

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia menjadi lebih baik. Dunia pendidikan menuntut untuk adanya suatu inovasi dan kreativitas yang dapat mendukung peningkatan mutu pendidikan serta membentuk pola pikir yang bermoral, berkarakter cerdas dan perilaku untuk mengembangkan kepribadian. Menurut Harsono (Pratama, dkk, 2019: 219) Pendidikan merupakan proses merubah pemikiran serta sikap seseorang dalam membentuk pemikiran dan sikap manusia melalui pengajaran, pembelajaran dan pelatihan. Oleh karena itu tugas pendidikan salah satunya adalah untuk meningkatkan sumber kualitas daya manusia.

Pendidikan didalamnya terdapat orang-orang yang belajar. Belajar merupakan proses untuk memperkaya dirinya sendiri, belajar juga merupakan kegiatan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Pendidikan di Indonesia saat ini mengalami banyak perubahan serta kemajuan yang sangat pesat dengan salah satunya perubahan kurikulum. Kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 13 atau K13 yang mana bertujuan untuk memotivasi peserta didik untuk lebih baik dalam melakukan kegiatan observasi, menalar, bertanya, serta berkomunikasi apa saja yang diperoleh atau diketahuinya setelah menerima pembelajaran (Mulyasa, 2013: 65).

Perubahan kurikulum yang dilakukan bertujuan untuk memajukan pendidikan di Indonesia sesuai dengan perubahan zaman serta perkembangan teknologi yang semakin canggih. Pembelajaran K13 ini adalah pembelajaran yang bersifat tematik. Pelaksanaan pembelajaran tematik dilakukan untuk mengembangkan materi dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar serta bekal dasar kepada siswa dalam melakukan kegiatan yang ada disekitar lingkungannya.

Kurikulum-13 ini menuntut siswa agar lebih aktif dibanding gurunya, karena disini guru hanya sebagai fasilitator. Dalam kurikulum-13 guru menjadi lebih pasif dan siswa lebih aktif didalam pembelajaran, guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari tahu informasi tentang materi pembelajaran agar siswa menjadi lebih aktif, mandiri dan kreatif didalam pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar yang sesuai dan tepat mampu membantu guru untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran dengan baik. Menurut *National Center For Competncy Based Training* dalam Prastowo (2015: 16) Bahan ajar adalah segala suatu bentuk yang digunakan dalam membantu guru atau instruktur dalam melaksanakankegiatan proses pembelajaran di kelas. Salah satu bahan ajar yang digunakan adalah modul. Modul adalah salah satu dari bahan ajar yang dirancang dan disusun dalam membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN Tunjung 3 Burneh kepada guru wali kelas 5 yaitu Ibu Qurrotu Aini S.Pd pada tanggal 22 September 2022, menyatakan bahwa pada saat pembelajaran siswa mengalami kesulitan dan kendala, diantaranya terdapat dari sebagian siswa kurang memahami

mengenai materi yang sedang diajarkan dikarenakan kurangnya bahan ajar yang digunakan, siswa hanya mempunyai buku tematik saja sebagai acuan bahan belajar, dan juga kurangnya penggunaan media yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, 2 dan 5 ini, materi yang digunakan hanya materi IPA. Masalah selanjutnya dalam hal belajar siswa kurang aktif dan kurang memahami materi yang telah diberikan oleh guru serta menurut guru kelas 5 tersebut menyatakan bahwa siswa merasa bosan dan masih kurangnya pemahaman siswa akan materi yang dipelajari saat belajar di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang dapat diberikan salah satunya adalah dengan pembuatan bahan ajar elektronik modul atau e-modul. E-modul atau elektronik modul yang berisi materi ajar yang telah dikemas dalam satu kesatuan utuh dalam membantu serta memudahkan pemahaman siswa agar lebih memahami materi yang akan mereka pelajari dan mampu membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran yang baik membutuhkan bahan ajar yang baik dan menarik perhatian siswa dalam belajar agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan, karena bahan ajar yang digunakan itu seharusnya tidak hanya berfokus pada satu bahan ajar saja. Dalam proses pembelajaran siswa mengalami kesulitan ketika hanya berfokus pada buku paket tematik, sehingga ketika siswa belajar mereka mengalami kebosanan karena buku tematik terkadang sulit untuk dipahami siswa. Untuk memudahkan siswa memahami bahan ajar dengan baik maka dibuatlah elektronik modul atau e-modul untuk memudahkan siswa dalam belajar dan juga agar pembelajaran lebih menarik dan efektif. E-modul juga dapat digunakan

