

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa kemajuan pesat, khususnya di bidang pendidikan. Hasilnya, ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membantu setiap manusia untuk berkembang. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa sejumlah perbaikan pada lanskap pendidikan Indonesia, yang memberikan manfaat besar bagi para guru dalam membuat pengajaran menjadi lebih efisien. Memanfaatkan teknologi sebagai dalam pembelajaran sebagai cara seorang pendidik untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Isi Kompetensi Lulusan menyatakan bahwa poin 13 “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menggunakan konsep pembelajaran tersebut.” (Destiana, 2019, h. 191).

Penting untuk dipahami bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk mencapai pertumbuhan positif dalam sumber daya manusia. Artinya, setiap manusia mempunyai kemampuan untuk berkembang secara aktif melalui pembelajaran sehingga memiliki kemampuan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, nilai-nilai luhur, dan bakat yang diperlukan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan

keagamaan dan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia, moral, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.

Keseluruhan proses pembelajaran merupakan suatu usaha yang dimaksudkan untuk mendidik siswa. Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam satuan pembelajaran karena proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik, merangsang, menyenangkan, dan menuntut dengan mempertimbangkan minat, kemampuan, dan tahap perkembangan fisik dan psikologisnya.(Mulyasana, 2012, h. 155). Artinya, begitu pula pembelajaran di Sekolah Dasar menuntut setiap proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik, menyenangkan, memotivasi, dan mampu menginspirasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikannya guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, guru harus memanfaatkan media dan lingkungan belajar disekitarnya untuk mengkonstruksi setiap proses pembelajaran. Media harus diperbarui untuk mencerminkan peristiwa terkini dan tuntutan siswa. Bahan ajar dan media mempunyai hubungan yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan sekolah dasar. Salah satu instrumen masukan yang harus digunakan dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar. Selain memiliki kemampuan membuat media, pengajar juga harus mampu membuat materi yang sesuai dengan kebutuhan siswanya dan mencerminkan tren saat ini.

Pengembangan sumber daya pembelajaran dapat mendukung pendidik dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam dunia pendidikan, bahan ajar memegang peranan penting sebagai alat bantu visual bagi penjelasan

guru di depan kelas. Bahan ajar memegang peranan penting dalam pembelajaran karena berfungsi sebagai representasi (mewakili) penjelasan guru di depan kelas, sebagaimana dikemukakan Putri dkk. (2015, hal.3). Guru dapat menghabiskan lebih sedikit waktu untuk menjelaskan pelajaran dan lebih banyak waktu membantu siswa belajar dengan melakukan hal ini. Untuk menjamin siswa memenuhi potensinya secara maksimal selama proses pembelajaran, guru harus menyediakan bahan pelajaran yang menarik.

Bahan ajar yang digunakan instruktur di kelas V SD Negeri Bale masih berupa buku teks, berdasarkan temuan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 12 Desember 2022 dari pemerintah, tidak ada pemanfaatan teknologi selama proses pembelajaran. Padahal penggunaan teknologi dapat memudahkan guru dalam mengajar dan dapat mendorong ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran secara keseluruhan sehingga siswa aktif selama proses pembelajaran. Fakta tersebut senada menurut penelitian Kuswara (2015), penggunaan teknologi di kelas dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi. Demikian pula, e-modul dan sumber pengajaran elektronik lainnya merupakan cara yang baik untuk memanfaatkan teknologi guna meningkatkan pembelajaran siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Gunawan (2018) yang menemukan bahwa penggunaan e-modul untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sangat membantu. Selain itu, ditemukan bahwa pendekatan ceramah sering digunakan di kelas dalam proses belajar mengajar, sehingga memberikan kesan bahwa siswa hanya mendengarkan guru selama kegiatan pembelajaran. Terlihat sebagian siswa memilih bercerita dengan teman sebangkunya daripada

memperhatikan guru menjelaskan sehingga saat kegiatan tanya jawab siswa tidak mampu menjawab pertanyaan guru.

Berdasarkan hasil observasi berupa dokumentasi dilihat rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Hal tersebut diketahui dari hasil ulangan harian pada tema 7 subtema 1 tahun ajaran 2022/2023 siswa kelas V SD Negeri Baleyang dapat dilihat pada tabel 1.1 dibawah ini.

**Tabel 1.1. Hasil UH Tema 7 Subtema 1 T.A 2022/2023 Kelas V SDN Bale**

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
50-57	1	4%
58-65	6	21%
66-73	12	43%
74-81	5	18%
82-89	4	14%
90-97	0	0%
<b>N</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Sumber: Wali kelas V SD Negeri Bale

Perolehan UH pada tema 7 subtema 1 tahun ajaran 2022/2023 siswa masih rendah ditunjukkan dari banyaknya siswa yang mendapatkan Nilai tersebut kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Sembilan siswa mendapat nilai di atas KKM dengan persentase 32%, sedangkan sisanya 19 siswa juga mendapat nilai di atas KKM dengan persentase 32%, sesuai hasil ulangan harian topik 7 subtema 1 tahun ajaran 2022–2023. Dengan persentase 68%, nilai tersebut lebih rendah dibandingkan KKM, yakni nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 50.

Permasalahan di atas cukup menunjukkan betapa minimnya sumber daya pengajaran berbasis teknologi berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bale pada penilaian harian yang mencakup topik 7 subtema 1 tahun ajaran 2022–2023. Masalah pendidikan juga berpusat pada bagaimana siswa menggunakan sumber daya pendidikan mereka. Guru hingga

saat ini hanya menggunakan buku teks yang disediakan pemerintah, meskipun Kurikulum 2013 mewajibkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan. Kurikulum 2013 juga mengenalkan gagasan kontekstualisasi, yang berarti dapat dimodifikasi agar sesuai dengan lingkungan sekitar pengguna. Kenyataannya, implementasinya tidak didasarkan pada konteks kontekstual yang sudah ada; Kadang-kadang, guru memberikan contoh yang terlalu jauh dari lingkungan siswa, sehingga membuat isi dan contoh sulit dipahami siswa. Hal ini menunjukkan bagaimana pemanfaatan sumber daya pendidikan, seperti bahan ajar, berhubungan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Harbiati (2018) yang menemukan bahwa pemanfaatan bahan ajar mempengaruhi hasil belajar siswa dan mengakibatkan terjadinya variasi.

Diperlukan inovasi pembelajaran dengan menciptakan bahan ajar yang menarik seperti e-modul, karena penggunaan bahan ajar mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut penelitian dilakukan oleh Imansari & Sunaryantiningsih (2017) modul elektronik dapat digunakan untuk menampilkan teks, gambar, animasi, dan video di komputer, dan kehadirannya dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu solusi yang diberikan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bale yaitu dengan mengembangkan E-Modul interaktif dalam meningkatkan hasil belajar, karena dengan menggunakan E-Modul interaktif ini menawarkan seperangkat bahan ajar yang didesain secara sistematis, terencana, serta memuat pengalaman belajar siswa berbasis lingkungan yang ada (kontekstual). Oleh

karena itu, diperlukan solusi untuk permasalahan tersebut dengan mengembangan bahan ajar e-modul interaktif dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Agar siswa dapat memanfaatkan modul ini sebagai referensi sumber belajar, baik di bawah bimbingan instruktur maupun mandiri, maka pemanfaatannya dimaksudkan agar dapat membantu siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran yang lebih terfokus.

E-Module merupakan modul versi elektronik yang dapat diakses dan digunakan pada perangkat elektronik antara lain laptop, tablet, smartphone, dan PC. Microsoft Word dapat digunakan untuk menyusun teks yang disertakan dalam e-modul. Namun e-modul tersebut perlu dibuat dengan aplikasi e-book tertentu, seperti Flipbook Maker, ibooks Author, Calibre, dan lain sebagainya, agar dapat menampilkan media yang interaktif. Salah satu manfaat penerapan e-modul sebagai sumber pengajaran adalah bahwa modul tersebut dilengkapi dengan media interaktif, termasuk audio, video, dan animasi, serta aspek interaktif lainnya yang dapat digunakan dan diputar ulang oleh siswa. Karena mereka mungkin menyajikan konten pendidikan yang komprehensif, menarik, interaktif, dan berkinerja baik secara kognitif, e-modul dianggap inovatif.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan E-Modul Interaktif dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Siswa Kelas V SD Negeri Bale”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat di identifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum memanfaatkan teknologi dalam membuat bahan ajar di kelas.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Proses pembelajaran belum menggunakan bahan ajar yang mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari atau pembelajaran berbasis kontekstual.
4. Bahan ajar yang digunakan belum berorientasi pada peningkatan hasil belajar.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada ulangan harian tema 7 subtema 1 tahun ajaran 2022/2023.

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengingat keterbatasan waktu, tenaga untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, maka peneliti membatasi masalah. Adapun batasan masalah tersebut adalah “Pengembangan E-Modul Interaktif dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Bale.”

### **1.4. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan dari E-Modul Interaktif dengan Pendekatan CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Bale?
2. Bagaimana praktikalitas dari E-Modul Interaktif dengan Pendekatan CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Bale?

3. Bagaimana efektifitas dari E-Modul Interaktif dengan Pendekatan CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Bale?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mengetahui tingkat kelayakan dari E-Modul Interaktif dengan Pendekatan CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Bale.
2. Mengetahui praktikalitas dari E-Modul Interaktif dengan Pendekatan CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Bale.
3. Mengetahui efektifitas dari E-Modul Interaktif dengan Pendekatan CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Bale.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

- a. E-Modul Interaktif dengan Pendekatan CTL diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi pembelajaran ilmu pengetahuan guna menambah inovasi dalam proses pembelajaran.
- b. E-Modul Interaktif dengan Pendekatan CTL diharapkan dapat menjadi bahan penelitian tambahan serta landasan dan acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Memperkenalkan pengalaman baru kepada siswa selama proses pembelajaran untuk menarik perhatian mereka dan mencegah mereka menjadi pasif karena prosesnya menyenangkan.

#### b. Bagi Guru

Berikan saran tentang bagaimana memilih materi pendidikan yang dapat diterima dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan kelas.

#### c. Bagi Sekolah

Mendidik para pendidik tentang nilai media pendidikan agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

#### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini semoga bermanfaat dalam menumbuhkan kreativitas, menyebarkan pengetahuan, dan menyumbangkan banyak pengalaman.

#### e. Bagi Peneliti Lainnya

Informasi dan pemahaman yang diperoleh dari penelitian ini semoga dapat diterapkan pada penyelidikan yang lebih komprehensif dan pembicaraan mendalam yang bertujuan untuk meningkatkan taraf pendidikan.