

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan teknologi dalam era revolusi industri menghendaki adanya inovasi pengembangan media pembelajaran, sehingga hasilnya dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran (Yunianto dkk, 2019). Pada pelaksanaan kurikulum 2013 melalui pembelajaran tematik menekankan siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sebagai suatu hasil yang dipelajarinya (Irsan, dkk. 2021).

Adapun ciri pembelajaran tematik di Sekolah Dasar adalah konkrit, yang artinya bahwa proses belajar siswa di Sekolah Dasar akan lebih bermakna apabila dikaitkan dengan hal-hal yang nyata yang dapat mereka lihat, dengar, raba, bau, pegang, otak-atik. maka dari itu guru sebagai ujung tombak sebagai suksesnya proses pembelajaran di sekolah harus mempunyai kemampuan untuk terus memperbaharui informasi dan meng-*upgrade* dirinya (Mulyadi dkk, 2015). Mengingat peranan guru yang sentral dalam proses belajar mengajar, dapat dikatakan bahwa kualitas pendidikan di sekolah itu sangat ditentukan oleh kualitas kemampuan guru, meskipun ada faktor lain yang terkait (Perangin-angin, 2014). Melalui penerapan pembelajaran tematik, hal ini guru dapat memanfaatkan buku guru dan buku siswa, namun guru dapat memanfaatkan sarana atau media lain sebagai bahan ajar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Salah satu media

dan bahan ajar yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran tematik yaitu *e-module* tematik atau dapat disebut (modul elektronik tematik) (Kuncahyono, 2019).

Berdasarkan kurikulum 2013, guru sebagai fasilitator memiliki peranan untuk menyiapkan bahan pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam menunjang pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang diperlukan seorang guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun bahan ajar sesuai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan (Agustin dkk, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 102117 Gunung Pamela pada rabu, 23 januari 2023 diperoleh informasi bahwa sumber belajar yang digunakan para peserta didik kelas V berpedoman pada buku tematik pegangan siswa dan tidak ada bahan ajar tambahan saat pembelajaran berlangsung, Berdasarkan data yang telah didapatkan dari hasil observasi dan wawancara, bahwa ketuntasan belajar siswa kelas V terlihat dalam table berikut:

**Tabel 1.1. Hasil Belajar Siswa Kelas V**

<b>Muatan Pembelajaran</b>	<b>Rata-rata</b>
B. Indonesia	82,5
PKN	79,7
IPA	74,6
IPS	84.3
SBdP	87.2

Sumber: Daftar nilai guru kelas V SD

Berdasarkan tabel di atas bahwa muatan pelajaran IPA lah yang memiliki nilai rata-rata yang terendah, Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di kelas V SDN 102117 Gunung Pamela yaitu, B. Indonesia (75), PKN (76), IPA (75), IPS (76), SBdP (79). Berdasarkan dengan KKM yang berlaku di sekolah

tersebut, dapat dinyatakan bahwa nilai rata-rata siswa kelas V pada muatan pelajaran IPA kurang dari KKM yang ditentukan. Dimana siswa kelas V memiliki hasil belajar di bawah rata-rata kriteria ketuntasan minimal pada muatan pelajaran IPA.

Ketidaktuntasan siswa dalam suatu pelajaran dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang terlihat dari hasil wawancara dengan guru kelas V. Adapun hasil wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru kelas V terdapat kendala berupa buku pegangan siswa di peruntukkan satu buku setiap satu meja dalam satu kelas dan ketika pulang sekolah hanya dibawa oleh salah seorang siswa secara bergantian. Hal ini di sebabkan karena ada beberapa siswa tahun ajaran yang sebelumnya yang belum memulangkan buku tematik pegangan siswa. Hal tersebut juga mengakibatkan kurangnya penguasaan materi oleh para siswa yang mengakibatkan hasil belajar para siswa menurun.. Selain itu juga guru kurang memanfaatkan teknologi komunikasi yang ada dalam pembelajaran padahal para siswa kelas V juga sudah memiliki smartphone dan terampil dalam menggunakannya. Melalui informasi tersebut peserta didik juga membutuhkan tambahan bahan ajar yang inovatif dan interaktif sebagai sumber belajar di rumah.

Sebagaimana penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sonia, Heldayani & Fakhrudin, 2022) dengan judul “Pengembangan *E-module* Interaktif Berbasis *Flip builder* Pada Materi Hak dan Kewajiban Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD Negeri 137 Palembang”. penelitian ini dilatar belakangi kurangnya pemahaman para peserta didik, pembelajaran hanya berpatokan pada buku tematik dan papan tulis sehingga membuat peserta didik merasa jenuh atau bosan pada saat kegiatan pembelajaran . Selain itu juga, keterbatasan bahan ajar yang dapat

memfasilitasi atau mendorong berkembangnya kemampuan belajar mandiri peserta didik. Hal ini diperlukannya sebuah alat untuk memfasilitasinya, salah satunya yaitu bahan ajar yang didesain khusus guna untuk mempermudah pendidik dalam membantu mengembangkan kemampuan belajar peserta didik, seperti mengembangkan *e-module*. Hasil penelitian ini dapat dinyatakan layak, praktis, dan efektif berdasarkan dari data yang diperoleh melalui lembar validasi kelayakan. Kemudian, hasil pengembangan *e-module* dinyatakan praktis dapat dilihat dari data yang diperoleh melalui lembar angket pendidik.

Melalui pengembangan *e-module* menggunakan aplikasi *flip builder* dapat digunakan karena mudah digunakan dan tampilannya menarik. (Astuti & Sumarni, 2022). *Flip builder* adalah *software* pembuat *E-book* dalam bentuk *flip book*. *Flip builder* memiliki keunggulan dapat menginput video di dalam *PDF* sehingga tidak harus membuka di tempat lain atau ditempat terpisah akan tetapi langsung terinput dalam *PDF file* (Yunianto dkk, 2019). Dari segi desain, *Flip builder* fokus pada kesederhanaan dalam penggunaan dan kekuatan untuk membuat tampilan menjadi lebih menarik dan interaktif. Rangkaian aplikasi *Flip builder* ini mencakup alat untuk mengubah hampir semua jenis dokumen menjadi buku lipat atau buku digital yang elegan. Seri *software flipbook* ini sangat ideal dan dapat membantu anda jika ingin membuat *e-book* interaktif (Agustin dkk, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian tentang **“Pengembangan *E-module* Berbasis *Flip builder* Pada Tema 6 Subtema 2**

## **Materi Perpindahan Kalor di Kelas V SDN 102117 Gunung Pamela T.A 2022/2023”.**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya bahan ajar yang di sediakan oleh guru dalam pembelajaran siswa.
2. Buku pegangan siswa di peruntukkan satu setiap satu meja dalam satu kelas dan Ketika pulang sekolah hanya dibawa oleh salah seorang siswa hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara guru dimana siswa jarang mengulang pembelajaran dan membaca buku.
3. Kurang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada dalam proses pembelajaran.
4. Belum tersedia bahan ajar yang bisa di akses siswa dengan mudah dan bisa di akses dimana pun dan kapan pun.
5. Kurangnya penguasaan materi oleh siswa.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti membuat batasan masalah agar penelitian tidak terlalu meluas. Maka penelitian ini dibatasi pada masalah “Pengembangan *E-module* Berbasis *Flip builder* Pada Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 1 Materi Perpindahan Kalor, Pembelajaran 2 Materi Perpindahan Kalor, dan Pembelajaran 5 Materi Perpindahan Kalor di Kelas V SDN 102117 Gunung Pamela T.A 2022/2023.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan *e-module* berbasis aplikasi *flip builder* Pada Tema 6 Subtema 2 Materi Perpindahan Kalor di Kelas V SDN 102117 Gunung Pamela T.A 2022/2023 ?
2. Bagaimana kepraktisan *e-module* berbasis aplikasi *flip builder* Pada Tema 6 Subtema 2 Materi Perpindahan Kalor di Kelas V SDN 102117 Gunung Pamela T.A 2022/2023?
3. Bagaimana keefektifan *e-module* berbasis aplikasi *flip builder* Pada Tema 6 Subtema 2 Materi Perpindahan Kalor di Kelas V SDN 102117 Gunung Pamela T.A 2022/2023?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan di capai sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan *e-module* berbasis aplikasi *flip builder* Pada Tema 6 Subtema 2 Materi Perpindahan Kalor di Kelas V SDN 102117 Gunung Pamela T.A 2022/2023.
2. Mengetahui kepraktisan produk *e-module* berbasis aplikasi *flip builder* Pada Tema 6 Subtema 2 Materi Perpindahan Kalor di Kelas V SDN 102117 Gunung Pamela T.A 2022/2023.

3. Mengetahui keefektifan *e-module* berbasis aplikasi *Flip builder* Pada Tema 6 Subtema 2 Materi Perpindahan Kalor di Kelas V SDN 102117 Gunung Pamela T.A 2022/2023.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan bahan ajar *e-module* berbasis *flip builder* Tema 6 Subtema 2 Materi Perpindahan Kalor di Kelas V SDN 102117 Gunung Pamela T.A 2022/2023 dan menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian sebelumnya.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah dengan mengembangkan *e-module* berbasis *flip builder*.

#### b. Bagi Guru

*E-module* yang merupakan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrumen untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa.

#### c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik

untuk belajar mandiri dan kreatif dalam proses pembelajaran untuk mencapai penguasaan kompetensi.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang mengembangkan *e-module* (modul elektronik) berbasis *flip builder* untuk bekal mengajar dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.