

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi diri. Tujuannya agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian matang, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh individu dan Masyarakat (Rahman et al., 2022). Pendidikan adalah aspek terpenting dalam kehidupan manusia. Hal tersebut menegaskan bahwa setiap individu di Indonesia mempunyai hak untuk mendapatkannya dan diharapkan terus berkembang melalui proses tersebut (Alpin et al., 2019). Pendidikan dapat diartikan sebagai proses bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik untuk mendukung perkembangan fisik dan mental peserta didik, sehingga dapat membentuk kepribadian yang utuh dan berkualitas. Saputra Aidil., (2022) dari paparan diatas Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk membentuk lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengoptimalkan potensinya di berbagai dimensi, seperti spiritual, intelektual, dan keterampilan sosial.

Abad ke-21 merupakan era keterbukaan dan globalisasi, ketika kehidupan manusia mengalami perubahan mendasar yang berbeda dari era sebelumnya (Isma et al., 2023). Menurut Wijaya et al., (2016) di abad 21, Pendidikan menghadapi tantangan kompleks seiring pesatnya kemajuan teknologi, globalisasi, dan perubahan sosial. Salah satunya adalah bagaimana sistem pembelajaran dapat

beradaptasi dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Namun, realitas menunjukkan masih banyak praktik pembelajaran yang belum selaras dengan tuntutan tersebut. Guru belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan sering kali masih bersifat tradisional. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara idealisme pembelajaran abad 21 dan kenyataan implementasinya di kelas.

Dalam proses pendidikan, berbagai materi ilmu pengetahuan diajarkan, termasuk pembelajaran IPAS. Sesuai kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, mulai tahun ajaran 2022/2023 diterapkan Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Puspitasari et al., 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah cabang ilmu yang mengeksplorasi aspek makhluk hidup, benda mati di semesta, serta interaksi manusia dengan lingkungannya sebagai makhluk sosial (Azzahra et al., 2023). Pembelajaran IPAS tidak hanya terbatas pada pengenalan dan pemahaman materi saja, tetapi juga berfokus pada cara seseorang dapat beradaptasi dan memahami respons terhadap lingkungan di sekitarnya.

Salah satu bentuk asesmen sistem pendidikan adalah Programme for International Student Assessment (PISA). Program ini mengukur kemampuan siswa pada bidang membaca, matematika, dan sains sebagai tiga fokus utama. PISA merupakan inisiatif dari Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), organisasi yang memajukan kerja sama ekonomi dan pembangunan antarnegara. Pada tahun 2022, PISA diikuti oleh 81 negara yang menguji peserta didik yang berusia 15 tahun. Berfokus pada bidang sains, hasil PISA tahun 2022

dirilis pada bulan Desember 2023, negara Indonesia mendapatkan kesimpulan bahwa penguasaan sains hanya mencapai 7%. Hal tersebut menandakan sebagian besar siswa belum mencapai standar kecakapan minimal dalam sains.

Yusmar & Fadilah. (2023) menyebutkan faktor yang mengakibatkan rendahnya kemampuan literasi sains siswa di Indonesia terkait dengan hasil PISA, yaitu siswa belum memahami prinsip dasar sains yang disampaikan oleh guru, namun enggan untuk bertanya; proses pembelajaran IPA di sekolah masih dilakukan dengan cara tradisional; minimnya keterampilan siswa dalam menganalisis tabel atau grafik; kurangnya perhatian terhadap pentingnya kemampuan membaca dan menulis sebagai kompetensi yang seharusnya dimiliki siswa; serta kurangnya ketertarikan siswa untuk membaca dan meninjau kembali materi yang dipelajari.

Berdasarkan observasi di SD Negeri Langgahan, Bangli, Bali, teridentifikasi masalah dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa metode dan atmosfer belajar belum menciptakan aktivitas yang menyenangkan, minimnya sarana pendukung pembelajaran, pendekatan pengajaran masih konvensional, sumber belajar terbatas pada buku pelajaran, metode berupa ceramah, proses belajar didominasi penyampaian teori, siswa cepat jenuh dan sulit berinteraksi efektif, sehingga kesulitan menangkap materi guru. Kegiatan belajar IPAS yang menarik sangat dibutuhkan untuk meningkatkan capaian belajar siswa. Saat ini, pembelajaran IPAS masih teacher-centered melalui ceramah lisan, di mana siswa hanya sebagai pendengar pasif. Belajar IPAS kelas IV belum optimalisasi media pembelajaran untuk penyajian materi. Hanya bergantung buku siswa dan mendengar penjelasan dianggap sudah memadai. Namun, dari wawancara, siswa

merasa mudah bosan mendengarkan materi abstrak tanpa alat bantu visual, sehingga sulit memahami konsep dan menganggap IPAS rumit dipelajari.

