

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal substansial yang dapat menunjang kemajuan sebuah bangsa. Susunan kegiatan dalam pelaksanaan pendidikan ditujukan untuk membentuk serta mengembangkan individu agar menjadi lebih baik melalui kegiatan belajar. Belajar adalah kegiatan yang sangat erat kaitannya dalam kehidupan masyarakat. Setiap manusia dapat menyelenggarakan kegiatan belajar di manapun tanpa batas waktu dan usia. Kata belajar sering diidentikkan dengan aktivitas di lembaga formal yaitu sekolah, mulai dari TK, SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi. Menurut Mujtahidin (2014: 1) Belajar merupakan rangkaian proses yang dilakukan seorang individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap maupun hal positif lainnya sebagai pengalaman dari bahan yang telah dipelajari. Pengertian tersebut berarti esensi belajar tidak terbatas pada murid yang berseragam rapi dan duduk mendengarkan penjelasan guru. Namun, belajar dapat dilakukan dimana saja untuk memperoleh sebuah pengalaman.

Pengertian belajar menurut KBBI V diartikan sebagai usaha untuk memperoleh ilmu atau suatu keterampilan yang mengakibatkan perubahan pada tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman. Hal tersebut mengandung arti bahwa belajar bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan seperti kebanyakan pemahaman masyarakat. Namun, belajar memiliki cakupan yang luas yaitu perubahan yang terjadi pada pengetahuan, Keterampilan serta perilaku individu akibat dari pengalaman seorang individu.

Perubahan yang terjadi pada setiap individu didorong oleh sebuah motivasi termasuk dalam belajar. Motivasi belajar terdapat dua macam yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Pada kegiatan belajar motivasi internal siswa adalah dorongan dari dalam diri sendiri untuk melakukan dan mengikuti pembelajaran. Sedangkan motivasi eksternal adalah motif yang berupa dorongan dari luar individu seperti lingkungan siswa, guru, teman, orang tua dan bahan ajar. Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk membangun motivasi belajar siswa. Guru dapat memilih dan merancang pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi sesuai dengan karakter peserta didik. Mempersiapkan dan menyajikan bahan ajar yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan Widodo dan Jasmadi dalam Fauzi (2020:43) Bahan ajar atau alat pembelajaran yang berisi materi, metode, tujuan dan evaluasi yang tersusun sistematis serta menarik dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran disusun oleh guru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Adanya bahan ajar yang sesuai membantu siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara sistematis dan runtut. Hal tersebut dapat menunjang siswa mencapai kompetensi yang telah dirumuskan oleh guru.

Terdapat beberapa jenis bahan ajar yang digunakan oleh guru pada kegiatan pembelajaran salah satunya adalah modul. Tergolong bahan ajar mandiri, modul memuat kompetensi, materi, dan evaluasi yang tersusun secara sistematis. Modul merupakan paket belajar mandiri yang dirancang dengan serangkaian kegiatan pembelajaran yang membantu siswa mencapai tujuan belajar berdasarkan

pengalaman individu peserta didik (Setiadi, dkk: 104). Hal tersebut berarti siswa dapat belajar secara mandiri dan tanpa dampingan secara langsung oleh guru. Perkembangan teknologi telah mengambil peran dalam dunia pendidikan. Salah satu penerapan teknologi dalam proses pelaksanaan pendidikan adalah e-modul. E- Modul merupakan implementasi teknologi dalam pendidikan yang memuat materi, petunjuk belajar dan evaluasi dalam bentuk digital. Kebanyakan modul disusun sebagai bahan ajar cetak yang digunakan sebagai acuan belajar siswa secara mandiri. Modul dalam bentuk digital (e-modul) menjadi lebih menarik dilengkapi dengan contoh yang relevan sehingga dapat memperjelas materi tertulis.

Berdasarkan Jawaban dari angket kebutuhan siswa yang telah diberikan pada 25 Januari 2022 kepada 15 siswa kelas V SDN 5 Sinanggul Jepara ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Diantara permasalahan pembelajaran tersebut adalah 40% anak menyatakan sulit memahami materi menggunakan buku pegangan dikarenakan masih beradaptasi dengan peralihan pembelajaran daring menuju pembelajaran tatap muka normal, disamping itu siswa menyatakan tidak semangat belajar mandiri menggunakan buku tema yang ada dikarenakan bahasa yang digunakan dalam buku pegangan sulit dipahami dan materi yang disajikan terlalu singkat. Hal ini membuat beberapa siswa kesulitan menjawab soal evaluasi yang disajikan pada buku pegangan. Sebanyak 66,6% siswa menginginkan buku pegangan yang lebih lengkap, praktis dan menarik sebagai sumber belajar karena materi pada buku pegangan siswa belum dapat memenuhi kebutuhan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, hal ini disebabkan oleh

buku pegangan yang digunakan oleh siswa kurang menarik dilihat dari segi tampilan yaitu menggunakan kertas buram dan warna hitam putih. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V menyatakan bahwa referensi bahan ajar yang digunakan hanya buku LKS permata, hal ini sesuai dengan jawaban angket yang telah diberikan pada siswa kelas V yang menyatakan pembelajaran hanya terpaku pada LKS permata. Pada hasil wawancara dengan guru kelas V terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata. Beberapa siswa belum dapat mencapai hasil belajar yang melampaui KKM akibat terbatasnya penjelasan pada bahan pegangan yang digunakan.

Hasil dari observasi, peneliti menemukan kondisi bahan ajar yang kurang menarik karena minimnya gambar, keterangan dan warna pada buku pegangan yang digunakan. Sehingga membuat siswa tidak tertarik untuk mempelajari secara mandiri buku ajar tersebut. Disamping itu, bahan ajar yang digunakan kurang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Kurangnya contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, mengakibatkan siswa sulit untuk memahami materi yang terdapat dalam bahan ajar. Hasil observasi menyatakan dari total 15 siswa kelas V sebanyak 4 siswa memperoleh nilai dibawah KKM, 11 masih pada tahap beradaptasi dengan hasil belajar mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 1 materi yang disajikan terlalu singkat dengan kondisi siswa yang masih pada tahap penyesuaian terhadap pembelajaran normal membuat siswa kesulitan memahami materi yang tersaji dalam buku ajar. Kesulitan belajar diketahui terjadi pada pembelajaran tema 7 Subtema 3 disebabkan materi yang terlalu kompleks. Dari hasil observasi peneliti,

mendapatkan data bahwa peserta didik lebih memahami materi jika diberikan contoh-contoh berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa, wawancara dan observasi tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dibutuhkan bahan ajar yang dapat membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa. Dari berbagai jenis bahan ajar peneliti memilih e-modul dikarenakan modul elektronik memenuhi kriteria yang dibutuhkan dalam pemberian solusi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran di SDN 5 Sinanggul Jepara, yaitu menjadi bahan ajar yang mengikuti perkembangan teknologi, serta menyajikan materi, petunjuk belajar dan evaluasi yang dilengkapi dengan gambar yang sesuai dan mendukung penjelasan materi yang disajikan. Sehingga dapat menjadi pendamping belajar untuk siswa belajar secara mandiri.

Kondisi pandemic *COVID-19* yang sempat membuat pembelajaran dilakukan secara daring (jarak jauh) selama 2 tahun terakhir, membuat siswa menjadi enggan untuk belajar secara konvensional maupun hanya sekedar membaca materi yang terdapat pada buku ajar, yang diketahui menyajikan penjelasan materi yang terbatas dan singkat. Kondisi tersebut juga menuntut kebiasaan siswa untuk belajar secara mandiri. Menyikapi hal tersebut maka peneliti mengembangkan modul sebagai bahan ajar yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu, dalam hal ini peneliti mengembangkan bahan ajar berdasarkan masalah (PBL) karena mempertimbangkan hasil observasi yang menyatakan bahwa siswa kelas V SDN 5 Sinanggul Jepara lebih mudah memahami jika disajikan pembelajaran dan contoh yang dikaitkan dengan permasalahan sehari-hari yang dekat dengan kehidupan siswa. *Problem Based*

Learning merupakan salah satu model belajar yang didasarkan pada sebuah masalah. Menurut Aryanti (2020: 8) Problem based learning adalah cara mengajar yang memfokuskan pada pemecahan yang melibatkan siswa, kurikulum dan lingkungan dalam proses pembelajaran. Adapun kelebihan dari model *problem based learning* adalah pembelajaran yang diorientasikan pada masalah akan memicu semangat yang menantang siswa untuk mencari solusi pemecahan masalah yang dihadapi. Penyajian masalah pada proses pembelajaran mengarahkan siswa untuk melakukan investigasi sehingga terjadi kineja aktif antara aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Kondisi demikian dapat memicu keaktifan siswa dalam belajar. Masalah yang diangkat peneliti didasarkan dan disesuaikan dengan kegiatan atau peristiwa yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Berdasarkan hasil wawancara, siswa cenderung lebih mudah memahami jika materi dikaitkan dengan contoh dan masalah yang terjadi pada kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan untuk mengembangkan modul elektronik berbasis PBL (*Problem Based Learning*).

Penelitian yang berhasil mengembangkan modul elektronik (e-modul) berbasis PBL adalah :Made Wisnu Pramana, dkk. dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui e-Modul Berbasis Problem Based Learning". Hasil penelitian ini e-Modul berbasis *Problem Based Learning* (PBL) mendapat kualifikasi 95% sangat baik dan layak digunakan pada proses pembelajaran. Vina Serevina, dkk. dengan judul " Pengembangan e-Modul Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Tentang Panas dan Suhu Untuk Meningkatkan Keterampilan

Proses Sains Siswa". Hasil penelitian menyatakan rata-rata skor siswa 86,31% dan 80,78% yang berarti e-Modul dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan beberapa pertimbangan yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu peneliti berkeinginan untuk melakukan mengembangkan bahan ajar modul sebagai penunjang pembelajaran tematik berbasis masalah pada kelas V Tema 7 Subtema 3 materi peristiwa mengisi kemerdekaan. Berkaitan dengan hal ini peneliti melakukan penelitian dengan judul " Pengembangan MOLEK (Modul Elektronik) Berbasis *Problem Based Learning* Materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan Subtema 3 Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Di SDN 5 Sinanggul Jepara".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan modul elektronik berbasis *problem based learning* pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan tema 7 subtema 3 kelas V SD yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan modul elektronik berbasis *problem based learning* yang praktis digunakan untuk menunjang pembelajaran mandiri pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan tema 7 subtema 3 kelas V SD ditinjau dari aktivitas siswa?
3. Bagaimana mengembangkan modul elektronik berbasis *problem based learning* pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan tema 7 subtema 3 kelas V SD yang efektif dilihat dari hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut :

1. Mengembangkan modul elektronik (Molek) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan tema 7 subtema 3 kelas V SD yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengembangkan modul elektronik (Molek) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang praktis untuk menunjang pembelajaran mandiri pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan tema 7 subtema 3 kelas V SD ditinjau dari aktifitas siswa.
3. Mengembangkan modul elektronik (Molek) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan tema 7 subtema 3 kelas V SD yang efektif dilihat dari hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa pengembangan modul elektronik berbasis *problem based learning* pada kelas V Subtema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Modul elektronik (e-Modul) yang dikembangkan berbasis *Problem Based Learning*.
2. Materi yang dimuat adalah peristiwa mengisi kemerdekaan untuk siswa kelas V SD semester II.
3. Modul elektronik (e-Modul) menggunakan jenis huruf times new roman ukuran 12.

4. Warna yang digunakan adalah *red, green, blue* (RGB).
5. Bahasa yang digunakan dalam modul elektronik komunikatif sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.
6. Modul elektronik dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang relevan dan menarik.
7. Modul elektronik menggunakan layout ukuran A4.
8. Modul elektronik memuat daftar isi, petunjuk belajar, kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pembelajaran, contoh dan evaluasi belajar siswa.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan ini terdapat beberapa keterbatasan yaitu:

1. Modul elektronik ini terbatas pada kurikulum 2013 tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan.
2. Modul elektronik ini diuji kevalidannya pada ahli untuk menentukan kelayakan modul elektronik dan diuji cobakan kepada siswa kelas V SDN 5 Sinanggul Jepara.
3. Modul yang dikembangkan dalam penelitian ini diuji cobakan pada satu sekolah yaitu SDN 5 Sinanggul Jepara yang merupakan subjek penelitian.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian dan pengembangan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa maupun guru dan memberi manfaat kepada seluruh pihak yang terkait. Sedangkan manfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa, penelitian ini memiliki manfaat menumbuhkan motivasi belajar, minat baca siswa serta memberikan daya tarik untuk belajar secara mandiri.
2. Bagi guru, penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan ajar dalam pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri serta menumbuhkan minat baca dan semangat belajar.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai rujukan dalam penggunaan bahan ajar modul elektronik (e-Modul).
4. Bagi peneliti, penelitian dan pengembangan ini bermanfaat memberikan pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar berupa modul elektronik yang dapat diaplikasikan ketika menjadi pendidik dimasa depan.

G. Definisi Istilah

Definisi Istilah adalah pengertian yang diberikan peneliti berdasarkan kajian teori (Mustafa, 2020: 33). adapun definisi istilah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar dapat diartikan sebagai substansi dalam pembelajaran berisi materi yang disusun secara sistematis serta memuat kompetensi utuh yang akan dipahami siswa dalam pembelajaran.
2. Modul elektronik pada penelitian ini didefinisikan sebagai bahan ajar mandiri yang lengkap, menyajikan petunjuk belajar, materi dan contoh yang berkaitan dengan materi hingga evaluasi yang berdasarkan kebutuhan siswa.
3. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengangkat masalah nyata sebagai sarana pendukung belajar peserta didik untuk memahami sebuah materi.

4. Peristiwa Mengisi Kemerdekaan subtema yang diajarkan pada kelas V semester II Subtema 3 tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan.