

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari adanya pendidikan, karena pendidikan adalah aspek terpenting dalam perencanaan dan pembangunan suatu negara. Melalui pendidikan manusia dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan sehingga meningkatnya sumber daya manusia (SDM) yang merupakan unsur penting dalam pembangunan suatu bangsa.

Usaha dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, maka penyelenggaraan pendidikan perlu disesuaikan dengan pembangunan dan perubahan masyarakat yang sedang mambangun. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal satu-satunya yang diselenggarakan pemerintah memegang peranan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui interaksi dalam proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan secara sadar, sistematis dan terarah menuju ke arah perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 sebagai acuan pembelajaran disekolah. Dengan diterapkannya kurikulum 2013, maka ada tuntutan terjadinya pembelajaran secara mandiri. Kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 juga memanfaatkan peran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Permendikbud, 2013). Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam

pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan saintifik ilmiah. Dalam pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah, kegiatan yang dilakukan agar pengajaran bermakna terdiri dari kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, atau mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Dengan begitu pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik ini dapat menciptakan terlaksananya pembelajaran secara mandiri dimana paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru perlahan-lahan akan berubah menjadi berpusat pada siswa.

Dalam proses pembelajaran, membutuhkan saran dan prasarana yang memadai dalam membantu kegiatan pembelajaran siswa. Hal tersebut menuntut guru untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bahan ajar merupakan salah satu komponen yang dibutuhkan untuk terlaksananya proses pembelajaran. Pendidik harus mengupayakan mencari bahan ajar atau media yang dapat membantu kreatifitas pendidik dalam mengajar, yaitu menggunakan *e-modul*. Sesuai Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik tidaklah sulit. Menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu dapat memanfaatkan ilmu teknologi, seperti yang dijadikan sebagai bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 29 September 2022 dikelas IV-A ditemukan bahwa proses pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 dan poses pembelajaran hanya menggunakan berupa buku cetak dari pemerintah dan lembar kerja siswa. Kemudian proses pembelajaran belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis teknologi. Padahal penggunaan *e-modul* dapat

mempasilitasi siswa dalam belajar secara mandiri. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hariani, dkk (2020) bahwa bahan ajar *e-modul* dilengkapi petunjuk untuk belajar mandiri dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena siswa belajar sesuai kemampuannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29 November 2022 dengan kepala sekolah yang bernama ibu Ramlah, S.Pd. di SD Negeri 104231 Batang Kuis, diketahui bahwa proses pembelajaran sudah menggunakan bahan ajar, baik berupa buku cetak dari pemerintah, dan lembar kerja siswa. Namun bahan ajar yang digunakan belum memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, seperti *e-modul* berbasis aplikasi *flipbook maker*. Padahal penggunaan modul elektronik sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dikatakan oleh Wulansari, dkk (2018, h. 2), *e-modul* merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik. Karena modul elektronik dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri didalam kelas, sehingga guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator.

Berdasarkan hasil observasi berupa dokumentasi diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis yang dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1. Hasil Ulangan Harian Tema 6 Subtema 1 Kelas IV-A Semester Genap T.A 2021/2022

No.	KKM	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	75	≥ 75	Tuntas	11 Siswa	32%
2.		< 75	Tidak Tuntas	19 Siswa	68%
Jumlah				30 Siswa	100%

Perolehan hasil ulangan harian Tema 6 Subtema 1 Semester Genap T.A 2021/2022 di atas menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas IV-A SD Negeri 104231 Batang Kuis yang ditunjukkan melalui data dari 28 siswa hanya 11 siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan persentase 32% dan sisanya 18 siswa mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 68%.

Permasalahan diatas menunjukan bahwa belum adanya penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dalam proses pembelajaran sehingga ditemukan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga diperlukan inovasi pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar yang menarik seperti *e-modul*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Koderi (2017), modul elektronik dikembangkan untuk memungkinkan peserta didik melakukan dan meningkatkan hasil belajar secara mandiri. Modul elektronik yang digunakan dalam pembelajaran harus dirancang oleh guru dengan sangat menarik, seperti guru menampilkan beberapa gambar dan video didalam modul agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Sejalan dengan peneliian yang dilakukan oleh Imansari & Sunaryantiningsih (2017), modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui komputer dan keberadaan *e-modul* dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukannya solusi untuk permasalahan tersebut dengan guru mengembangkan bahan ajar *e-modul* berbasis *Flipbook maker*.

Flipbook Maker adalah aplikasi untuk memuat *e-book*, *e-modul*, *e-peper* dan *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook Maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, *link* dan video pada lembar kerja. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan *file* berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook maker* yang dibuat lebih menarik. Selain itu, *flipbook maker* memiliki desain *template* dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back sound*. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpisah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke *format* html, exe, zip, *screen saver*, dan app.

E-modul berbasis *flipbook maker* ini jika diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Fakta tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Smaldino (2014) pengembangan *e-modul* dapat meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa. Begitupula, penelitian yang dilakukan oleh Hayati, dkk (2015) bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 6 Subtema 1 di SD Negeri 104231 Batang Kuis”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang terdapat pada peserta didik sebagai berikut:

1. Guru belum memanfaatkan penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dalam proses pembelajaran siswa secara mandiri.
2. Bahan ajar yang diberikan masih berupa buku cetak sehingga peserta didik kurang berperan aktif pada saat proses pembelajaran langsung.
3. Rendahnya hasil ulangan harian siswa kelas IV-A pada tema 6 subtema 1 semester genap T.A 2021/2022.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV-A SDN 104231 Batang Kuis.
2. Pengembangan bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker*.
3. Materi yang diambil tema 6 subtema 1 Pembelajaran 1.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis?
2. Bagaimanakah efektifitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis?
3. Bagaimanakah praktikalitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis.
2. Untuk mengetahui efektifitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis.
3. Untuk mengetahui praktikalitas *e-modul* berbasis *flipbook maker* pada tema 6 subtema 1 di SDN 104231 Batang Kuis.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

E-modul yang merupakan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrumen untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri dan kreatif dalam proses pembelajaran untuk mencapai penguasaan kompetensi.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang mengembangkan *e-modul* untuk bekal mengajar dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.