

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting bagi manusia dan bangsa. Dengan pendidikan manusia memperoleh pengetahuan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah lakunya. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad 21 ini semakin mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi serta dapat meningkatkan mutu pendidikan. Dalam pendidikan terjadi suatu proses pembelajaran. Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana guru berperan sebagai pengajar dan siswa yang belajar serta terjadi interaksi dan saling melakukan umpan balik. Dalam proses pembelajaran mencakup berbagai komponen, seperti media, bahan ajar, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Guru tidak hanya dituntut untuk menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah saja, namun juga buatan sendiri yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Guru profesional diharapkan mampu menggunakan alat yang efisien dan sederhana agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Salah

satu upaya dalam mencapai keberhasilan pembelajaran yaitu melalui bahan ajar yang interaktif.

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran (Prastowo, 2015: 31). Dengan bahan ajar dapat memberikan kesempatan siswa memperoleh pengetahuan sesuai dengan kompetensi masing-masing (Kosasih, 2021: 1). Bahan ajar dapat dikembangkan dalam bentuk cetak maupun non cetak. Saat ini sudah banyak bahan ajar yang beredar, baik yang disediakan oleh sekolah maupun pemerintah. Bahan ajar memiliki manfaat, salah satunya yaitu pembelajaran akan menjadi lebih menarik, siswa dapat belajar secara mandiri kapan dan dimanapun siswa berada, dengan demikian siswa dapat dengan mudah mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai (Prastowo, 2015: 28).

Modul merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai tingkat pengetahuan dan usia siswa, agar siswa dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari guru (Prastowo, 2015: 106). Adanya modul tersebut diharapkan siswa dapat menemukan konsep pembelajaran melalui aktivitasnya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada Rabu, 14 Oktober 2020 di UPT SD Negeri Sidomulyo 1 guru menggunakan bahan ajar yaitu buku tematik dan modul yang telah disediakan oleh sekolah. Guru juga menggunakan buku dari penerbit lain sebagai pegangan guru saat mengajar. Sedangkan siswa, hanya menggunakan buku tematik dan modul yang disediakan oleh sekolah saja. Menurut guru kelas IV, siswa hanya memiliki modul yang isinya ringkasan materi dan

latihan-latihan soal. Guru menjelaskan bahwa siswa kurang tertarik untuk membaca modul yang disediakan oleh sekolah. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa. Guru juga mengatakan siswa masih kurang memahami materi pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” khususnya di subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat tinggalku” pembelajaran 1 dan 2 sehingga siswa memerlukan bahan ajar yang bisa membuat siswa mudah dalam memahami materi dan semangat dalam belajar. Namun karena terkendala oleh waktu, tenaga, dan biaya sehingga guru dalam proses kegiatan belajar dan mengajar hanya menggunakan buku tematik dan modul yang telah disediakan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas IV UPT SD Negeri Sidomulyo 1 menunjukkan bahwa siswa hanya mengerjakan latihan soal yang diberikan guru pada modul yang disediakan oleh sekolah. Menurut siswa, mereka merasa bosan untuk membaca modul yang tampilan gambarnya hitam putih. Siswa kurang memahami gambar yang terdapat di modul yang mereka punya, mereka menyampaikan gambar yang ada di modul berwarna hitam putih sehingga membuat gambar tersebut kurang jelas untuk dipahami.

Berdasarkan angket kebutuhan pula siswa lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan buku yang memiliki tampilan yang menarik dan berwarna. Siswa suka membaca materi yang lebih lengkap sehingga dapat membuat mereka lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa lebih menyukai menggunakan buku yang memiliki banyak gambar animasi dan berwarna-warni yang menarik. Selain itu siswa juga sudah mempunyai handphone sendiri, dan mereka menyukai jika membaca buku dari handphone dan terdapat video didalamnya.

Berdasarkan pemaparan permasalahan, pembelajaran akan lebih bervariasi dan menarik dengan adanya bahan ajar yang inovatif. Hal tersebut dapat membuat pembelajaran tidak monoton dan siswa lebih mudah dalam memahami materi sehingga kompetensi dapat tercapai sesuai yang diinginkan. Selain itu dampak positif dari adanya bahan ajar yaitu guru akan lebih memiliki banyak waktu dalam membimbing siswa karena siswa bisa belajar secara mandiri dari bahan ajar yang diberikan oleh guru. Siswa juga akan memperoleh pengetahuan baru dari segala sumber yang digunakan dalam bahan ajar. Sehingga guru dapat berperan sebagai fasilitator bukan hanya sebagai satu-satunya sumber belajar. Maka penulis melakukan penelitian pengembangan yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berupa e-modul interaktif. Pengembangan E-modul tersebut dibuat dengan tampilan yang menarik dan *interaktif*. Tampilan dalam modul ini memiliki banyak warna dan gambar serta audio yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. E-modul ini dapat digunakan melalui *smartphone* maupun PC (*personal computer*) atau laptop, hal ini bertujuan agar e-modul tersebut dapat digunakan kapan saja dan dimana saja serta memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar secara mandiri serta dapat menguasai kompetensi yang telah ditentukan. E-modul yang dikembangkan peneliti memuat materi pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” khususnya di subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat tinggalku” pembelajaran 1 dan 2. Produk ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa pada ranah kognitif atau pengetahuan siswa.

Penelitian dan pengembangan terkait bahan ajar, pernah dilakukan penelitian oleh Wibowo (2018) dengan tujuan pengembangannya yaitu untuk mengembangkan bahan ajar e-modul dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook*

maker yang layak digunakan dari segi kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan himpunan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan oleh ahli materi baik 3,23 dan nilai kelayakan dari ahli media sangat baik 3,28, sedangkan nilai kelayakan oleh ahli bahasa baik 3,02. Respon uji coba siswa sangat menarik, uji coba kelompok kecil yaitu 3,33 sedangkan uji coba lapangan yaitu 3,49, respon uji coba guru sangat menarik 3,64. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* ini dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian lainnya yaitu dari Sidiq dan Najuah (2020) menyimpulkan bahwa e-modul interaktif berbasis android telah valid, dimana 93% validasi oleh ahli materi, 82% validasi oleh ahli desain pembelajaran, dan 86% validasi oleh ahli media. Kelayakan dari uji coba kecil berkisar 63%, untuk uji coba sedang 66%, dan uji coba besar 63%. E-modul interaktif berbasis android yang dikembangkan sudah efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Emorima (E-modul Interaktif Pembelajaran Tematik) berbasis Flipbook untuk Siswa kelas IV UPT SD Negeri Sidomulyo 1 Sidoarjo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook untuk siswa kelas IV UPT SD Negeri Sidomulyo 1 Sidoarjo?

2. Bagaimana keefektifan pengembangan e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook untuk siswa kelas IV UPT SD Negeri Sidomulyo 1 Sidoarjo?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook untuk siswa kelas IV UPT SD Negeri Sidomulyo 1 Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah, sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook untuk siswa kelas IV UPT SD Negeri Sidomulyo 1 Sidoarjo ditinjau dari hasil lembar validitas para ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook untuk siswa kelas IV UPT SD Negeri Sidomulyo 1 Sidoarjo ditinjau dari hasil observasi aktifitas guru, hasil observasi aktifitas siswa, dan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook untuk siswa kelas IV UPT SD Negeri Sidomulyo 1 Sidoarjo ditinjau dari hasil angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan bahan ajar ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook mengacu pada Kurikulum 2013.

2. Bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook yang ada pada kelas IV Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” sub tema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” pembelajaran 1 dan 2.
3. Bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook mengacu pada pemetakan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, dan SBdP.
4. Bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook ini disajikan dengan gambar animasi, warna, dan tulisan yang menarik.
5. Bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook dilengkapi dengan materi yang lebih lengkap serta video penjelasan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan bahan ajar emorima (e-modul interaktif pembelajaran tematik) berbasis flipbook memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Bahan ajar emorima (e-modul interaktif pembelajaran tematik) berbasis flipbook hanya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Bahan ajar emorima (e-modul interaktif pembelajaran tematik) berbasis flipbook hanya dapat digunakan pada kelas IV tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” sub tema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” pembelajaran 1 dan 2.
3. Penelitian pengembangan bahan ajar emorima (e-modul interaktif pembelajaran tematik) berbasis flipbook ini hanya mengukur ranah kognitif saja.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan kemandirian belajar. Sebagai bahan ajar dalam mencapai tujuan dan kemandirian belajar. Sebagai bahan ajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Bagi guru

Bahan ajar ini diharapkan dapat memotivasi guru serta memberikan inspirasi dalam menyusun bahan ajar agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

3. Bagi sekolah

Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang membantu ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sebagai bahan ajar bagi sekolah yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK)

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar merupakan suatu bahan yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar yang disusun secara sistematis. Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu e-modul interaktif pembelajaran tematik berbasis flipbook.

- 2) E-modul interaktif adalah bahan ajar interaktif non cetak yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis, menarik, dan mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Penelitian ini membuat e-modul yang didalamnya terdapat teks bacaan (materi), gambar berwarna yang menarik serta video penjelasan.
- 3) Pembelajaran Tematik merupakan perpaduan beberapa kompetensi mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang didalamnya terdapat tema, sub tema dan pembelajaran dalam lingkup SD/ MI.
- 4) Flipbook merupakan salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak.
- 5) Emorima merupakan singkatan dari (e-modul interaktif pembelajaran tematik) yang artinya bahan ajar e-modul ini membahas mengenai pembelajaran tematik pada Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” Subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” pembelajaran 1 dan 2.