

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada kehidupan manusia, salah satu aspek yang terpenting adalah pendidikan. Pendidikan tidak akan lepas dari setiap kehidupan manusia. Pendidikan merupakan upaya terencana dan sadar guna memanusiakan manusia agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya agar menjadi dewasa dimasa yang akan datang. Istilah dari pendidikan atau pedagogik adalah panduan serta bimbingan yang difasilitasi oleh orang dewasa serta pendidik secara sengaja yang bertujuan agar ia menjadi manusia yang lebih dewasa dimasa yang akan datang (Hasbullah, 2009). Dewasa yang dimaksud adalah dapat bertanggung jawab atas dirinya atau perbuatan yang dilakukan oleh dirinya sendiri.

Pendidikan di Indonesia selalu menjadi prioritas utama dalam semua aspek kehidupan. Pemerintah selalu memperhatikan pelaksanaan pendidikan baik dari segi sarana prasarana yang menunjang proses pendidikan maupun dari segi kualitas tenaga pendidiknya. Pemerintah juga selalu mengadakan pembaharuan dibidang kurikulum yang disesuaikan dengan perkembangan jaman. Pembaharuan dalam kurikulum ini juga sangat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kualitas pendidikan.

Pembentukan peradaban serta watak dan pengembangan kemampuan kemartabatan bangsa sebagai upaya pencerdasan kehidupan bangsa, dalam tujuannya guna mengembangkan kemampuan siswa supaya menjadi warga Negara

yag bertanggung jawab serta demokratis, mandiri, kreatif, cakap, berilmu, sehat, berakhlak mulia, dan bertakwa serta beriman tertuang dalam UU. No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan. Menurut Effendi (2009) pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan.

Konsep *learning by doing* (belajar dari mengerjakan sesuatu) ditekankan pada pembelajaran IPA. Dengan demikian perancangan dan pengemasan proses pembelajaran diperlukan oleh guru agar tercipta pembelajaran yang bermakna. Kian efektif lagi apabila elemen-elemen yang konseptual juga dilibatkan ketika proses pembelajaran berlangsung. Skema yang utuh akan terbentuk dari adanya konsep-konsep yang terhubung satu sama lain dalam pembelajaran IPA. Rendahnya perolehan prestasi belajar IPA merupakan cerminan bahwa kualitas pembelajaran IPA belum optimal, sehingga perlu ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas belajar siswa. Guru hendaknya memupuk kreativitas dalam pembelajaran IPA dengan menekankan pertimbangan dan pemikiran mandiri.

Guna menggapai tujuan itu sebagai upaya menaikkan mutu pendidikan dibutuhkan adanya peran aktif dalam menciptakan pembelajaran yang efisien dan efektif oleh tenaga pendidik serta orang-orang yang terlibat di dalamnya. Apabila dalam penerapannya tenaga pendidik mengerti dengan tepat kegunaan, fungsi serta peran materi yang dibahas di dalam kelas, maka keberhasilan pembelajaran di kelas akan tercapai pula. Selain itu, tenaga pendidik dalam hal ini guru juga diharapkan

bisa memfungsikan beragam metode pelajaran yang bertujuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan paradig situasi dan kondisi serta tuntutan di lingkungan sekitar pada zamannya.

Guru adalah salah satu faktor utama dalam dunia pendidikan. Peran guru yang sangat besar dalam mempengaruhi keberhasilan pendidikan. Guru sebagai fasilitator pendidikan yang memiliki tugas untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Di jaman globalisasi ini dimana semua serba internet. Hal inilah yang menuntut guru untuk lebih professional dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Selain itu guru juga harus mengetahui berbagai jenis strategi pembelajaran, model pembelajaran dan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran bersama siswa. Selain itu guru harus menguasai keterampilan-keterampilan mengajar. Keterampilan-keterampilan tersebut menurut Wardani dan Siti Julaeh (2007) mengemukakan bahwa ada 7 keterampilan yang harus dikuasai oleh guru yakni; (1) keterampilan mengelola kelas, (2) keterampilan membimbing diskusi, (3) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, (4) keterampilan menjelaskan, (5) keterampilan mengadakan variasi, (6) keterampilan memberi penguatan, dan (7) keterampilan bertanya. Keterampilan-keterampilan ini berhubungan dengan kemampuan guru untuk menguasai dasar-dasar pengetahuan yang dapat memudahkan mereka untuk melakukan persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran untuk memberikan dukungan terhadap cara berpikir anak yang kreatif dan imajinatif.