Kurangnya inovasi dan penggunaan media pembelajaran menyebabkan rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Langgahan. Berdasarkan catatan hasil belajar pada topik IPAS *Gaya di Sekitar Kita*, nilai siswa tergolong rendah, demikian pula nilai sumatif IPAS yang sangat rendah. Analisis dilakukan dengan pedoman Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5 seperti tertera pada Tabel 1.1 berikut.

Table 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5

Pencapaian	Predikat/Kualifikasi
90-100	Sangat baik
75-89	Baik
65-74	Cukup
55-64	Kurang
0-54	Sangat kurang

(Sumber:Handayani 2022)

Dari 27 siswa kelas IV SD Negeri Langgahan, hanya 7 siswa yang memperoleh nilai dengan predikat baik (rentang <85). Selanjutnya, 12 siswa mencapai predikat cukup (rentang <70), dan 8 siswa mendapatkan predikat kurang (rentang <64). Data ini menggambarkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Langgahan masih rendah, dengan banyak materi yang belum dikuasai dan sulit dipahami.

Salah satu contohnya adalah materi "Gaya di Sekitar Kita", yang sulit dipahami siswa karena keterbatasan media pembelajaran serta minimnya inovasi

dalam penyampaiannya. Fakta ini semakin menegaskan pengaruh besar media dan teknik pengajaran terhadap hasil belajar siswa. Pengembangan media adalah sebuah elemen penting dalam inovasi di bidang pendidikan yang bertujuan untuk membuat pembelajaran selaras dengan kemajuan progress ilmu pengetahuan dan teknologi pada periode tertentu.

Suryanti et al., (2024) mengemukakan Penggunaan media dalam pendidikan memiliki banyak manfaat, seperti: (1) Meningkatkan pemahaman isi pembelajaran dengan mengurangi ketergantungan yang berlebihan pada komunikasi lisan, (2) mengatasi masalah keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera, (3) mendukung proses belajar. Bahwa dalam pengembangan bahan ajar e-modul interaktif berbasis aplikasi android pada pembelajaran IPAS kelas IV layak dan efektif dalam pembelajaran karena Sudah terbukti valid dan diterima guru & siswa, meningkatkan motivasi dan hasil belajar, mengakomodasi beragam kemampuan siswa (Nugraheni et al. 2024). Sehingga relevan dengan kondisi di SD Negeri Langgahan yang memiliki masalah kurangnya sarana belajar yang membantu siswa lebih mudah menguasai materi.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa akibat kurangnya media pembelajaran yang memadai dan teknik pengajaran konvensional, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif. Pengembangan media ini sangat krusial dalam mendukung proses belajar mengajar, karena membantu guru menyampaikan materi secara efektif kepada siswa.

Media pembelajaran memberikan dampak positif dan berbagai keuntungan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media ini perlu dirancang secara menarik agar menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan

menyenangkan, tanpa mengorbankan esensi materi. Selama ini, di SD Negeri Langgahan, siswa hanya mengandalkan buku paket, sehingga mudah merasa bosan. Pemilihan serta pemanfaatan media yang tepat sangat memengaruhi kualitas pembelajaran dan kemudahan siswa memahami konsep. Media yang dikembangkan harus disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa untuk mencapai tujuan belajar secara optimal. Salah satu solusi efektif adalah penerapan E-Modul Interaktif guna meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hasil belajar didefinisikan sebagai proses penentuan nilai pencapaian siswa melalui penilaian atau pengukuran hasil belajar (Fernando et al., 2024). Secara esensial, hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik, yang mencakup tiga ranah utama: afektif, kognitif, dan psikomotorik. (Agusti & Aslam., 2022). Indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS Taksonomi Bloom domain kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl (Anderson, 2001) yaitu: 1) mengingat (*remembering*), 2) memahami/ mengerti (*understanding*), 3) menerapkan (*applying*), 4) menganalisis (*analyzing*), 5) mengevaluasi (*evaluate*), dan 6) menciptakan (*create*). Penelitian ini menggunakan kelas tinggi sebagai subjek penelitian. Di kelas tinggi diperlukan tingkat berpikir tinggi. Kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat dinilai dengan soal yang sesuai dengan indikator Taksonomi Bloom yaitu menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluating*), dan menciptakan (*creating*).

Dengan demikian, dibutuhkan inovasi terbaru dalam media pembelajaran yaitu E- modul Interaktif yang merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media untuk menunjang pembelajaran yang sesuai dengan

perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Menurut Hafsah et al., (2016). E-mudul (Modul elektronik) adalah media pembelajaran komputer dengan unsur animasi dan simbol. Hal tersebut berarti bahwa modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik berupa komputer. Modul elektronik ini terdapat materi pelajaran dan juga terdapat evaluasi soal di akhir pembelajaran guna untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari. E- modul interaktif siswa dapat membaca materi dengan disertai gambar, video, evaluasi soal dan juga penjelasan dari materi pembelajaran dengan jelas dan ringkas. Dengan menggunakan E-modul interaktif siswa tidak hanya dapat membaca teks dan disertai dengan gambar (secara visual) tapi juga dapat belajar secara audio dengan menyertakan video pada E-modul tersebut. E-modul interaktif dapat membantu siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan. E-modul dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga guru disarankan bisa menggunakan e-modul pada saat pembelajaran (Widiastuti., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dilaksanakan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah yang diperoleh meliputi:

1.2.1 Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi magnet masih rendah, disebabkan oleh kurangnya kemampuan literasi sains siswa akibat tidak tersedianya media pembelajaran inovatif dan interaktif yang mendukung.