kapanpun dan dimanapun, sehingga memudahkan siswa untuk belajar dalam kondisi apapun serta dapat menghemat biaya.

Upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan bahan ajar berupa e-modul. Hal ini agar pembelajaran bisa berjalan dengan efektif walaupun siswa belajar dirumah masingmasing, dengan penggunaan e-modul ini siswa akan menjadi aktif dan mencari tahu materi dengan cara mengamati atau melakukan percobaan dengan begitu siswa tidak hanya berfokus pada buku ajar saja tetapi bisa melakukan pembuktian dengan percobaan yang telah dilakukannya dan juga siswa tidak akan merasa bosan. Oleh sebab itu peneliti mengambil judul **“Pengembangan *E-Modul* Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V Tema 7 Subtema 1 SDN Tunjung 3 Burneh Kabupaten Bangkalan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan e-modul sifat dan perubahan wujud kelas V tema 7 Subtema 1 SDN Tunjung 3 Burneh kabupaten Bangkalan?
2. Bagaimana kemenarikan e-modul sifat dan perubahan wujud benda kelas V tema 7 Subtema 1 SDN Tunjung 3 Burneh Kabupaten Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan E-Modul sifat dan perubahan wujud benda siswa

kelas V Tema 7 subtema 1 SDN Tunjung 3 Burneh. Secara umum tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengembangkan e-modul sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas kelas V Tema 7 subtema 1 SDN Tunjung 3 Burneh Kabupaten Bangkalan yang valid ditinjau dari angket validasi ahli.
2. Mengembangkan e-modul sifat dan perubahan wujud benda siswa kelas kelas V Tema 7 subtema 1 SDN Tunjung 3 Burneh Kabupaten Bangkalan yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar berupa E-Modul hasil pengembangan ialah materi sifat dan perubahan wujud benda pada kelas 5 tema 7 subtema 1
2. Bahan ajar berupa E-Modul hasil pengembangan berupa e-modul dalam bentuk web yang mana harus menggunakan jaringan internet
3. Bahan ajar berupa E-Modul berisi berupa teks, gambar, serta video pembelajaran.

E. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan *E-Modul* Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas V Tema 7 Subtema 1 di Sekolah Dasar memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Keterbatasan pada E-Modul hanya memuat materi sifat dan perubahan wujud benda.

2. Bahan ajar pembelajaran E-Modul berbasis digital hanya di gunakan oleh peserta didik kelas V SD.
3. Pengembangan E-Modul hanya mengambil subyek penelitian di kelas V SDN Tunjung 3 Burneh.
4. Peneliti dan pengembangan ini terbatas sampai tahap *development*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitiandan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, E-Modul dari hasil pengembangan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran yang alternatif, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menciptakan daya tarik dan rasa senang dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru hasil pengembangan dari E-Modul mampu dimanfaatkan dan digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran yang efektif serta dapat menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian siswa.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan rujukan dalam menunjang proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti atau pengembang, E-Modul mampu diguankan sebagai wawasan suatu pemahaman baru bagi peneliti dalam mengembangkan bahan ajar berupa E-Modul sekaligus sebagai referensi tambahan dalam upaya untuk mrningkatkan hasil belajar peserta didik.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. E-Modul merupakan bahan ajar elektronik yang di desain secara sistematis dengan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik yang sesuai dengan tingkat pengetahuan mereka sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan tetap dalam bimbingan guru.

Materi sifat dan perubahan wujud benda merupakan salah satu materi yang terdapat pada pembelajaran tematik 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 kelas V Sekolah Dasar.