

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari ingatan, persepsi, dan metakognisi yang mempengaruhi pemahaman. Hal inilah yang terjadi pada saat seseorang sedang belajar, dan hal tersebut juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari karena belajar merupakan proses yang wajar bagi setiap orang. Menurut Hermawan dan Resmini, model pembelajaran tematik dikembangkan dari kurikulum yang sudah tematik (*integrated curriculum*). Namun, dalam pendidikan di Indonesia, biasanya kurikulum telah dikembangkan menjadi berbagai mata pelajaran yang terpisah satu dengan lainnya. Pembelajaran dalam K13 berlandaskan filsafat progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran dititikkan pada peserta didik selanjutnya menjadi peran guru dalam menyampaikan pembelajaran yang dibatasi.

Seiring dengan perkembangan zaman yang sudah memasuki kurikulum 2013 dimana pembelajarannya sudah tertuju pada pembelajaran tematik yang menggabungkan antara mata pelajaran satu dengan pelajaran lainnya. Pada K13 keberlangsungan pembelajaran sangat memperdulikan taraf berpikir peserta didik yang masih melihat sesuatu merupakan satu bagian yang utuh. Dalam K13 peserta didik tidak harus dipacu, melainkan belajar dari pengalaman langsung. Hal itu sejalan dengan Permendikbud No. 67 (2013:133) bahwa integrasi transdisipliner dilakukan dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran yang tersedia dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai disekitar agar pembelajaran menjadi kontekstual. Di era kemajuan teknologi, berbagai macam bentuk

media, alat dan bahan pembelajaran dalam digital yang berkembang pesat. Dapat dilihat, perubahan atau perkembangan di bidang pendidikan harus sesuai dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan budaya kehidupan ini dapat dicapai dengan belajar, untuk membangkitkan hasrat dan memotivasi anak untuk belajar dengan sungguh-sungguh adalah dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik ialah menggunakan media atau bahan ajar yang menarik dan efektif.

Salah satu permasalahan yang dihadapi khususnya dalam dunia pendidikan adalah belum dimanfaatkannya capaian teknologi dalam pendidikan, seperti belum digunakannya modul pembelajaran berbasis teknologi yang menjadi pendukung kegiatan belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Pada kenyataannya banyak pendidik yang masih belum mengerti dalam penggunaan media pembelajaran dan bahan ajar yang berbasis elektronik. Permasalahan tersebut didapatkan melalui wawancara dengan guru wali kelas V di SDN 107418 Bangun Sari Baru, yang menyatakan bahwa penggunaan media belajar masih sangat terbatas dan kurangnya kemampuan guru dan peserta didik pada penggunaan bahan ajar yang berbasis elektronik. Salah satu modul pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai alat bantu kegiatan belajar adalah *E-Module*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada Bulan Oktober di Ka.UPT SPF SDN 107418 Bangun Sari Baru, diketahui bahwa proses pembelajaran mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri terhadap materi pelajaran yang terdapat didalam buku paket. Pada proses pembelajaran hanya memuat pembelajaran pada buku paket terlalu banyak dan cukup berat

diselesaikan dalam kurun waktu yang telah dijadwalkan. Sehingga (berdasarkan pengamatan peneliti), dalam mengajarkan materi pendidik menjadi tergesa-gesa karena dikejar materi bahasan. Akibatnya pemahaman materi siswa kurang optimal.

Dalam penggunaan bahan ajar, pendidik peserta didik hanya menggunakan buku pelajaran (buku guru dan buku siswa) sebagai satu-satunya bahan ajar. Minimnya bahan ajar bagi siswa menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi terbatas pada apa yang tersedia di buku. Namun, pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah,tanya jawab dan diskusi pada pembelajaran,sehingga hasil belajar peserta didik menurun dan kurangnya motivasi dalam belajar ,namun peserta didik didorong mempunyai kemampuan belajar yang sangat baik dalam aspek intelegensi maupun kreativitas. Hal itu dapat dibuktikan dari nilai hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Kelas V SD Negeri 107418 Bangun Sari Baru

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
≥ 70	Tuntas	7 Siswa	40%
< 70	Belum Tuntas	15 Siswa	60%
Jumlah Siswa		22 Siswa	100%

(Sumber : SDN 107418 Bangun Sari Baru)

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka diperlukan bahan ajar yang efektif dan efesien, yang menitikberatkan pada kemandirian siswa sehingga dapat membawa siswa pada kompetensi dasar yang diharapkan yaitu berupa *E-Module*. Oleh karena itu penting untuk memilih *E-Module* pembelajaran yang

memiliki sintaks berbasis masalah guna meningkatkan kecekatan pemikiran pada siswa. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme dan berorientasi pada proses belajar siswa. PBL merupakan model pembelajaran yang terpacu dalam penyajian suatu permasalahan (konkrit atau simulasi) kepada peserta didik, setelah itu peserta didik dapat mencari pemecahannya melalui serangkaian penelitian berdasarkan teori, konsep, prinsip yang dipelajarinya dari berbagai bidang pengetahuan.

E-Modul adalah salah satu bahan ajar yang tersusun secara sistematis kedalam pembelajaran terkecil demi mencapai tujuan pembelajaran tertentu digunakan secara mandiri dan disajikan dalam bentuk elektronik yang bersifat *Self Intruction, Self Coontained, Stand Alone, and User Friendly*, yang didalamnya memuat satu materi pembelajaran. Diharapkan siswa lebih menyukai dalam menggunakan modul elektronik.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Dinsi Oktapianti yang berjudul “ Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup dengan menggunakan penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE yang dapat mendukung pembelajaran e-modul dengan pendekatan berbasis *problem based learning* agar membantu pembelajaran dikelas pada mata pelajaran IPA di SD/MI dan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan melalui validasi media, materi dan uji coba produk.

E-Module yang akan dikembangkan oleh peneliti dibuat dengan memanfaatkan perangkat komputer dan salah satu pendekatan *problem based learning*. Pengembangan *E-Module* pembelajaran dalam bentuk elektronik untuk mengikuti perubahan zaman dan perkembangan teknologi pendidikan, serta dengan adanya pendekatan *problem based learning* didalam *E-Module* yang dikembangkan mampu membantu pendidik dalam menumbuhkan kemampuan berfikir peserta didik sesuai dengan hakikat pembelajaran tematik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah bahan ajar berbentuk *E-Module* dengan berbasis pendekatan *Problem Based Learning*. Pengembangan bahan ajar dilakukan pada materi pembelajaran Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita Subtema 3 Manusia dan Lingkungannya Pembelajaran 2,3,4.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan *E-Modul* Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 9 Subtema 3 SDN 107418 Bangun Sari Baru T.A 2022/2023**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun masalah-masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya bahan ajar berbentuk elektronik yaitu *E-Module*
2. Proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar satu-satunya. Penunjang bahan ajar tematik untuk siswa sendiri belum tersedia.

3. Pada proses pembelajaran belum pernah mengembangkan bahan ajar berupa *E-Module*.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada “ Pengembangan *E-Module* Berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 2,3,dan 4 SDN 107418 Bangun Sari Baru T.A 2022/2023”.

1.4. Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Kelayakan *E-Module* Pembelajaran Tematik Pada Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita Subtema 3 Manusia dan Lingkungannya Pembelajaran 2,3,dan 4 Kelas V T.A 2022/2023?
2. Bagaimanakah Praktikalitas *E-Module* Pembelajaran Tematik Pada Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita Subtema 3 Manusia dan Lingkungannya pembelajaran 2,3,dan 4 Kelas V T.A 2022/2023?
3. Bagaimanakah Efektivitas *E-Module* Pembelajaran Tematik Pada Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita Subtema 3 Manusia dan Lingkungannya Pembelajaran 2 Kelas V T.A 2022/2023?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses kelayakan *E-Modul* pembelajaran tematik pada tema 9 benda-benda di sekitar kita subtema 3 pembelajaran 2,3 dan 4.
2. Mengetahui praktikalitas *E-Modul* pembelajaran tematik tema 9 benda-benda di sekitar kita subtema 3 pembelajaran 2,3 dan 4
3. Mengetahui efektivitas *E-Modul* pembelajaran tematik tema 9 benda-benda di sekitar kita subtema 3 pembelajaran 2,3 dan 4

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat mengembangkan atau menerapkan konsep-konsep pendidikan khususnya dalam pembelajaran tematik yang memanfaatkan *E-Module* Tematik berbasis Pendekatan *Problem Based Learning* pada Tema 9 benda-benda di sekitarkita subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 2 Kelas V SDN 107418 Bangun Sari Baru.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, memperoleh pengalaman penelitian, khususnya mengenai pengembangan *E-Module* tematik berbasis pendekatan *Problem Based Learning* Pada Tema 9 Benda-benda di sekitar kita Subtema 3 Pembelajaran 2 kelas V SDN 107418 Bangun Sari Baru T.A 2022/2023. Pengalaman berharga ini selanjutnya dapat dijadikan acuan dalam mengajar.

- b. Bagi peserta didik, dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pada tema 9 benda-benda di sekitar kita, serta dapat membantu siswa dalam belajar mandiri.
- c. Bagi pendidik, dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- d. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan lembaga tetap melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *E-Module* berbasis pendekatan *Problem Based Learning* . Diharapkan dengan adanya *E-Module* ini bertujuan untuk mempermudah dan memperjelas penyampaian materi sehingga kegiatan pembelajaran benar-benar terlaksana.
- e. Untuk peneliti lainnya, sebagai bahan referensi dan pembandingan bagi orang yang berminat melakukan penelitian lanjutan tentang pengembangan bahan ajar berbentuk modul elektronik.