Dibandingkan sebagai guru sejati yang pada umumnya diwajibkan untuk mengajar dan mendidik, guru cenderung lebih berlakon sebagai pemapar materi. Minat guru untuk menerapkan ilmu-ilmu yang didapat dari bangku perkuliahan serta

mempersiapkan pembelajaran dengan maksimal baik dari segi sarana dan prasarana dipengaruhi oleh kondisi tersebut. Keinginan guru guna memaksimalkan dan meningkatkan keterampilannya dalam mengajar dan menciptakan pembelajaran yang aktif serta bermakna juga kecil presentasinya. Dipihak anak ternyata rendahnya kemauan anak untuk belajar sangat mempengaruhi prestasi belajar mereka.

Permasalahan yang terjadi diatas juga terjadi di Gugus IV Buleleng. Berdasarkan hasil sebaran angket kuisioner yang telah dilaksanakan pada hari Selasa, Tanggal 9 November 2020 diperoleh hasil yakni dari 8 guru kelas V SD 87,5% mengatakan kesulitan dalam mengemas materi bahan ajar yang akan di sampaikan kepada siswa. Karena tidak semua guru bisa mengembangkan kreatifitasnya dalam mengemas materi yang di sebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam menguasai IT. Sehingga hal ini mengakibatkan kurang maksimalnya penyampaian materi dalam proses pembelajaran sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi tidak maksimal. Pada jaman saat ini yakni jaman kemajuan teknologi siswa juga cenderung lebih akrab dengan HP ketimbang bermain dengan teman sejawatnya.

Untuk itu perlu diadakan perbaharuan-perbaharuan dalam proses pembelajaran baik dari segi metode maupun model pembelajaran agar siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran IPA sehingga dapat memaksimalkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah perbaikan pembelajaran dengan menggunakan E-Modul dapat memudahkan guru dalam pengemasan materi dan penyampaian materi bahan ajar yang akan diajarkan

kepada peserta didik dapat diterima dengan mudah dan cepat dipahami. Selain itu E-MODUL merupakan jalan keluar dalam mengatasi masalah dalam pendidikan.

Suasana San Mahayukti (2013) menyatakan, modul elektronik atau E-modul adalah bagian dari sekian banyak media dengan berbantuan media computer ketika proses pembuatannya yang di dalam modul berisi gambar animasi bergerak yang mendekati kenyataan yang ada di sekitar siswa sehingga sangat memudahkan siswa memahami dengan cara mengamati animasi tersebut. E-modul juga sangat membantu siswa dalam mengakomodasikan siswa yang lambat menerima pembelajaran, karena dengan penggunaan media E-modul dapat memeberikana suasana belajar yang baru sehingga siswa tidak cepat bosan dalam mengikuti proses penyampaian materi di dalam pembelajaran (Arsyad, 2013). Hal ini juga didukung dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Kunchayono (2018) dalam pengembangan E-Modul yang menyatakan bahwa e-modul yang dikembangkan telah memenuhi tingkat kevalidan bahan ajar mencapai 83%, hasil uji coba respon pengguna E-modul dalam proses pembelajaran menunjukkan tingkat kepraktisan mencapai 82% hasil ini menyatakan bahwa bahan ajar E-modul efektif diterapkan di dunia pendidikan khususnya di dalam kelas.

Dari uraian tersebut, peneliti termotivasi untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Muatan IPA Sub Tema 1 Tema 5 Kelas V SD di Gugus IV Buleleng Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.2. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dari uraian latar belakang di atas adalah sebagai berikut.

- 1) Sulitnya siswa ketika memahami materi bahan ajar yang ingin diajarkan oleh pendidik.
- 2) Guru belum mampu mengemas materi bahan ajar secara kreatif dan inovatif.
- 3) Diperlukannya inovasi baru dalam proses pembelajaran

1.3. Pembatasan Masalah

Supaya pengkajian yang berisikan masalah-masalah utama dapat dibatasi sebagai upaya untuk mendapatkan perolehan hasil yang baik maka dari identifikasi masalah yang diperoleh. Konten dalam produk pengembangan E-Modul adalah Muatan IPA Subtema 1 Tema 5 Kelas V Gugus 4 Buleleng tahun pelajaran 2020/2021.

1.4. Rumusan Masalah

Masalah yang bisa dirumuskan dari pembatasan masalah yang telah ditentukan adalah “Bagaimana Validitas E-Modul Interaktif Pada Muatan IPA Sub Tema 1 Tema 5 Kelas V SD di Gugus 4 Buleleng Tahun Ajaran 2020/2021?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Guna mengembangkan E-Modul interaktif pada muatan IPA sub tema 1 tema 5 kelas V SD di Gugus 4 Buleleng Tahun Ajaran 2020/2021 dan untuk mengetahui kevaliditasan pengembangan E-Modul Interaktif pada muatan IPA sub tema 1 tema 5 kelas V SD di Gugus 4 Buleleng Tahun ajaran 2020/2021 adalah tujuan yang ingin dicapai.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki dua manfaat yakni manfaat teoretis serta praktis. Berikut ini dijelaskan mengenai kedua manfaat penelitian tersebut.

