

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini semakin bergantung pada kualitas dan kesiapan guru dalam memanfaatkan berbagai sumber yang ada, guna mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dan mempersiapkan pembelajaran yang dapat mendorong cara berpikir siswa menjadi lebih kritis dan kreatif (Mailani dkk., 2020, h. 39). Dengan mengurangi ketergantungan pada guru sebagai satu-satunya sumber pengajaran, kualitas pembelajaran di kelas ditingkatkan dengan mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam kurikulum. Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 28, guru dan dosen harus memiliki kompetensi profesional di bidang teknologi yang berkaitan dengan kurikulum dan mata pelajaran yang diajarkannya (Aulia dkk., 2023). Pada saat melakukan proses pembelajaran guru dituntut untuk mampu mewujudkan pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga dapat menarik perhatian untuk belajar (Gandamana & Marisa, 2021, h. 214). Untuk menjamin pembelajaran terlaksana di satuan pendidikan secara optimal, efektif, dan efisien, diperlukan kemauan dan kemampuan guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum mulai dari skala kecil (Suweta, 2023, h. 426).

E-modul adalah sumber pengajaran elektronik yang dibuat secara sistematis dalam satuan pembelajaran tertentu untuk mendukung kemandirian belajar siswa (Chaerani, 2022, h. 145). E-modul interaktif adalah bahan ajar yang berisi materi pembelajaran yang diterbitkan dalam format digital, yang berisi teks, gambar, atau gabungan dari keduanya. Salah satu ciri dari e-modul

interaktif adalah sifatnya yang mendukung pembelajaran mandiri, dengan tujuan modul yang dirumuskan secara jelas (Kurniawan dan Kuswandi, 2021, h.17).

Pengembangan e-modul interaktif yang berlandaskan pada metode *Creative, Active, Systematic, and Effective (CASE)* menjadi pilihan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir siswa. Hal ini juga bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan memungkinkan proses belajar dilakukan secara fleksibel, di mana saja dan kapan saja. E-modul ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikannya dengan memanfaatkan sumber belajar yang interaktif dan terintegrasi yang meliputi teks, grafik, audio, video, dan animasi. Selain itu, guru dan siswa dapat memperoleh manfaat dari e-modul interaktif dan dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat.

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional yang paling sering digunakan dalam komunikasi, penting bagi siswa untuk mempelajarinya di sekolah dasar. Sistem pendidikan juga harus mulai beradaptasi sehingga pengajaran bahasa Inggris dimulai dari tingkat sekolah dasar. Siswa yang mahir berbahasa Inggris memiliki akses lebih mudah terhadap pengetahuan dan informasi global, yang membantu mereka tetap mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. Empat keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan menulis (*writing skill*), keterampilan mendengarkan (*listening skill*), dan keterampilan berbicara (*speaking skill*).

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian yang peneliti lakukan dengan guru bidang studi Bahasa Inggris kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar pada 29 Agustus 2024, diperoleh informasi bahwa kendala terbesar dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah tidak tersedia bahan ajar Bahasa Inggris Kelas IV untuk mendukung penyampaian materi pelajaran. Selain itu, hasil observasi pra-penelitian menunjukkan bahwa guru belum menggunakan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran di kelas. Kegiatan hanya berfokus pada guru dan kurang melibatkan partisipasi siswa. Bahan ajar hadir dalam bentuk konvensional berupa buku bacaan pribadi pegangan guru yang berasal dari lembaga kursus tempat beliau mengajar bimbingan belajar.

Bahan ajar adalah seperangkat alat yang berisi metode, materi, latihan-latihan, serta evaluasi untuk membantu guru dan siswa memenuhi kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Putra, 2021, h. 359). Bahan ajar sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran di kelas. Demi mencapai tujuan pembelajaran, guru harus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran mulai dari peningkatan pengelolaan di kelas, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar yang cocok digunakan (Santia & Nurmayani, 2023, h. 117). Namun, ketidakmampuan guru untuk mengembangkan bahan ajar sendiri masih menjadi permasalahan hingga saat ini. Karena guru merasa nyaman menggunakan buku yang sudah ada, pembelajaran cenderung monoton dan tidak berpusat pada siswa. Akibatnya, siswa mempunyai akses terbatas terhadap sumber belajar dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan hal tersebut,

peneliti juga mengulik hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IV untuk melihat keberhasilan pembelajaran saat ini.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas IV**

No.	KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
1.	$\geq 75$	6	33%	Tuntas
2.	$< 75$	12	67%	Belum Tuntas
Jumlah Siswa:		18	100%	

(Sumber: MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar)

