

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memberikan dampak positif bagi perkembangan pendidikan. Hal tersebut terlihat banyak lembaga pendidikan yang menyelenggarakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas teknologi saat ini. Menurut Syawaluddin (2019:295) seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, sudah seharusnya bagi seorang pendidik untuk berani berpikir kreatif dalam mengembangkan metode, bahan ajar dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang digunakan untuk proses pembelajaran ini tentunya tidak hanya berlaku bagi siswa akan tetapi guru pun dapat memanfaatkan fasilitas ini untuk memperkaya kemampuan mengajar (Fitriatul, dkk (2019:75)).

Pada kondisi yang terjadi sekolah, guru seringkali kurang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Nyatanya yang terjadi di sekolah guru jarang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 54 Gresik yang dilaksanakan pada tanggal 12-13 oktober 2019, mengungkapkan bahwa di SDN 54 Gresik telah dilengkapi sarana dan prasarana mendukung pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Namun dalam pemanfaatannya masih terabaikan oleh guru, hal tersebut terjadi dikarenakan guru lebih sering menjelaskan materi pembelajaran dengan

papan tulis tanpa memanfaatkan sarana dan prasarana mendukung pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Jika fasilitas tersebut digunakan dalam proses pembelajaran dengan semaksimal maka dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Penyebab terabaikannya penggunaan sarana dan prasarana tersebut, dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam mencari bahan materi untuk membuat media atau bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi. Guru lebih sering menggunakan buku teks dan LKS yang berbentuk cetak menyebabkan siswa siswa sulit memahami materi pembelajaran. Melihat perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju, maka perlunya bahan ajar tidak hanya berpaku pada pengetahuan guru, lembar kerja siswa, buku siswa atau bahan ajar cetak lainnya, melainkan bahan ajar yang dapat dikembangkan dengan berbasis audio, audio visual, multimedia interaktif lainnya. Hal tersebut dapat mengoptimalkan pemanfaatan media dan prasarana yang sudah tersedia di sekolah.

Berdasarkan permasalahan di atas dan adanya fasilitas multimedia yang kurang dimanfaatkan secara optimal di SDN 54 Gresik maka muncul gagasan untuk membuat sebuah bahan ajar elektronik untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Menurut Kuncahyono (2018:220) bahan ajar tidak hanya berupa buku atau LKS yang berbasis media cetak. Bahan ajar berbasis non cetak juga dapat digunakan dalam pembelajaran misalnya dalam bentuk bahan ajar elektronik. Bahan ajar elektronik yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu modul pembelajaran interaktif.

Modul pembelajaran interaktif merupakan salah satu produk bahan ajar elektronik yang dirancang secara mandiri untuk dapat digunakan oleh siswa. Modul pembelajaran interaktif ini bentuk adaptasi dari buku tematik tema 6 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar. Modul pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan alternatif sumber belajar untuk siswa belajar secara mandiri. Menurut Depdiknas (2008) pengembangan modul dapat memecahkan kesulitan belajar. Kesulitan belajar dapat terjadi karena materi pelajaran yang bersifat abstrak dan memiliki tingkat kerumitan yang sulit dipecahkan siswa. Modul pembelajaran inetraktif ini bersifat lengkap, praktis dan memudahkan siswa mempelajari materi tersebut dimana pun dan kapan pun untuk memudahkan siswa.

Penelitian relevan pertama mengenai pengembangan salah satu jenis bahan ajar elektronik yang dilakukan oleh Kuncahyono yang berjudul “ Pengembangan E-modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar” dari Universitas Muhammadiyah Malang menyatakan bahwa e-modul ini telah telat layak digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan siswa.berdasarkan hasil validasi materi memperoleh persentase 82 % dengan kriteria valid. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase 82,5 % dengan kriteria valid dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 82 5% dengan kriteria valid. Pada uji coba respon pengguna e-modul dalam pembelajaran menunjukkan tingkat kepraktisan produk mencapai 86,5 % kriteria praktis. E-modul tersebut telah mendapatkan validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, serta uji coba respon e-modul mendapatkan kategori valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian relevan selanjutnya mengenai pengembangan modul pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh Bakrina dan Yosi Nur yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Perangkat Komputer Multimedia Interaktif” dari Universitas Hamzanwadi menyatakan bahwa modul ini telah layak digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 87 % dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 84,5% dengan kriteria sangat layak. Pada uji coba respon pengguna modul dalam pembelajaran menunjukkan tingkat kepraktisan produk mencapai 78 % kriteria positif. Modul pembelajaran interaktif tersebut telah mendapatkan validasi ahli dari ahli materi dan ahli media, serta uji coba respon pengguna modul mendapatkan kategori layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan deskripsi yang sudah dipaparkan, peneliti perlu mengembangkan salah satu produk bahan ajar elektronik yaitu modul pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar alternatif dalam penyampaian pelajaran untuk pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 1 Suhu dan Kalor. Dengan memanfaatkan modul pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya dan mampu memotivasi siswa agar belajar mandiri.

Berdasarkan deskripsi yang sudah dipaparkan, peneliti perlu mengembangkan salah satu produk bahan ajar elektronik yaitu modul pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar alternatif dalam penyampaian pelajaran untuk pembelajaran tematik Tema 6 Subtema 1 Suhu dan Kalor. Dengan

memanfaatkan modul pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya dan mampu memotivasi siswa agar belajar mandiri.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan tersebut, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan model pembelajaran interaktif tema 6 subtema 1 suhu dan kalor kelas V SD Negeri 54 Gresik ?
2. Apakah modul pembelajaran interaktif yang dikembangkan valid, efektif dan menarik digunakan pada kelas V di SD Negeri 54 Gresik ?

## **1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Mengetahui proses pengembangan modul pembelajaran interaktif tema 6 subtema 1 Suhu dan Kalor kelas V SD Negeri 54 Gresik.
2. Menghasilkan modul pembelajaran interaktif yang valid, efektif dan menarik digunakan di kelas V SD Negeri 54 Gresik.

#### 1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa modul pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *Software Articulate Storyline*.
2. Modul pembelajaran interaktif ini dirancang untuk pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar sesuai dengan materi dalam Tema 6 Sub Tema 1 “Suhu dan Kalor”.
3. Modul pembelajaran interaktif dikembangkan dengan enam kegiatan belajar, setiap kegiatan belajar terdapat materi belajar, tes formatif dan rangkuman.
4. Produk modul pembelajaran interaktif dikemas dalam bentuk aplikasi (Apk) yang dapat diinstal di *smartphone* dengan sistem operasi Android dengan minimal versi 5 (lollipop) dan membutuhkan ruang penyimpanan sebesar 125 MB.
5. Produk ini dilengkapi dengan buku petunjuk yang berisi petunjuk penggunaan dan cara untuk menginstal aplikasi modul pembelajaran interaktif.
6. Modul pembelajaran intraktif dapat digunakan secara *offline* dapat digunakan siswa dimana saja baik di sekolah maupun di rumah.

### **1.5 Batasan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian pengembangan ini, maka penelitian hanya dibatasi dengan :

1. Peneliti ini mengembangkan modul pembelajaran interaktif yang hanya mencakup materi-materi pada tema 6 subtema 1 kelas V Sekolah Dasar.
2. Peneliti menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif dan dalam penggunaan modul pembelajaran interaktif bisa digunakan secara *offline*.
3. Penelitian ini dilaksanakan hanya sampai uji coba produk dikarenakan adanya pandemic *Covid-19*.

### **1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini diantaranya:

1. Bagi Guru

Modul interaktif ini diharapkan memberikan alternatif sumber belajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa memperoleh alternatif sumber belajar disamping buku-buku teks yang terkadang masih sulit dipahami oleh siswa dan memeberikan motivasi dalam kegiatan belajar.

### 3. Bagi Sekolah

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menyusun bahan ajar yang lebih kreatif.

## 1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan penelitian. Adapun beberapa definisi yang penulis gunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang memfokuskan kajiannya pada bidang desain dapat berupa media pembelajaran, alat peraga maupun bahan ajar dengan melakukan uji coba lapangan sesuai dengan dimana produk tersebut akan digunakan dan melakukan revisi terhadap uji lapangan.
2. Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis didalamnya memuat kompetensi yang akan dicapai, materi belajar dan evaluasi, yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang harus dicapai.
3. Modul Interaktif adalah salah satu bentuk bahan ajar yang berisi tujuan pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai dan evaluasi yang didesain menggunakan *software* yang dirancang khusus memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri.

4. Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 1 Suhu dan Kalor merupakan salah satu materi pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar Kelas V semester II Subtema ini terdiri dari lima mata pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, SBdP dan IPA.