

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar untuk menambah wawasan serta pengetahuan dan bisa mendapatkan pengalaman yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Iskandar Akbar, 2020:2). Pendidikan sekolah merupakan lembaga yang tumbuh dan berkembang dimasyarakat untuk mencerdaskan anak bangsa. Oleh karena itu tugas pendidikan salah satunya adalah untuk meningkatkan sumber kualitas daya manusia. Pada zaman modern seperti sekarang ini manusia sangat bergantung kepada teknologi.

Kemajuan teknologi di dunia pendidikan terus mengalami peningkatan yang sangat pesat. Hal ini dibuktikan dengan adanya perubahan kurikulum dari KTSP 2006 menjadi kurikulum 2013 yang berbasis pada pembelajaran abad 21 (Kemendikbud, 2017:24). Hal ini diperkuat bahwa pembelajarannya dituntut berbasis teknologi untuk memenuhi tuntutan zaman dengan tujuan agar peserta didik terbiasa dengan kecakapan abad 21 yang harus menguasai kemampuan untuk belajar aktif, kreatif dan mandiri (Sugiyarti, 2018: 440).

Pada pembelajaran kurikulum 13 ini terdapat pembelajaran tematik yang merupakan sebuah konsep pembelajaran melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep yang lain. Pembelajaran tematik dapat menghasilkan peserta didik yang berkarakter, cerdas dan terampil (Maulana, 2020:2). Pembelajaran tematik tidak fokus kepada hafalan saja akan tetapi ada tindakan di dalamnya, prinsip belajar mengajar bukan hanya menghafal melainkan dicontohkan dan diberlakukan (Semiawan, 2017:98).

Kurikulum 13 ini menuntut siswanya agar lebih aktif dibanding gurunya, karena disini guru hanya sebagai fasilitator. Guru membiarkan siswanya mencari tahu informasi tentang materi yang sedang dipelajari agar siswa menjadi lebih aktif, mandiri dan kreatif didalam pembelajaran. Mengingat peran guru adalah sebagai pengajar, dimana guru merencanakan program pembelajaran dan melaksanakan program yang telah disusun. Guru harus membuat RPP (Rencana Program Pembelajaran) yang mana di dalam RPP ini salah satunya terdapat model pembelajaran. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran atau proses pembelajaran dari awal sampai akhir (Syafuruddin, 2016:180), salah satu model yang terdapat pada kurikulum 13 adalah model *discovery learning*.

Discovery berasal dari kata dalam bahasa inggris yang berarti penemuan. *Discovery* (penemuan) adalah proses mental ketika siswa menemukan konsep, atau suatu prinsip. Adapun proses mental, meliputi mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, mengolah data, dan membuat kesimpulan (Hamdani, 2011:182). Jadi, model pembelajaran *discovery learning* ini adalah model pembelajaran penemuan, dimana dalam proses pembelajarannya siswalah yang banyak menemukan konsep, dan model pembelajaran ini adalah model yang berpusat kepada siswa. Pelaksanaan model *discovery learning* ini diperlukan sarana dan prasarana yang memadai untuk membantu peserta didik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung terciptanya pelaksanaan pembelajaran berbasis *discovery learning* dengan adanya bahan ajar atau sumber belajar yang berinovasi.

Akhir-akhir ini terdapat inovasi bahan ajar berbasis teknologi informasi yang lebih memudahkan siswa dalam belajar, karena mudah diakses oleh *handphone*.

Ketersediaan bahan ajar yang akan digunakan oleh peserta didik merupakan komponen utama dalam pembelajaran. 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 harus monoton dan langsung memaparkan pelajaran, sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan.

Bahan ajar merupakan informasi yang dibutuhkan siswa dan juga guru untuk pembelajaran agar mencapai pembelajaran yang berkualitas. Bahan ajar merupakan suatu media untuk mencapai tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik (Wardhana, 2020:29). Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan dengan penyampaian materi dan kegiatan pembelajaran yang sederhana serta menarik minat peserta didik untuk belajar adalah *E-Modul*. Pembelajaran menggunakan *E-Modul* merupakan pembelajaran dengan menggunakan modul media elektronik (Wena, 2011:102). Adapun ciri *E-modul* dapat menyajikan materi pembelajaran yang mudah dimengerti, perangkat pembelajaran *E-modul* memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan praktik kegiatan pembelajaran (Siagian, 2014:46).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN Tunjung 4 Burneh Bangkalan kepada guru wali kelas V yaitu Bapak Taufiqurrahman S.Pd, pada tanggal 17 Desember 2020, ditemukan permasalahan yakni kurangnya penggunaan bahan ajar, guru hanya menggunakan buku tematik yang disediakan oleh sekolah, alasan penggunaan buku tematik adalah karena tidak adanya bahan ajar yang dikembangkan oleh guru. Wali kelas juga menjelaskan bahwa peserta didik kurang mandiri karena bahan ajar yang kurang interaktif dan menarik. Permasalahan

selanjutnya yang ditemui adalah proses pembelajaran yang kurang aktif, peserta didik juga jarang diberikan suatu permasalahan untuk ditemukan konsepnya, dan juga kurangnya penggunaan model pembelajaran yang salah satunya berbasis *discovery learning*.

