

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dunia internet berkembang pesat. Sektor pendidikan merupakan salah satu bidang yang terkena dampak kemajuan teknologi. Memasuki era digital, teknologi sangat penting untuk menunjang pembelajaran saat ini guna membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Murid-murid saat ini sudah terbiasa dengan kemajuan teknologi dan bahkan tidak menuntut kemungkinan bahwa murid-murid lebih memahami daripada guru mereka, terutama dengan meluasnya penggunaan teknologi sistem Android. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berperan penting dalam kemajuan pendidikan di Indonesia; dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, proses pendidikan dapat dilakukan lebih efisien, bahkan tanpa pertemuan langsung antara siswa dan pendidik. Siswa dapat lebih mandiri dan berkembang akibat pemanfaatan IPTEK dalam pendidikan, namun masih perlu adanya pertemuan langsung dengan pendidik untuk mengkaji bahan ajar. Perpustakaan dengan berbagai macam buku merupakan sumber belajar yang sangat penting bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, seiring kemajuan teknologi, pendidikan harus menuntut kemampuan untuk menyesuaikan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran.

Siswa, pengajar, dan sumber belajar (bahan ajar) semuanya memiliki peran dalam efektifitas proses pembelajaran di sekolah. Suatu proses pembelajaran memerlukan daya dukung berupa sarana dan prasarana untuk membantu

pemahaman isi pembelajaran. Bahan ajar dan sumber belajar merupakan salah satu sarana yang diperlukan untuk memungkinkan terjadinya proses belajar yang teratur dan berkesinambungan. Menurut Wijayanti, dkk (2015, hal. 95) “Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa, oleh karena itu diperlukan bahan ajar yang dapat mewadahnya”. Bahan ajar pada hakikatnya adalah segala sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh penggunanya. Bahan ajar adalah pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa selama proses pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara penelitian yang dilakukan peneliti bersama guru wali kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima pada tanggal 18 Februari 2022, dalam proses pembelajaran guru menyatakan bahan ajar yang biasa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yaitu buku dan LKS. Dalam proses pembelajaran belum tersedianya bahan ajar lain sebagai penunjang pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu dan minimnya pengetahuan guru dalam membuat bahan ajar lain. Guru dan pihak sekolah belum pernah melakukan pengembangan bahan ajar, seperti *handout*. Selain itu guru juga kurang mengetahui mengenai model pembelajaran yang digunakan di kelas. Guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan tanpa menggunakan model pembelajaran, materi yang diajarkan hanya fokus pada materi yang tersedia di buku. Untuk membantu siswa dalam mengaitkan antara materi pembelajaran dengan kehidupannya, guru perlu menggunakan model dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman. Di era

globalisasi saat ini teknologi sudah semakin canggih, sehingga guru dituntut untuk menguasai teknologi untuk menunjang proses pembelajaran dan menambah wawasan serta bahan ajar. Namun masih banyak guru buta akan IPTEK, guru hanya mengandalkan buku saja tanpa menggunakan teknologi dalam melakukan proses pembelajaran.

Selanjutnya hasil belajar siswa semester ganjil di kelas IV SD Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 di SD Negeri 101752 Klambir Lima dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.1 Ulangan Harian Kelas IV Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1**

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	$\geq 65$	Tuntas	16 siswa	47%
2	$\leq 65$	Belum Tuntas	19 siswa	53%
			35 siswa	100%

(Sumber: Buku Nilai Guru Kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima)

Tabel hasil nilai ulangan harian siswa kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 menunjukkan bahwa terdapat persentase siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebesar 47% dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebesar 53%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1 masih tergolong rendah. Salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar yaitu tidak adanya bahan ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran selain buku yang disediakan oleh sekolah, sehingga materi hanya berfokus pada buku ajar, tidak ada pengembangan materi.

Masalah proses pembelajaran tersebut dapat diatasi, salah satunya dengan menjadi guru yang kreatif dalam mengembangkan suatu bahan ajar. Bahan ajar yang dimaksud dapat berupa buku, modul, *handout*, ataupun LKS. Pada pengembangan bahan ajar tidak hanya mengacu pada hal-hal yang sama dengan bahan ajar pada umumnya. Bahan ajar tersebut harus mampu dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi, model, ataupun media. Sehingga, materi yang akan dikembangkan lebih inovatif dan kreatif. Salah satunya dengan membuat bahan ajar yaitu *handout* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dengan menggunakan *3D Pageflip Professional*. *Handout* merupakan salah satu bahan ajar yang bisa guru gunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Prastowo (2014, hal. 195) “*Handout* adalah bahan ajar yang berisi materi yang sangat ringkas dan bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan kepada siswa”.

Bahan ajar berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbentuk elektronik sangat dibutuhkan saat ini. Aplikasi *3D Pageflip Professional* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam membuat *e-book*, *e-modul*, majalah digital, *e-paper*, dan lain-lain. Menurut Kurniawati dalam Martianingtyas (2019, hal 232) aplikasi *3D Pageflip Professional* merupakan perangkat lunak yang dapat merubah file dengan format PDF menjadi animasi berbentuk buku 3D yang didalamnya dapat dimasukkan musik, video, gambar, tombol, dan animas. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru selama melakukan proses pembelajaran secara daring. Pemilihan aplikasi *3D Pageflip Professional* dalam penelitian ini didasarkan pada kondisi saat ini, sehingga dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran dimanapun dan kapanpun, serta mempermudah

guru dalam mengumpulkan tugas dan penilaian. Hal ini menjadi dasar peneliti dalam melakukan pengembangan *handout* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional*. Pentingnya pengembangan *handout* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional* diharapkan proses pembelajaran lebih efektif yang dapat membantu guru serta siswa dalam proses pembelajaran daring maupun tatap muka untuk meningkatkan hasil belajar siswa, keaktifan siswa, dan semangat siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *handout* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan *3D Pageflip Professional* pada pembelajaran tematik tema 8 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022”

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan guru dalam memahami bahan ajar.
2. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Belum optimalnya pemanfaatan bahan ajar berupa *handout* berbasis teknologi.
4. Pelaksanaan proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, tanpa menggunakan model pembelajaran.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka permasalahan dapat dibatasi dan difokuskan pada “Pengembangan *Handout* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan *3D Pageflip Professional* Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1 Mata Pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022”.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Validitas *Handout* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan *3D Pageflip Professional* Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022?
2. Bagaimana Praktikalitas *Handout* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan *3D Pageflip Professional* Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022?
3. Bagaimana Efektivitas *Handout* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan *3D Pageflip Professional* Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku,

Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A  
2021/2022?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui validitas *Handout* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan *3D Pageflip Professional* Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022.
2. Mengetahui praktikalitas *Handout* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan *3D Pageflip Professional* Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022.
3. Mengetahui efektivitas *Handout* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan *3D Pageflip Professional* Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

## 1. Manfaat teoritis

- a) Pengembangan *handout* ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan juga pemanfaatan media berbasis teknologi yang efektif dan inovatif khususnya pada pembelajaran tematik dengan menggunakan *3D Pageflip Professional*.
- b) Dapat dijadikan bahan ajar yang tepat dalam pembelajaran tematik.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini juga bermanfaat secara praktis bagi peserta didik, guru, dan peneliti lainnya. Berikut ini adalah manfaat praktisnya:

### a) Bagi peserta didik

*Handout* ini dapat dijadikan sebagai penunjang belajar sehingga dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Selain itu *handout* dapat membuat peserta didik mandiri dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### b) Bagi guru

*Handout* ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru yang bersangkutan agar dapat memperbaiki kualitas dan tingkat pengajarannya. Selain itu dapat dijadikan sebagai inovasi baru yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

### c) Bagi Sekolah

Pengembangan *handout* ini dapat dijadikan bahan referensi dalam meningkatkan mutu sekolah serta sebagai bahan masukan untuk

mengembangkan *handout* dengan menggunakan *3D Pageflip Professional* untuk mendukung proses pembelajaran.

d) Bagi peneliti lain

Pengembangan *handout* ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau bahan perbandingan dengan ruang lingkup yang lebih besar khususnya dalam penelitian yang saling berkaitan.