1.6.1 Manfaat Teortis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat berupa wawasan mengenai E-modul yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kreatifitas siswa mengikuti pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dan hasil penelitian ini dapat memberikan suasana baru dalam proses belajar dan mengajar karena dibantu oleh E-modul Interaktif.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun beberapa perolehan manfaat dalam kategori manfaat praktis adalah sebagai berikut.

a. Untuk Siswa

Siswa mampu belajar sendiri tanpa perlu dibimbing dalam proses pembelajaran, siswa mendapat pemahaman yang kongkrit karena materi yang abstrak dapat dijelaskan dengan bantuan gambar dan video yang ada didalam e-modul, Siswa dapat mengefisienkan waktu dalam proses pembelajara, siswa dapat belajar sesuai dengan keinginannya karena dalam proses pembelajaran tidak ada jadwal dan jam yang ditentukan, siswa bisa mengetahuiin tutorial memakai E-Modul interaktif dalam proes pembelajaran, siswa mendapat pengetahuan yang utuh karena proses pembelajarannya dibantu dengan E-Modul.

b. Untuk Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan informasi baru dalam merancang materi bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat penunjang proses pembelajaran, E-modul ini bisa digunakan sebagai cerminan materi yang disusun secara tepat dapat memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan yang berasal dari proses memaksimalkan pembelajaran yang berlangsung.

d. Untuk Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi mengenai pengembangan E-Modul Interaktif, mengetahui fungsi E-modul ketika pembelajaran berlangsung, serta mengetahui manfaat yang didapat dalam pemanfaatan E-modul ketika pembelajaran berlangsung.

1.7. Detail Produk yang Diharapkan

Pada penelitian ini, beberapa detail produk pengembangan yang diinginkan yaitu:

- 1) Cover e-modul interaktif dirancang dengan komposisi warnayang cerah dan sesuai dengan karakteristik siswa. Cover dibuat di software.
- 2) Berisikan kata pengantar dan daftar isi. Setelah daftar isi terdapat KD, Indikator beserta tujuan pembelajaran.
- 3) Kemudian dilengkapi dengan tata cara atau petunjuk serta keteranganpenggunaan bahan ajar e-modul interaktif.

- 4) Setelah petunjuk penggunaan e-modul interaktif, kemudian dilanjutkan dengan mengisi materi pembelajaran muatan IPA yang terdapat pada kelas V subtema 1 tema 5. Materi IPA yang dipaparkan yaitu ekosistem
- 5) Pembuatan e-modul interaktif ini, berawal dari pembuatan rancangan materi di Microsoft Word, lalu diolah sedemikian rupa di Software untuk menghasilkan e-modul interaktif.
- 6) E-Modul interaktif dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar yang menarik, video maupun audio pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dijelaskan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.
- 7) Guna mengetahui tingkat pemahaman materi sesudah penerapan E-modul interaktif, ketika proses pembelajaran akan berakhir, ada pemberian konten menarik berupa kuis.
- 8) Bahan ajar e-modul interaktif yang dikembangkan memiliki 40 halaman.

1.8. Keterbatasan Pengembangan dan Asumsi

Perkiraan pada E-modul yang dikembangkan ini didasarkan atas prasangka sebagai berikut.

- 1) E-Modul ini dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat siswa terlibat secara seutuhnya dalam proses pembelajaran.
- 2) E-Modul ini dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran karena materi yang disajikan sangat lengkap dengan contoh dan penjelasan singkat akan menambah minat siswa untuk belajar.

3) E-Modul mampu memberikan rasa ingin tau yang tinggi dari siswa karena menggunakan E-Modul.

Adapun keterbatasan yang dihadapi dalam pengembangan e-modul ini yaitu seperti di bawah ini:

- 1) Pengembangan E-Modul yang dibicarakan dikembangkan menurut dari karakteristik siswa sekolah dasar (SD), sehingga E-modul hasil pengembangan hanya di peruntukan untuk siswa sekolah dasar.
- 2) Pembuatan media ini hanya membuat E-Modul Subtema 1 Tema 5 pada materi muatan IPA Kelas V sekolah dasar (SD).
- 3) Uji coba yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara mengujikan e-modul kepada 6 ahli yakni 2 praktisi, 2 ahli media, serta 2 ahli materi.