Peneliti melakukan pra penelitian di SDN Tunjung 4 Burneh yaitu dengan angket kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil angket kebutuhan tentang proses pembelajaran yang hanya berpatokan pada buku tematik dan mengenai model *discovery learning* atau model pembelajaran dengan penemuan. Angket diberikan kepada siswa yang berjumlah 36 yang terdiri dari 18 laki-laki dan 18 perempuan. Hasil dari rekap respon siswa yaitu 25 siswa merasa kurang tertarik dengan buku tematik dan 11 siswa tertarik pada buku tematik, sedangkan hasil rekap mengenai model *discovery learning* hanya 10 orang yang senang belajar dengan melakukan percobaan selebihnya tidak senang. Hasil angket mengenai ketersediaan *handphone* milik pribadi semua siswa dengan jumlah 36 siswa memiliki *handphone*.

Bahan ajar yang digunakan di SDN Tunjung 4 Burneh pada kelas V yang digunakan oleh guru kurang mendukung siswa dalam memecahkan masalah yang menyebabkan siswa kurang aktif. Padahal dalam pembelajaran kurikulum 13 ini dibutuhkan siswa yang aktif, oleh sebab itu digunakan model *Discovery Learning* agar siswa dapat lebih aktif dalam mencari dan mengolah data yang diperoleh dengan cara melakukan percobaan sendiri dan mencari tahu sendiri mengenai materi yang sedang dipelajari yang termuat dalam bentuk *E-Modul*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kuncahyono pada tahun 2018 yang berjudul Pengembangan *E-modul* (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya yaitu *e-modul* yang

dihasilkan membuat belajar siswa semakin praktis dan siswa dapat belajar secara mandiri. Penelitian yang dilakukan oleh Jamilah, dkk pada tahun 2017 yang berjudul Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Discovery* Mata Pelajaran IPA Siswa SD No 1 Baktiseraga Kelas IV. Hasil penelitian modul berbasis *discovery* modul pembelajaran IPA yang dihasilkan sangat valid yaitu dari review mata pelajaran mendapatkan presentasi 100% dari ahli modul reviewnya mendapatkan predikat baik presentasinya 85,88.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dari itu dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan kebutuhan peserta didik dan juga guru terhadap bahan ajar dengan memaksimalkan sarana teknologi salah satunya dengan pengembangan *e-modul* berbasis *discovery learning*, sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Papin Berbasis *Discovery Learning* Kelas V Subtema 1 Di SDN Tunjung 4 Burneh”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat ditulis adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kevalidan Pengembangan *E-Modul* Papin berbasis *Discovery Learning* Kelas V Subtema 1 di SDN Tunjung 4 Burneh ditinjau dari angket validasi para ahli?;
- 2) Bagaimana keefektifan Pengembangan *E-Modul* Papin berbasis *Discovery Learning* Kelas V Subtema 1 di SDN Tunjung 4 Burneh ditinjau dari lembar observasi aktivitas siswa, guru dan tes hasil belajar?;

- 3) Bagaimana kemenarikan Pengembangan *E-Modul* Papin berbasis *Discovery Learning* Kelas V Subtema 1 di SDN Tunjung 4 Burneh ditinjau dari angket respon siswa?.

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan Pengembangan *E-Modul* Papin berbasis *Discovery Learning* Kelas V Subtema 1 di SDN Tunjung 4 Burneh yang valid dilihat dari angket validasi ahli;
- 2) Mengembangkan Pengembangan *E-Modul* Papin berbasis *Discovery Learning* Kelas V Subtema 1 di SDN Tunjung 4 Burneh yang efektif dilihat dari lembar observasi aktivitas siswa, guru dan tes hasil belajar;
- 3) Mengembangkan Pengembangan *E-Modul* Papin berbasis *Discovery Learning* Kelas V Subtema 1 di SDN Tunjung 4 Burneh yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan *e-modul* sesuai dengan materi dan KI serta KD sesuai dengan kurikulum 2013 pada kelas V tema 6 subtema 1;
- 2) Pengembangan *e-modul* ini dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran secara mandiri dan fleksibel;
- 3) *E-modul* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* 64 bit;

- 4) *E-modul* ini berisi gambar-gambar dan juga video-video yang sesuai dengan materi;
- 5) Sasarannya adalah kepada siswa kelas V di SDN Tunjung 4 Burneh.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini hanya mengambil subjek dikelas V SDN Tunjung 4 Burneh;
- 2) *E-modul* ini hanya terbatas pada lingkup tema 6 subtema 1;

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mengatasi permasalahan serta memberikan solusi mengenai bahan ajar, salah satunya dengan pembuatan *e-modul* berbasis *discovery learning* yang ada pada kelas V tema 6 subtema 1;

b. Bagi Guru

Dapat menjadi bahan ajar yang hendak digunakan untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam memperbaiki pembelajaran agar bisa menarik minat dan perhatian siswa;

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai referensi bahan ajar, dan dapat dijadikan acuan dalam mengolah bahan ajar.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah definisi khusus atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati, dan dilaksanakan oleh peneliti (Arifin, 2014:190). Definisi istilah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1) *E-modul*

E-modul merupakan bahan ajar yang berbentuk elektronik modul yang dapat diakses melalui *handphone*, laptop, komputer. *E-modul* ini berisi tentang materi pembelajaran, *e-modul* ini juga dapat dibaca dimana pun dan kapan pun. *E-modul* ini membuat pembelajaran menjadi efektif;

2) *Discovery learning*

Discovery learning merupakan model pembelajaran saintifik yang membuat siswa menjadi aktif, kreatif, serta mandiri. Model *discovery learning* ini juga menuntut siswa untuk mencari tahu sendiri mengenai materi yang akan dipelajarinya dengan cara melakukan percobaan sederhana dan menyimpulkan sendiri mengenai hasil percobaannya.

3) Panas dan perpindahannya

Papin atau Panas dan Perpindahannya merupakan materi pembelajaran Sekolah Dasar kelas V.