1.2.2 Antusiasme serta keaktifan siswa kelas IV SD Negeri Langgahan dalam

pembelajaran masih rendah, karena minimnya minat belajar siswa.

1.2.3 Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif, ditunjukan dari hasil wawancara guru kelas IV SD Negeri Langgahan, bahwa media pembelajaran hanya dari buku.

1.2.4 Belum diterapkannya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, saat ini belum diterapkan media pembelajaran E-Modul Interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk menjaga fokus penelitian agar tidak melebar. Berdasarkan identifikasi masalah berupa kurangnya media pembelajaran yang menarik serta rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD, penelitian ini difokuskan pada pengembangan e-modul interaktif untuk mata pelajaran IPAS, khususnya materi magnet, guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut.

1.4.1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan e-modul interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD?

1.4.2. Bagaimanakah validitas (Isi, Media dan Desain) e-modul interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD?

1.4.3. Bagaimanakah kepraktisan e-modul interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD?

1.4.4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran e-modul interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan e-modul interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD
- 1.5.2 Mengetahui validitas e-modul interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD
- 1.5.3 Mengetahui kepraktisan e-modul interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD
- 1.5.4 Mengetahui efektivitas media pembelajaran e-modul interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD

1.6 Spesifik Produk yang Diharapkan

Produk dari penelitian pengembangan ini adalah media e-modul interaktif guna meningkatkan capaian belajar siswa kelas IV SD Langgahan. Media ini berfungsi sebagai alat bantu dan pendukung guru dalam proses mengajar di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Spesifikasi produk pengembangan media e-modul interaktif adalah sebagai berikut:

1. Produk akhir berupa media e-modul interaktif dalam format digital yang mendukung elemen interaktif.
2. Media dapat diakses melalui tautan link atau barcode.
3. Materi meliputi pengertian magnet, sifat-sifat magnet, jenis-jenis magnet, serta cara membuat magnet sederhana.

4. Media kompatibel dengan laptop/PC, tablet, Chromebook, dan smartphone berbasis koneksi internet; akses via link untuk laptop/PC/Chromebook, serta barcode untuk tablet/smartphone.
5. Pengembangan menggunakan aplikasi Heyzine Flipbook, yang memudahkan penyisipan gambar, audio, video, dan animasi bergerak.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi

Pengembangan e-modul interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa didasarkan pada beberapa pertimbangan.

1. Mayoritas siswa kelas IV telah memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat teknologi seperti laptop maupun telepon pintar.
2. Isi materi dalam e-modul dirancang sesuai dengan kurikulum serta karakteristik pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
3. Penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung guru dalam proses penyampaian materi, mampu menumbuhkan ketertarikan siswa, praktis digunakan, serta fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di berbagai tempat.
4. Media interaktif tersebut dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan kondisi nyata yang terdapat di lingkungan sekolah. Media interaktif dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang berlaku di sekolah.

1.7.1 Keterbatasan

Keterbatasan pengembangan e-modul interaktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi magnet bagi siswa kelas IV pada penelitian ini meliputi beberapa hal berikut.

1. E-modul interaktif yang dikembangkan hanya mencakup materi IPAS

tentang magnet untuk kelas IV, sehingga belum mencakup materi lain.

2. Pengembangan e-modul interaktif disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar, sehingga produk yang dihasilkan diperuntukkan khusus bagi jenjang sekolah dasar.

1.8 Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kekeliruan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diperlukan penjelasan mengenai definisi operasional dari beberapa konsep utama. Istilah-istilah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang berfokus pada proses perancangan dan pembuatan suatu produk tertentu, yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan serta memenuhi kebutuhan masyarakat secara lebih luas.
2. Media interaktif adalah sarana pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas dan memungkinkan terjadinya komunikasi atau respons timbal balik antara peserta didik dengan media yang digunakan.
3. Hasil belajar merujuk pada capaian kompetensi dan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Capaian tersebut mencakup tiga ranah, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).
4. IPAS adalah akronim dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yaitu mata pelajaran terpadu yang mengintegrasikan konsep-konsep sains dan ilmu sosial. IPAS merupakan bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka yang menggabungkan materi IPA dan IPS dalam satu kesatuan tema

pembelajaran.

5. Model ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian dan pengembangan yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (pelaksanaan), dan evaluation (evaluasi).