Berdasarkan tabel 1.1 diatas, menunjukkan bahwa nilai hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar yang melampaui KKM sebanyak 6 siswa atau sekitar 33% dan yang belum melampaui KKM sebanyak 12 siswa atau sekitar 67% dari total keseluruhan 18 siswa. Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa lebih banyak nilai peserta didik yang belum tuntas atau belum mampu melampaui KKM dibandingkan dengan nilai peserta didik yang sudah tuntas atau melampaui KKM pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Nilai ini dapat meningkat jika guru mampu mengembangkan bahan ajar yang terintegrasi dengan teknologi sebagai upaya penyediaan buku paket dan pembelajaran yang lebih berfokus pada siswa. Hal tersebut dinyatakan karena sudah cukup banyak penelitian yang membuktikannya. Salah satunya ialah penelitian yang dilakukan Simanjuntak dan Hardini (2023) dengan judul " Pengembangan *E-Module* Berbasis Flip PDF Professional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Kelas III SD Negeri 018445 Hessa Perlompongan". Pada penelitian membuktikan *e-modul* yang sudah divalidasi ahli dengan nilai yang sangat layak mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar belum sepenuhnya mampu

mendorong tingkat kreativitas, keaktifan, efektifitas, dan sistematis. Bahan ajar yang digunakan hingga saat ini masih bersifat konvensional, sehingga tidak dapat memberikan stimulasi yang cukup bagi siswa untuk berinovasi dan berpartisipasi aktif. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga belum maksimal, yang berakibat pada kurangnya interaksi dan kolaborasi antara siswa. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan modul ajar yang lebih adaptif dan interaktif, yang tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21. Sehingga perlu dikembangkan bahan ajar berupa e-modul interaktif yang tidak hanya berisi teks dan gambar tetapi juga disertakan audio, video, dan *barcode*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar dalam bentuk multimedia interaktif atau “Interactive E-Modules”, yang memadukan modul cetak dengan komponen pembelajaran non-cetak seperti animasi, video, dan gambar. Pengembangan e-modul interaktif ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan materi pembelajaran yang tersedia saat ini bagi guru dan siswa. E-modul interaktif perlu dikembangkan untuk mengoptimalkan proses belajar siswa dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Dengan adanya e-modul interaktif ini, diharapkan siswa akan lebih terlibat aktif dan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Satu-satunya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar ialah buku bacaan guru dan belum adanya bahan ajar yang mendukung digitalisasi.
2. Siswa kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar belum memiliki pengalaman belajar menggunakan bahan ajar digital selama proses pembelajaran.
3. E-Modul interaktif berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) belum pernah diterapkan sebagai alat bantu pengajaran di kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar.
4. Kurangnya interaksi dan kolaborasi antara guru dan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar.
5. Minimnya penggunaan inovasi dan teknologi dalam bahan ajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar.

## 1.3 Batasan Masalah

Adanya keterbatasan pengetahuan, waktu dan hal lainnya, maka peneliti perlu membatasi permasalahan yang telah diidentifikasi supaya dapat dikaji secara mendalam, terarah, dan mencapai tujuan. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan e-modul interaktif berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Materi yang dipilih terdapat pada Unit 11 *How Do You Go To School* yang membahas tentang jenis-jenis alat transportasi.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar dengan jumlah siswa 18 orang.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan keterbatasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka permasalahan pokok yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas E-Modul Interaktif Berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar yang dikembangkan?
2. Bagaimana praktikalitas E-Modul Interaktif Berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektifitas E-Modul Interaktif Berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar yang dikembangkan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan (validitas) dari E-Modul Interaktif Berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar yang dikembangkan.
2. Untuk mengetahui kegunaan (praktikalitas) dari E-Modul Interaktif Berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar yang dikembangkan.
3. Untuk mengetahui keefektifan (efektifitas) dari E-Modul Interaktif Berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar yang dikembangkan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1. Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis yang diperoleh yaitu sebagai bahan referensi dan bahan kajian dalam pengembangan e-modul interaktif yang mudah diakses di sekolah maupun diluar sekolah baik itu di jenjang sekolah dasar maupun jenjang pendidikan lainnya.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1) Bagi Guru**

Penelitian ini bertujuan untuk mengusulkan ide dan mengembangkan alat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Selain itu, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat

menawarkan alternatif baru dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

## 2) Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman belajar baru dalam proses pembelajaran di kelas, karena adanya E-Modul Interaktif Berbasis *Creative, Active, Systematic, and Effective* (CASE) pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

## 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi serta bahan pertimbangan dalam peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan guru di MIS Al-Muhajirin Kota Pematangsiantar.

## 4) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman kepada peneliti dalam mengembangkan e-modul interaktif yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan.