukan sarana dan prasarana yang mendukung. Melalui wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 2 Padangbulia disampaikan mengenai sarana dan prasarana yang ada di sekolah yaitu 4 *LCD* dan *proyektor*, buku sekolah, *speaker*, *Wi-fi* dan komputer, selain itu kepala sekolah juga menyampaikan mengenai *chromebook*, SD Negeri 2 Padangbulia memiliki 15 *chromebook*. *Chromebook* ini akan banyak digunakan untuk proses pembelajaran seperti ANBK, penunjang materi, mencari video, dan nantinya juga akan digunakan untuk penggunaan media pembelajaran di kelas.

Penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, efektif, dan efisien. Belajar mandiri adalah proses di mana siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar, yang bertujuan untuk membangun serta memperkuat pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka miliki, didorong oleh keinginan untuk mencapai kompetensi tertentu dalam menyelesaikan masalah (Firmadani, 2020). Mendorong pembelajaran mandiri menjadi penting untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Dengan pendekatan ini, siswa akan mampu mengembangkan rasa tanggung jawab, memperoleh keterampilan baru, memecahkan masalah, mengambil keputusan, berpikir kritis dan kreatif, memiliki kepercayaan diri yang kuat, serta siap untuk melanjutkan pembelajaran secara mandiri Martinis Yamin (dalam Lolita, 2021).

Dengan menggunakan materi pembelajaran mutakhir, seperti elektronik modul yang dapat menarik minat siswa dan motivasi siswa, menjadi salah satu solusi untuk menerangi pembelajaran yang kurang efektif dan beragam. Peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian tentang “Pengembangan *E-modul* Berpendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, muncul beberapa faktor permasalahan yang mempengaruhi hasil nilai belajar siswa, yaitu:

1. Rata-rata hasil belajar IPAS peserta didik di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Kurangnya pemanfaatan fasilitas pendukung pembelajaran yang ada di sekolah.
3. Pembelajaran kurang *inovatif* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital.
4. Materi pembelajaran yang padat dengan waktu pembelajaran yang sedikit khususnya pada materi membangun masyarakat yang beradab.
5. Adanya perbedaan kecepatan gaya belajar antara siswa.
6. Pembelajaran IPAS yang berlangsung di SD Negeri 2 Padangbulia masih menggunakan media pembelajaran konvensional.
7. Pembelajaran masih berpusat kepada guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, permasalahan yang muncul sangat beragam, sehingga peneliti membatasi masalah agar mempermudah penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang baik. Penelitian ini dibatasi pada permasalahan materi pembelajaran yang padat dengan waktu pembelajaran yang terbatas. Materi pada media pembelajaran yang dirancang berfokus pada materi membangun masyarakat yang beradab pada kelas IV. Sehingga permasalahan dalam penelitian pengembangan ini selaras dengan judul penelitian “Pengembangan *E-modul* Berpendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada pemaparan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka tersusunlah rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses rancang bangun pengembangan *E-modul* berpendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia
2. Bagaimana validitas *E-modul* pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia berdasarkan penilaian ahli isi, ahli desain, dan ahli media?
3. Bagaimana efektivitas *E-modul* pendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, ditentukan tujuan dari penelitian pengembangan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses rancang bangun pengembangan *E-modul* berpendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia
2. Untuk mengetahui validitas *E-modul* pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia berdasarkan penilaian ahli isi, ahli desain, dan ahli media?
3. Untuk mengetahui efektivitas *E-modul* berpendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia?

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan *E-modul* berpendekatan kontekstual pada muatan pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia, antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan Teknologi Pendidikan dengan berlandaskan 5 kawasan Teknologi Pendidikan yaitu, Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan dan *Evaluasi* dalam pengembangan produk media pendukung pembelajaran. Hasil dari pengembangan bahan ajar berupa *E-modul* ini diharapkan dapat mendukung hasil belajar peserta didik dan sebagai bahan kajian untuk penelitian berikutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Dengan pengembangan *E-modul* ini diharapkan dapat menjadi fasilitasi peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta meningkatkan motivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan keefektifan dan hasil belajar.

2. Bagi Pendidik

Melalui pengembangan *E-modul* ini ditujukan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan versi digital. Harapannya pendidik dapat menyampaikan materi muatan pelajaran IPAS secara efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk mengarahkan tenaga pendidik agar dapat memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajaran *inovatif* berbasis teknologi sesuai muatan pelajaran yang dibina.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai tolok ukur dalam penelitian sejenis serta masukan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan *inovatif*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini akan menghasilkan produk berupa *Electronics Modul (E-modul)* berpendekatan kontekstual pada

muatan pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia. Spesifikasi yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan media ini sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *E-modul* berpendekatan kontekstual pada muatan materi Membangun Masyarakat yang Beradab, IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Padangbulia.
2. Kerangka isi *e-modul* akan memuat *Cover*, daftar isi, glosarium, pendahuluan, pembelajaran, latihan, *evaluasi*, dan daftar pustaka.
3. Integrasi Multimedia: *E-modul* ini menggabungkan teks, gambar, video, dan audio yang relevan dengan materi IPAS, yang bertujuan untuk memaksimalkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang dibahas.
4. Penggunaan Komponen Interaktif H5P: Fitur H5P akan membantu dalam penyediaan video interaktif dan *evaluasi* di dalam *E-modul*, sehingga siswa dapat berlatih dan mengukur pemahaman mereka melalui kuis interaktif, seperti *drag-and-drop*, *sort the paragraph*, dan soal pilihan ganda.
5. Pendekatan Kontekstual: *E-modul* ini memuat skenario, gambar, dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga mereka dapat menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata dari konsep IPAS.
6. Aksesibilitas dan Fleksibilitas: *E-modul* ini dapat diakses dimana saja secara *online* pada perangkat digital (*laptop*, *tablet*, *Chromebook*, *smartphone* ataupun *personal computer (PC)*), memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar bagi siswa.
7. Pembuatan *e-modul* ini dilakukan dengan perancangan materi awal di *microsoft word*, pembuatan desain dengan *website canva* lalu dijadikan sebuah *e-modul* digital dengan *aplikasi articulate storyline 3* pada google.

8. *E-modul* ini dikembangkan dan didesain dengan menarik, agar nanti tampilan ketika mengaksesnya menarik, dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dunia pendidikan tidak lepas dari pembaruan, inovasi media, model, proses, strategi dan lainnya. Sehingga menuntut pendidik untuk kreatif, khususnya pada pengembangan media pembelajaran dengan memperhatikan perkembangan zaman. Inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi mendorong minat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga pengembangan ini penting untuk memberikan wawasan tentang pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi serta model pembelajaran yang relevan dapat berpengaruh pada keaktifan peserta didik di kelas maupun diluar kelas. Pengembangan *E-modul* ini dapat dijadikan panduan bagi pendidik dalam megembangkan media pembelajaran yang serupa untuk menambah sumber belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *E-modul* ini berdasarkan dengan asumsi sebagai berikut.

1. *E-modul* berpendekatan kontekstual ini belum pernah digunakan SD Negeri 2 Padangbulia, kerena pembelajaran cenderung menggunakan buku cetak.

2. Fasilitas sekolah dalam penggunaan media ini sudah memadai dengan pemanfaatan *chromebook* dan beberapa *personal computer (PC)* sekolah.
3. Peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Padangbulia sudah menguasai keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan kreativitas dan keterampilan berkolaborasi sehingga *E-modul* berpendekatan kontekstual ini bisa digunakan secara optimal.
4. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan minat, antusias serta motivasi belajar peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar yang belum pernah mereka lakukan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1. Produk hanya bisa digunakan pada media *smartphone*, *chromebook*, *personal computer (PC)* ataupun *laptop*.
2. Produk yang dikembangkan hanya untuk peserta didik SD Negeri 2 Padangbulia Kelas IV
3. Produk yang dikembangkan untuk muatan pelajaran IPAS.
4. Materi yang disampaikan pada *e-modul* terbatas pada materi BAB 8 Membangun Masyarakat yang Beradab.

1.10 Definisi Istilah

Upaya untuk menghindari kesalahpahaman pada pengembangan *E-modul* ini, maka diperlukan penjelasan istilah-istilah penting yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan salah satu penelitian yang menghasilkan luaran berupa produk perangkat keras dan perangkat lunak melalui metode dan analisis kebutuhan. Penelitian pengembangan memfokuskan kajian pada bidang desain atau rancangan dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang efektif dan relevan dengan kebutuhan, serta untuk meningkatkan produktivitas pendidikan

2. *E-modul*

E-modul adalah sebuah media pembelajaran yang telah di-digitalisasi dan dikemas dengan lebih interaktif yang memadukan unsur multimedia yang berisikan *Cover*, daftar isi, glosarium, pendahuluan, pembelajaran, latihan, *evaluasi*, dan daftar pustaka dengan menggunakan model kontekstual. *E-modul* memiliki beberapa kelebihan, seperti memiliki daya *adaptif* yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi, serta dapat diisi dengan materi yang dapat diakses secara *online*.

3. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual adalah suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-

hari. Pendekatan kontekstual bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan secara *fleksibel*.

4. Model *Hannafin and Peck*

Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*) yang dikemukakan oleh *Hannafin and Peck*.

Langkah-langkahnya: (1) Tahap Penilaian kebutuhan, (2) Tahap Desain, (3) Tahap Pengembangan dan Implementasi, dalam model ini semua tahapan meliputi proses *evaluasi* dan revisi.

5. Hasil belajar merupakan sebuah pencapaian komprehensif yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dinilai berdasarkan standar kurikulum yang diterapkan oleh lembaga pendidikan.

