

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini sangat penting untuk selalu berusaha dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan sebagai salah satu faktor penentu dari pengembangan sumber daya manusia, sehingga di butuhnya persiapan yang memadai agar siap dan mampu mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia melalui jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi dalam meningkatkan kualitas pendidikan pembelajaran peserta didik. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Sekolah merupakan tempat bagi siswa untuk menuntut ilmu, sering kita temui dalam kelas terdapat banyak siswa yang kurang semangat dalam belajar dan kurang tanggap terhadap apa yang di sampaikan dalam proses pembelajaran. Siswa terkadang merasa bosan dengan model pembelajaran yang berbasis ceramah, sehingga sebagai pendidik perlu mengadakan evaluasi dan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Dalam hal ini peningkatan kualitas pembelajaran di kelas bisa di lakukan dengan berbagai cara, salah satu cara dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam kelas bisa dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi pada setiap materi yang akan di sampaikan.

Dipertegas kembali oleh Mailani, (2020, h. 20) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa : “Banyak faktor yang menyebabkan siswa sulit memahami

pembelajaran. Salah satu faktornya adalah guru tidak menggunakan media pembelajaran dengan baik selama proses belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima secara maksimal oleh siswa”.

Pendidikan siswa merupakan media yang sangat menunjang dan berperan aktif, dalam menciptakan manusia yang berkualitas, berpotensi, bermoral, dan berpikir kreatif dalam arti yang seluas-luasnya. Maka dari itu manusia yang memiliki pendidikan akan mampu mengambil keputusan yang benar dalam menghadapi masalah yang disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia terlihat di dalam UU Nomor 20/2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa setiap warga Negara berhak memperoleh pendidikan.

Ramdhany et al., (2020, h. 213) Menyatakan bahwa pendidikan pada era sekarang bukan hanya mengajarkan sebuah ilmu akan tetapi hasil dan pola pikir dalam kehidupan sehari-hari. Ida Kintamani dkk, (2013, h. 138) pemerintah sebagian besar pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru, sedangkan paradigma seorang siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran.

Mailani, (2020, h. 15) Pembelajaran merupakan bentuk cara yang dilakukan pendidikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran itu bisa tercapai. Pembelajaran memberikan gambaran kemampuan peserta didik dan mampu menguasai seluruh komponen dalam proses belajar mengajar tersebut. Chusnul Chotimah, (2018, h. 40) Pembelajaran proses Intraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar, merupakan usaha yang di berikan pendidik. Dr. Rusman, (2017, h. 85)

Membuktikan pembelajaran cara yang sistematis dan menciptakan sumber belajar pendidik yang interaktif dan edukatif.

Berdasarkan UUD 1945 Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran yang berkaitan dengan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang antar lain tujuan siswa belajar dengan baik. Chrisyarani & Yasa, (2018, h. 207) Pembelajaran tematik merupakan koordinasi materi dalam berbagai pembelajaran tematik dan beberapa pembelajaran menjadi satu tema untuk menggabungkan mata pelajaran lain agar siswa mempunyai pengalaman dan kemampuan yang bertujuan (Pebriana dkk) berlandaskan pengertian pembelajaran tematik diatas dapat diartikan pembelajaran tematik menurut para ahli bahwa pengertian pembelajaran tematik merupakan suatu tema dan topik yang berlandaskan filosofis, landasan psikologis, landasan yuridis.

Pada hakikatnya, metode pembelajaran pada kurikulum 2013 beranjak mengutamakan pada partisipasi peserta didik secara aktif. Namun, realitanya membuktikan bahwa penerapan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah belum sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa permasalahan yang terjadi antara lain prosedur pembelajaran hanya menitikberatkan pada penyelesaian materi pelajaran bukan pada pembentukan pemahaman dan materi pelajaran kepada peserta didik. Peristiwa ini sesuai dengan pengalaman peneliti ketika melaksanakan PLP II SDN 101775 Sampali pada bulan Oktober 2021.

Permasalahan lainnya adalah siswa hanya memperoleh pembelajaran yang menggunakan sumber belajar yang disediakan oleh pemerintah saja, yaitu buku guru dan buku siswa. Padahal pada pembelajaran kurikulum 2013 sudah memutuskan harus adanya pemakaian berbagai sumber, seperti media

pembelajaran, dan bahan ajar yang bervariasi dan menarik untuk membantu tercapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang peneliti temui di sekolah SDN 101775 belum ada media pembelajaran yang dikembangkan melainkan hanya menggunakan buku ajar yang disediakan pemerintah saja. Dalam proses pembelajaran sudah sewajarnya harus ada media pembelajaran yang dikembangkan tenaga pendidik yang lebih bervariasi dan unik agar menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar terutama pada pembelajaran tematik, karena tidak semua mata pelajaran terkonsep dan bervariasi. Kendala lain juga dialami siswa yakni dalam mempelajari buku siswa, peserta didik merasa kesulitan karena materi yang ada dalam buku terlalu sedikit sehingga sulit untuk dipahami. Soal-soal untuk berlatih menghadapi ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ujian akhir sekolah juga sedikit. Permasalahan yang terjadi tersebut merupakan hasil nyata dari proses pembelajaran yang belum berjalan dengan baik serta belum sesuai dengan apa yang diharapkan dari kurikulum 2013. Antara lain kurangnya alat dan teknologi dalam memfasilitasi proses pembelajaran siswa sehingga guru sulit dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis IT. Chrisyarani & Yasa, (2018 h. 208) berpendapat bahwa, media pembelajaran yang dirancang belum sesuai dengan kurikulum 2013 maka hal tersebut membuat rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi & wawancara peneliti dengan guru. Peneliti menemukan hasil belajar siswa yang tergolong rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil ujian Akhir semester pada semester ganjil mata pelajaran tematik tema 2 subtema 1 dengan kriteria ketuntasan (KKM) yang diterapkan. Berikut ini nilai ujian akhir semester ganjil kelas V SDN 101775 Sampali dapat dilihat.

**Tabel 1.1 hasil Ujian Nilai Pembelajaran Kelas V SD Negeri 101775 Sampali
Pada Tema 2 Subtema 1**

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 72	Belum Tuntas	24 Siswa	75 %
2	≥ 72	Tuntas	8 Siswa	25 %
Jumlah			32 Siswa	100 %

(Sumber: SD Negeri 101775 Sampali Medan)

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata hasil belajar tematik tema 2 subtema 1 siswa kelas V SD 101775 Sampali yang tuntas hanya 8 orang siswa atau sekitar 25% dari 32 siswa dan jumlah tersebut masih jauh dari yang diharapkan. Sedangkan untuk nilai siswa yang belum tuntas berjumlah 24 siswa atau setara dengan 75% dari 32 siswa. Dari data siswa tersebut membuktikan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 1.

Banyak faktor yang menjadi sebab siswa kurang aktif dalam belajar diantaranya yaitu :

1. Keterbatasan media pembelajaran untuk di gunakan siswa memahami sebuah materi. Media pembelajaran yang ada hanya buku siswa, umumnya siswa menginginkan media ajar yang menarik
2. Kesulitan siswa dalam memahami materi yang di ajarkan guru ketika guru memberikan soal dan pertanyaan masih terlihat sulit dan tidak paham apalagi pertanyaan yang sama seperti materi tematik tema 2 subtema 1.
3. Untuk Mengatasi Permasalahan ini. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan pembelajaran siswa dan kreativitas guru dalam mengajar maka adanya media ajar yang sistematis dan mampu untuk memotivasi siswa dan sampai menguasai pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan di gunakan adalah *e-module* berbantuan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. *E-Module* ini digunakan sesuai kebutuhan siswa dan guru, adanya *e-module* ini siswa dan guru akan terbantu dalam proses belajar dan mengajar. Materi yang tidak tertera di buku akan terdapat di dalam *e-module*, sebab *e-module* ini di rancang sesuai dengan silabus yang sedang di gunakan, dan tidak ada indikator yang tertinggal. Modul Suatu sarana atau media pembelajaran yang berisi materi yang sering di gunakan guru dalam pembelajaran, metode, batasan materi pembelajaran, petunjuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektornik untuk menyampaikan dasar isi pembelajaran elektronik, tujuan pembelajaran modul elektronik yaitu pembaca dapat menggunakan acuan refrensi dan mudah di bawak kemana-mana.

Kelebihan *e-module* dengan modul cetak yaitu interaktif memudahkan dalam navigasi, antara lain menampilkan gambar, audio, vidio dan animasi yang di lengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan. (Repository et al., 2021) Abdullah et al., (2020, h. 12) menyimpulkan Kelebihan *e-module* lebih sensibel di bawa kemana-mana *e-module* juga tahan lama dan tidak punah di buang waktu, biaya produksi juga begitu murah di dibandingkan dengan *e-module* cetak. *E-Module* di buat dengan aplkasi *kvisof flipbook maker*. Aplikasi ini dikenal sebagai Prangkat Lunak yang dapat membuat buku digital lebih menarik.

Alasan Penulis memilih *E-modue* berbantuan *kvisof flipbook maker* adalah karna *e-module* berbantuan *kvisof flipbook maker* merupakan aplikasi intraktif berbasis komputer yang didalamnya memiliki fungsi editing dan berbagai fitur yang menarik sehingga dapat mengaktifkan minat peserta didik untuk belajar dengan semangat yang tinggi serta adanya ketertarikan pada sitem multimedia.

Fokus Materi yang akan di kembangkan peneliti yaitu, Tema 2 Subtema 1 "alasan penulis memilih materi itu karna terdapat berbagai masalah yang harus di selesaikan siswa, materi tematik yang akan di bahas yaitu Tema 2 Subtema 1 "cara tubuh mengolah udara bersih", beberapa siswa di kelas V SD 101775 sampali masih banyak yang kesulitan dalam belajar, maka peneliti tertarik mengembangkan *e-module* berbantuan *kvisof flipbook maker* dengan cara mengetahui tahap-tahap mengamati, menanya, dan mengumpulkan informasi.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan media pembelajaran *e-module* berbantuan *kvisof flipbook maker* yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan cara berfikir peserta didik. Selain itu, membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif, kritis, dan inovatif dalam pembelajaran serta memupuk peserta didik agar memiliki jiwa yang bertanggung jawab dan bekerjasama, bahkan guru juga bisa memanfaatkan media digital yang sederhana namun memiliki manfaat yang baik dalam proses pembelajaran. Guru yang hanya mampu membuat media digital berbasis *video* saja saja dapat terbantu dengan memasukkan tujuh komponen penting dalam nantinya akan berbeda dengan yang lainnya dan sangat menarik dalam proses pembelajaran di masa abad ke-21.

Dalam uraian latar belakang di atas peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 101775 Sampali, yang berjudul : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-MODULE* BERBANTUAN *KVISOT FLIPBOOK MAKER* PADA TEMA 2 SUBTEMA 1 KELAS V SD NEGERI 101775 SAMPALI TAHUN AJARAN 2021/2022."**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dalam penelitian ini maka yang menjadi identifikasi masalah penelitian ini yaitu :

- 1) Media pembelajaran yang di gunakan belum efektif
- 2) Minimnya pemanfaatan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran.
- 3) Tidak ada media dan sarana belajar lain bagi siswa di sekolah
- 4) Kurangnya pemahaman dan keterampilan guru membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar.
- 5) Rendahnya hasil belajar siswa pada tema 2 subtema 1 di kelas V SD Negeri 101775 Sampali

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang peneliti uraikan membatasi masalah terkait Penggunaan *e-module* yang masih terbatas, terutama pada pembelajaran tematik yang perlu adanya inovasi serta pengembangan *e-module* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tenaga pendidik harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. *e-module* pembelajaran yang dikembangkan yaitu *e-module* berbantuan “*kvisof flip book maker*” pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 di SDN 101775 Sampali Tahun Ajaran 2021/2022 yang didasarkan pada kriteria aspek kelayakan media pembelajaran dengan memperhatikan kevalidan, keefektifan, serta kepraktisan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka di rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *e-module* terhadap mata pelajaran tematik tema 2 subtema 1 berbantuan *Kvisof Flipbook Maker* di kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022 ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *e-module* terhadap mata pelajaran tematik tema 2 subtema 1 berbantuan *kvisof flipbook maker* di kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022 ?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *e-module* terhadap mata pelajaran tematik tema 2 subtema 1 berbantuan *kvisoft flipbook maker* di kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan *E-Module* pembelajaran tematik tema 2 subtema 1 berbantuan *kvisof flip book maker* yang layak di kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022.
2. Menghasilkan *E-Module* pembelajaran tematik tema 2 subtema 1 berbantuan *kvisof flip book maker* yang praktis di kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022.
3. Menghasilkan *E-Module* pembelajaran tematik tema 2 subtema 1 berbantuan *kvisof Flip book maker* yang efektif di kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

- 1) Sebagai bahan kajian lebih lanjut mengenai penelitian dan pengembangan *e-module* yang dapat membantu siswa dalam belajar, merangsang siswa belajar lebih aktif, berfikir kritis, kreatif, dan mandiri dalam kaitannya dengan *e-module* berbantuan *kvisof flipbook maker*.
- 2) Memberikan bukti empiris mengenai keefektifan *e-module* berbantuan *kvisof flipbook maker* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan dan implementasi kurikulum 2013. Selain itu, dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan sehingga dapat dijadikan sebagai landasan dalam penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peneliti

Pengembangan *e-module* berbantuan *kvisof Flipbook maker* pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam merancang *e-module*. Peneliti dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian dan menjadikan acuan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan layak di gunakan.

- 2) Bagi Siswa

Pengembangan *e-module* berbantuan *kvisof flipbook maker* pada pembelajaran tematik dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan

atau pelengkap yang lebih menarik dan efektif, sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar. Selain itu dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri, berpikir kritis serta kreatif.

3) Bagi Guru

Memberikan sumbangan pemikiran dan pilihan referensi penggunaan *e-module* dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, dapat juga digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran, mendorong guru untuk menyediakan *e-module* yang efektif dan relevan dengan materi yang diajarkan yaitu pembelajaran tematik tema 2 subtema 1.

4) Bagi Sekolah

Menambah referensi tentang Media Pembelajaran *E-Module* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* pada Tema 2 Sub Tema 1 yang akan membantu keterbelakangan siswa dalam pembelajaran.