

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di abad ke-21 atau abad teknologi ini mendorong terjadinya perubahan dalam peran pendidik terhadap murid disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi begitu pesat sehingga menciptakan berbagai tantangan baru dalam melaksanakan kegiatan dalam belajar mengajar. Peran pendidik, yang pada mulanya sebagai pusat, kini menjadi pendidik dalam kegiatan dalam pembelajaran bagi peserta didik dengan bantuan teknologi informasi masa kini yang harus berkembang pesat sehingga baik pendidik maupun peserta didik dapat menjangkau aneka ragam informasi melalui perangkat keras (komputer) yang tersedia.

Di dalam bidang pendidikan dibutuhkan berbagai inovasi karena tanpa inovasi maka akan terjadi ketertinggalan dalam pendidikan. Suatu perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan kearah yang lebih baik daripada sebelumnya merupakan suatu bentuk inovasi. Keberhasilan proses belajar mengajar didalam kelas secara umum ditentukan oleh faktor pengajar yang berperan sebagai pengelola kegiatan karena guru merupakan ujung tombak yang berhadapan langsung dengan siswa didalam kelas. Oleh karena itu seorang guru harus memiliki keterampilan yang dapat mendukung pembelajaran, diantaranya mengembangkan bahan ajar menjadi efektif dan inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan dapat diketahui bahwa ada permasalahan dalam proses pembelajaran sebagai berikut. Pertama, masih banyak siswa yang kesulitan memahami konsep mengenai penjumlahan pecahan biasa maupun campuran. Siswa kesulitan merubah nilai desimal menjadi pecahan campuran dan sebaliknya.

Kedua, adanya kesulitan guru dalam menentukan model atau metode pembelajaran sehingga model yang digunakan guru kurang bervariasi. Guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton. Dengan metode ceramah siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan siswa pun menjadi cepat merasa bosan saat pembelajaran.

Ketiga, buku buku yang ada disekolah masih kurang memadai jumlah bukunya dan materi didalamnya kurang detail. Guru dan siswa hanya berpatok pada buku pegangan yang diberikan sekolah. Oleh karena itu, peneliti perlu memikirkan cara menyajikan materi yang membuat siswa terlibat aktif dan merasa senang dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti juga menemukan bahwa hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan 70. Hanya 8 orang siswa (31%) yang mendapatkan nilai >70, sedangkan sisanya 18 siswa (69%)

**Tabel 1.1**

No	Jumlah Siswa	Presentase	Nilai
1	8 Siswa	31%	>70
2	18 Siswa	69%	<70

yang mendapatkan nilai  $<70$ . Dari data tersebut menunjukkan bahwa hanya 31% dari 26 siswa yang mencapai nilai KKM untuk mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan oleh setiap siswa termasuk oleh siswa kelas V SDN 104607 Sei Rotan, oleh sebab itu dalam proses pembelajaran matematika walaupun daring haruslah dibuat menarik sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran bisa tercapai. Untuk mewujudkan sebuah pembelajaran matematika disekolah dasar yang baik maka diperlukan bahan ajar yang mendukung terjadinya pembelajaran yang optimal. Pada kenyataannya masih banyak yang belum menggunakan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum yang ada, terkhusus di SDN 104607 Sei Rotan. Pada umumnya guru hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar satu satunya. Bahan ajar harus dibuat dengan konten sesuai dengan kebutuhan siswa demi mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era 4.0 ini menuntut kita untuk terus bisa beradaptasi dengan berbagai kemajuan yang ada. *E-Modul* merupakan bahan ajar versi elektronik dari modul yang telah dicetak yang bisa dibaca pada computer dan dirancang dengan *software* yang diperlukan. *E-Modul* merupakan sarana pembelajaran yang mencakup materi, batasan-batasan, metode, cara mengevaluasi yang disusun secara teratur dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan sesuai dengan tingkat kerumitan secara elektronik.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan metode R&D (*Research and Development*) Penelitian ini berjudul “**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL MATEMATIKA MATERI PECAHAN BERBASIS CONTEXTUAL LEARNING KELAS V SD T.A 2022/2023**”

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya bahan ajar E-Modul di SDN 104607 Sei Rotan
2. Guru masih menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket pada proses pembelajaran.
3. Belum adanya inovasi pengembangan bahan ajar dalam bentuk *E-Modul*
4. Di dalam kegiatan pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik belum pernah menggunakan bahan ajar berbentuk *E-Modul* berbasis *Contextual Learning*.
5. Siswa cenderung menganggap sulit dan membosankan dalam proses pembelajaran matematika

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 104607 Sei Rotan.
2. Pengembangan bahan ajar *E-Modul* matematika materi pecahan berbasis *contextual learning*.
3. Materi yang diambil adalah materi operasi hitung pecahan

#### 1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan pengembangan bahan ajar *E-Modul* pada materi pecahan yang digunakan sebagai bahan ajar bagi guru untuk siswa kelas V SDN 104607 Sei Rotan?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar pengembangan *E-Modul* pada materi pecahan berbasis *contextstual learning* V SDN 104607 Sei Rotan?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar pengembangan *E-Modul* pada materi pecahan berbasis *contextual learning* kelas V SDN 104607 Sei Rotan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar *E-Modul* pada materi pecahan berbasis *contextstual learning* kelas V SDN 104607 Sei Rotan
2. Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar *E-Modul* pada materi pecahan berbasis *contextstual learning* kelas V SDN 104607 Sei Rotan
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan bahan ajar *E-Modul* pada materi pecahan berbasis *contextstual learning* kelas V SDN 104607 Sei Rotan

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan bagi peneliti lainnya. Manfaat yang diharapkan yakni sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa adalah dapat belajar tanpa terkendala kondisi dan keadaan, dengan memanfaatkan pembelajaran online sehingga pembelajaran dapat efektif dan meningkatkan hasil belajar.

## 2. Bagi Guru

- a. Bahan ajar yang bisa terpenuhi sesuai dengan kurikulum dan sesuai dengan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan dari siswa.
- b. Dengan adanya pengembangan bahan ajar menjadikan pembelajaran tidak tergantung dengan sumber teks yang susah untuk didapat.

## 3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan kontribusi yang positif bagi sekolah yang dapat meningkatkan kualitas sekolah dan kualitas

## 4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman baru dalam proses pengembangan *E-Modul (elektronik modul)* pembelajaran matematika sebagai bekal ketika sudah terjun mengajar nanti.

## 5. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan acuan atau referensi dan pembanding dalam melaksanakan penelitian yang sejenis dan bagi yang berminat melakukan penelitian lanjut tentang pengembangan bahan ajar yang berbentuk *E-Modul*.