

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membekali individu untuk meraih kesuksesan di masa mendatang, sebuah investasi yang tak bisa diabaikan. Pendidikan tak hanya terbatas di lingkungan sekolah, tetapi juga bisa diperoleh melalui pengalaman hidup. Pembelajaran perlu diatur dengan baik dan sesuai dengan usia anak-anak di sekolah dasar, menjadi fondasi untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka. Pendidikan juga memiliki peran utama dalam membangun sebuah negara, dan kualitas pendidikan mencerminkan kualitas bangsa tersebut. Selain itu, pendidikan merupakan proses yang harus dijalani setiap individu saat mereka mengejar pengetahuan untuk meningkatkan pemikiran dan perilaku. Proses pembelajaran di sekolah melibatkan berbagai faktor yang saling mendukung, di mana penggunaan media pembelajaran menjadi faktor penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan dapat tercermin melalui transformasi tingkah laku murid. Keberhasilan langkah ini terukur dari sejauh mana peserta didik mampu mengoptimalkan pengalaman belajar mereka. Tarigan (2018, h. 243) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang menyebabkan setiap manusia berubah dalam perilaku dan sikapnya. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, membentuk karakter, dan memperkaya peradaban bangsa dengan tingkat martabat yang tinggi. Ini dilakukan dalam rangka membentuk masyarakat yang berkualitas, dengan fokus pada peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengatasi tantangan sehari-

hari di sekolah serta dalam pemahaman aspek kemanusiaan.

Pendidikan memiliki peran sentral dalam upaya pembangunan dan peningkatan mutu bangsa Indonesia. Oleh karena itu, pemerintah memiliki peran yang krusial dalam mengembangkan serta merancang kurikulum pendidikan agar kualitasnya terus meningkat. Penting untuk diakui bahwa perkembangan kurikulum saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi zaman sekarang. Kurikulum 2013, sebagai contoh, telah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai alat bantu dan media pembelajaran. Salah satu target yang ditekankan dalam Kurikulum 2013 adalah penggunaan TIK untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam mendukung kualitas proses pembelajaran, terutama dalam konteks kurikulum. Kedua elemen ini saling terkait erat dan saling memengaruhi.

Dalam era kemajuan teknologi saat ini, guru dihadapkan pada tuntutan untuk aktif memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Ini didukung oleh Undang-Undang Nomor 14/2015 tentang guru dan dosen yang mewajibkan setiap guru dan dosen untuk memiliki kemampuan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang efektif. Sebagai profesi yang memiliki misi mulia dalam mendidik generasi muda dan meningkatkan intelektualitas bangsa, seorang pendidik harus memiliki kompetensi yang mampu mendukung tugasnya. Oleh karena itu, guru berpengaruh dalam mewujudkan visi ini. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan dapat dilihat melalui penilaian terhadap kualitas pengajaran yang dilakukan oleh guru. Selain itu, pentingnya fasilitas media edukasi di sekolah juga

perlu ditekankan. Dengan perkembangan teknologi, perlu dilakukan pengembangan dalam proses edukasi untuk memastikan bahwa pendidikan berjalan lebih efisien dan efektif daripada sebelumnya.

Dalam perkembangan bidang media edukasi, terdapat berbagai jenis media yang digunakan, termasuk media cetak, transparansi, audio, presentasi slide bersuara, video/film, multimedia interaktif, *e-learning*, dan media digital. Hayati (2017, h. 315) menjelaskan bahwa salah satu cara untuk mendaami perubahan pembelajaran adalah dengan menggunakan media edukasi berbasis teknologi sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Dalam era ini, teknologi telah meresap ke dalam segala aspek kehidupan manusia, membawa kemudahan dan perubahan yang signifikan, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan yang dihadapi oleh para guru dalam menjalankan proses edukasi. Hal ini mencerminkan tingkat profesionalitas guru yang semakin terwujud ketika mereka mampu memanfaatkan teknologi dengan baik dan cerdas dalam mendukung kegiatan edukasi. Dalam rangka mencapai kelancaran, pengendalian, efektivitas, dan efisiensi dalam proses edukasi, diperlukan dukungan sarana dan prasarana teknologi.

Untuk menciptakan proses edukasi yang lebih berdaya guna bagi siswa, teknologi modern dapat dimanfaatkan dengan cara mengembangkan bahan ajar berbentuk elektronik modul berbasis *Flip Pdf Professional*. Aplikasi ini dirancang sebagai buku elektronik yang kaya fitur dengan animasi, gambar, audio, dan video. *E-module* ini menjadi alat bantu yang berharga bagi pelajar, memungkinkan mereka mengakses dan menjelaskan materi edukasi dengan lebih baik.

*E-module* berbasis *Flip Pdf Professional* merupakan salah satu opsi media yang dapat dimanfaatkan oleh baik pendidik maupun peserta didik. Hasil dari observasi sebelumnya yang dilakukan oleh Siska Yuni Iriyani dan Eko Darmanto (2022) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbasis *Flip Pdf Professional* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Muatan Pelajaran IPS di Gugus Sultan Fatah Kecamatan Bonang Kabupaten Demak" menyatakan bahwa Bahan Ajar Elektronik (BAE) berbasis *Flip PDF Professional* layak digunakan dalam proses edukasi. Studi ini juga mengungkapkan bahwa penggunaan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbasis *Flip PDF Professional* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV SD, dengan rata-rata peningkatan nilai *N-gain* sebesar 75.82% atau 76% setelah dibulatkan.

Pilihan menggunakan *E-module* berbasis *Flip Pdf Professional* dipilih karena kemampuannya sebagai dasar belajar mandiri yang disusun berdasarkan kebutuhan dan pertimbangan pengembang, serta tingkat kemudahan implementasinya dalam program edukasi. *E-module* adalah modul yang tersedia dalam bentuk digital yang bermuatan teks, gambar, dan video yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Pembuatan *E-module* ini menggunakan perangkat lunak *Flip Pdf Professional*.

Pembelajaran berbasis elektronik membuka peluang pengembangan fleksibilitas belajar peserta didik dengan maksimal. Mereka memiliki akses terhadap bahan belajar kapan saja dan bisa mengulanginya sesuai kebutuhan. Selain itu, peserta didik juga memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan pendidik mereka secara terus-menerus. Dalam konteks saat ini, pembelajaran

berbasis elektronik menjadi suatu kebutuhan yang penting, karena membantu memastikan bahwa tujuan edukasi yang telah ditetapkan tetap dapat dicapai.

Dalam bidang pendidikan, salah satu hambatan utama adalah kurangnya pemahaman guru terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses edukasi, termasuk belum adanya penerapan modul elektronik sebagai alat pendukung pembelajaran bagi peserta didik. Untuk mengembangkan kemampuan pelajar, diperlukan inovasi, khususnya dari pengajar, dalam menciptakan materi edukasi yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Teknologi yang sedang berkembang pesat adalah bahan ajar berbasis elektronik, dikenal dengan istilah *e-module*. *E-module* dianggap sebagai solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik selama proses edukasi. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih dinamis, memungkinkan interaksi yang produktif antara guru, peserta didik, dan materi yang diajarkan. Melalui pemanfaatan *e-module* elektronik, minat belajar peserta didik dapat terstimulasi, yang pada akhirnya dapat memberikan dampak positif pada prestasi dan pencapaian hasil belajar mereka.

Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di UPTD SDN 018445 menunjukkan bahwa saat ini guru umumnya hanya menggunakan buku cetak sebagai sumber materi edukasi. Tidak ada tanda-tanda bahwa ada guru yang telah memanfaatkan bahan ajar berbasis elektronik. Proses edukasi masih sangat bergantung pada buku-buku yang dikeluarkan oleh pemerintah, khususnya buku guru dan buku siswa yang sesuai dengan Kurikulum 2013, yang umumnya dikenal sebagai buku tematik. Oleh karena itu, ada keinginan mendesak untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk *e-module* yang lebih inovatif. Bahan ajar

ini tidak hanya berisi teks dan gambar, melainkan juga dapat mencakup elemen-elemen multimedia seperti video, animasi, dan *hyperlink*. Siswa seringkali mengeluh bahwa buku paket yang mereka gunakan hanya berisi teks bacaan dan latihan-latihan yang sulit serta kurang menarik. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan cenderung berpusat pada peran guru. Selain itu, guru juga menghadapi kesusahan dalam beradaptasi dengan materi yang terdapat dalam buku paket. Mereka merasa bahwa muatan pelajaran yang terdapat dalam buku paket sangat banyak dan sulit untuk diselesaikan dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengembangan *E-Module* Berbasis *Flip Pdf Professional* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Kelas III UPTD SDN 018445 Hessa Pelompongan”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan diatas, maka identifikasi masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

- 1) Proses pembelajaran masih mengedepankan peran guru sebagai pusat (*teacher-centered*).
- 2) Hasil belajar siswa masih rendah.
- 3) Bahan ajar yang digunakan masih cenderung monoton, yang berdampak pada kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam rangka mengatasi masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, perlu dilakukan pengembangan *e-module*. Untuk itu, penelitian ini memiliki fokus dan batasan yang telah dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengembangan *e-module* akan menggunakan aplikasi *Flip Pdf Professional*.
2. Materi yang akan dikembangkan dalam *e-module* adalah tentang Tema 5 "Cuaca" dengan Subtema 1 "Keadaan Cuaca" dan pembelajaran ke-2.
3. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana kelayakan pengembangan *E-Module* berbasis *Flip Pdf Professional* terhadap Hasil Belajar Pada Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca pembelajaran 2 di SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan?
- 2) Bagaimana kepraktisan *E-Module* berbasis *Flip Pdf Professional* terhadap Hasil Belajar Pada Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca pembelajaran 2 di SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan?
- 3) Bagaimana keefektifan *E-Module* berbasis *Flip Pdf Professional* terhadap Hasil Belajar Pada Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca pembelajaran 2 di SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan?

## 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan *E-Module* Berbasis *Flip Pdf Professional* pada Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca pembelajaran 2 Kelas III SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan *E-Module* Berbasis *Flip Pdf Professional* pada Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca pembelajaran 2 Kelas III SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan *E-Module* Berbasis *Flip Pdf Professional* pada Tema 5 Cuaca Subtema 1 Keadaan Cuaca pembelajaran 2 Kelas III SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diarahkan untuk mencapai tujuan yang memberikan manfaat signifikan dalam dunia pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat membawa dampak positif pada perkembangan pendidikan.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan informasi yang bermanfaat terkait Pengembangan *E-Module* Berbasis *Flip PDF Professional* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas III.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

a. Untuk Guru

*E-module* yang dihasilkan melalui penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu yang mendukung proses pengajaran. Ini berpotensi untuk menarik minat peserta didik

b. Untuk Peserta Didik

*E-module* ini diharapkan akan mempermudah proses edukasi dan memberikan variasi dalam sumber belajar peserta didik. Dengan demikian, diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka selama proses edukasi.

c. Untuk Peneliti

Penelitian ini akan memperluas pemahaman tentang pengembangan elektronik modul sebagai alat yang dapat digunakan untuk menilai belajar peserta didik dalam konteks proses edukasi.