

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini memaparkan hal pokok yang berhubungan dengan pendahuluan penelitian ini, yakni: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (9) pentingnya pengembangan.

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran ialah bagian dari aktivitas pendidikan yang dilaksanakan di sekolah. Proses pembelajaran terdapat pada banyak jenjang pendidikan, salah satunya pada jenjang sekolah dasar (SD). Pembelajaran ialah proses interaksi siswa dan guru serta sumber belajar di sebuah lingkungan belajar (Suardi, 2018). Pembelajaran di sekolah dasar dilaksanakan berbasis tematik yang didalamnya memuat berbagai mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yaitu IPA.

IPA adalah mata pelajaran yang membahas peristiwa di alam ini (Muakirin, 2014). Pembelajaran IPA di SD meliputi beberapa hal sebagai berikut. (1) Penguasaan suatu produk ilmiah yang dibutuhkan dengan maksud peserta didik

mendapatkan pemahaman IPA berupa fakta/kenyataan, konsep, prinsip, hukum, atau teori. (2) Penguasaan Proses Ilmiah yang terfokuskan kepada keterampilan IPA peserta didik agar bisa menerapkannya. (3) Penguasaan suatu sikap ilmiah dengan tujuan peserta didik memiliki peningkatan sikap pada proses keilmuan (Bundu, 2006). Setiap pembelajaran yang telah dilaksanakan, siswa akan memperoleh hasil belajar.

Hasil belajar merupakan taraf kemampuan peserta didik sesudah proses belajar pada kurun waktu tertentu (Syafaruddin dkk, 2019). Marbun (2018,93) memaparkan “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang disebabkan karena menguasai sejumlah bahan yang diberi pada proses belajar mengajar”. Hasil belajar mencakup beberapa aspek. Klasifikasi hasil belajar berdasarkan pemaparan Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2010:22-23) diantaranya ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), serta ranah psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar yang memuaskan akan didapatkan dari pembelajaran yang memiliki kualitas baik dan efektif. Pembelajaran berkualitas merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan kreativitas yang tinggi.

Pembelajaran yang kreatif adalah pembelajaran yang memiliki inovasi-inovasi baru dan tidak bersifat monoton. Komponen yang dapat menjadi inovasi pada proses belajar yaitu pada media belajar yang digunakan. Media adalah suatu bentuk wadah informasi yang disajikan oleh sumber pesan ke penerima pesan ataupun sasaran yang hendak ditujunya. Maimunah, (2016) Media pembelajaran merupakan wadah ataupun alat yang bisa mempermudah materi pembelajaran disampaikan. Jadi, media pembelajaran adalah sesuatu yang sangatlah penting pada proses belajar di masa virus *COVID-19*. Adanya virus *COVID-19* sangat

mempengaruhi proses pembelajaran, sehingga siswa sekarang harus belajar dirumah menggunakan hp.

Berdasarkan penyebaran angket kuesioner yang dilakukan pada tanggal 9 November 2020 di Sekolah Dasar gugus V Kecamatan Buleleng, dilapangan menunjukan guru masih sedikit mempunyai media pembelajaran yang inovatif. Wawancara juga telah dilakukan dengan guru kelas dan kepala sekolah. Kepala sekolah mengatakan media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, namun kondisi yang terjadi masih sangat kekurangan media pembelajaran atau bahan ajar yang menarik bagi siswa. Guru mengatakan bahwa kekurangan media pembelajaran inovatif disebabkan oleh keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif khususnya media belajar elektronik. Sehingga, media pembelajaran yang memiliki inovasi teknologi yang berupa media elektronik belum banyak dimiliki oleh guru. Pada saat ini media pembelajaran elektronik sangat dibutuhkan karena dapat dipelajari oleh peserta didik melalui handphone. Jadi, guru harus mempunyai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Penggunaan media elektronik dapat memberi kemudahan pemahaman peserta didik dikarenakan media belajar elektronik bisa didesain dengan menarik sesuai karakteristik peserta didik. Salah satu media belajar elektronik yang dapat dikembangkan adalah E-Modul.

E-Modul merupakan versi elektronik yang mana akses serta penggunaannya dengan alat elektronik misalnya computer, laptop, tablet ataupun smartphome. Keunggulan E-Modul ini dibandingkan bahan ajar cetak yakni E-Modul ini memiliki media interaktif seperti video, audio, animasi, serta fitur interaktif lainnya yang bisa digunakan serta di putar ulang oleh peserta didik saat memakai E-Modul.

E-Modul dikatakan berunsur inovatif dikarenakan memperlihatkan bahan ajar yang lengkap, menarik, interaktif, serta fungsi kognitifnya yang bagus.

Hal tersebut didukung dengan hasil penyebaran kuesioner kepada guru wali kelas yang telah dilakukan pada tanggal 9 November 2020 di Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Buleleng. Hasil penyebaran kuisoner menunjukkan bahwa 100% guru sangat setuju apabila bahan ajar E-Modul dikembangkan. Maka dari itu untuk membantu pembelajaran online atau daring selama *COVID-19* ini bahan ajar E-Modul sangat diperlukan oleh guru di sekolah. Media ini nantinya dijadikan pemicu peserta didik agar lebih giat belajar. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini membahas mengenai “Pengembangan E-Modul Interaktif Muatan IPA Pada Subtema 1 Tema 9 Kelas V Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari pemaparan latar belakang masalah, Adapun hasil identifikasi masalah pada penelitian ini diantaranya.

1. Kurangnya media pembelajaran inovatif yang dimiliki oleh guru maupun sekolah.
2. Pembelajaran yang dilakukan belum banyak menggunakan media pembelajaran.
3. Keterbatasan kemampuan guru mengembangkan media pembelajaran inovatif.
4. Kurangnya bahan ajar yang menarik bagi siswa.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Pada penelitian ini memerlukan adanya pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama sehingga dapat memperoleh hasil yang baik. Namun pengembangan bahan ajar pembelajaran ini terbatas pada bahan ajar E-Modul Interaktif pada topik zat tunggal dan campuran kelas V SD di Gugus V Kec. Buleleng TA 2020/2021.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Masalah yang dirumuskan yakni “bagaimanakah validitas bahan ajar E-Modul interaktif pada topik benda tunggal dan campuran kelas V SD yang dikembangkan di SD Gugus V Kec. Buleleng TA 2020/2021?”

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini yakni guna mengembangkan bahan ajar E-Modul interaktif pada topik benda tunggal dan campuran kelas V SD Gugus V Kec. Buleleng TA 2020/2021 yang telah teruji validitasnya.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian pengembangan ini diantaranya.

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan landasan pengembangan media belajar. Pengembangan ini didasari pada pentingnya bahan ajar pada proses

belajar. Sehingga, pengembangan bahan ajar E-Modul diharapkan menganjurkan pengaruh positif terhadap pembelajaran dan dapat dijadikan landasan dalam menciptakan mutu Pendidikan yang bermutu.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a) Untuk Peserta Didik**

Produk penelitian ini bisa digunakan peserta didik pada proses pembelajaran, khususnya pada sub tema 1 tema 9 kelas V sekolah dasar. Dengan diterapkannya produk hasil penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa bisa meningkat. Pemanfaatan bahan ajar E-Modul interaktif dapat membantu peserta didik memahami isi materi yang di dapatkan, meningkatkan minat belajar peserta didik, dan memberikan pengalaman belajar yang baru di kelas.

#### **b) Untuk Pendidik**

Produk E-Modul ini bisa menunjang proses belajar di kelas serta dijadikan referensi bahan ajar sekaligus media pembelajaran elektronik yang interaktif. Penelitian pengembangan ini bisa memberi sebuah informasi untuk mengembangkan media inovatif seperti E-Modul Interaktif guna menghasilkan keadaan belajar yang menarik. Melalui penggunaan media E-Modul, guru lebih mudah ketika menyajikan materi pembelajaran.

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

Adapun beberapa spesifikasi produk pengembangan pada penelitian ini yaitu:

1. Pada halaman pertama berisi cover, dalam cover berisi judul, nama pembuat dan nama dosen pembimbing.
2. Berisikan prakata dan daftar isi. Setelah daftar isi terdapat KD, Indikator beserta tujuan pembelajaran.
3. Adanya tata cara atau petunjuk serta keterangan penggunaan bahan ajar E-Modul interaktif.
4. Materi pembelajaran muatan IPA yang terdapat pada kelas V subtema 1 tema 9. Materi IPA yang dipaparkan yaitu benda tunggal dan campuran
5. Pembuatan bahan ajar E-Modul interaktif ini, berawal dari pembuatan rancangan materi di Microsoft Word, lalu diolah sedemikian rupa di Software untuk menghasilkan E-Modul interaktif. Serta menggunakan google form untuk mengisi kuis atau soal.
6. E-Modul interaktif dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar yang menarik, video maupun audio pembelajaran sesuai materi ajar dengan tujuan memberi kemudahan peserta didik pada pemahaman materi.
7. Terdapat kuis menarik yang ada pada akhir halaman untuk melatih daya ingat siswa dalam menjawab kuis sesudah memakai bahan ajar E-Modul interaktif.
8. Berisi rangkuman materi dan daftar Pustaka
9. Bahan ajar E-Modul interaktif ini terdiri dari 19 halaman.

### **1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan berikut:

- 1) Bahan ajar E-Modul ini hanya bisa dibuka online.
- 2) Membuka bahan ajar E-Modul harus menggunakan hp dan laptop.

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk pengembangan E-Modul Interaktif, sebagai berikut:

- 1) Pengembangan produk ini dikembangkan menurut dari karakteristik siswa sekolah dasar (SD) kelas V, sehingga produk hasil pengembangan hanya di peruntukan untuk siswa sekolah dasar kelas V.
- 2) Pembuatan media ini hanya membuat E-Modul Interaktif Muatan IPA Subtema 1 Tema 9 Kelas V materi zat tunggal dan campuran.
- 3) Melakukan penelitian di kelas V Gugus V Kec. Buleleng TA 2020/2021
- 4) Pada model ADDIE yang tidak digunakan adalah tahap *implementation* dan tahap *evaluation* karena adanya wabah *COVID-19*.

### **1.9. Pentingnya Pengembangan**

Belum adanya sebuah bahan ajar E-Modul membuat pengembangan ini sangat penting dikembangkan. Karena jika guru menggunakan media yang terkesan monoton maka siswa akan merakan kebosanan dalam pembelajaran. Dengan itu dikembangkan bahan ajar E-Modul ini, dengan adanya kejadian pandemi *COVID-19* siswa melakukan pembelajaran daring dan sangat banyak kendala dari guru yang belum bisa menggunakan teknologi dan siswa yang masih memerlukan fasilitas untuk melakukan pembelajaran daring ini. Yang biasanya siswa mendapatkan video pembelajaran, tugas-tugas, dll. Dengan itu pengembangan bahan ajar E-Modul ini harus dikembangkan agar bisa menambahkan bahan ajar di massa pandemic ini. Pemaparan ini juga didukung oleh hasil kuesioner yang telah dilaksanakan tanggal 9-11 November 2020 di Gugus V Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021



yang menyatakan 100% guru sangat setuju dengan pengembangan media E-Modul ini

