

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan pembelajaran untuk pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang baik sesuai dengan moral kehidupan bermasyarakat yang biasa diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya dengan melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Pendidikan juga merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan, karena dengan adanya pendidikan dapat mencerdaskan anak-anak bangsa, memiliki prestasi, memiliki kepribadian dan nilai moral yang baik, berpikir dengan bijak serta menuntun kita untuk mencapai cita-cita yang diinginkan. Dalam arti sederhana Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan.

Bahasa adalah suatu alat komunikasi umum yang memiliki banyak fungsi dalam interaksi manusia, bahasa juga digunakan untuk menyampaikan dan menyatakan ekspresi. Bahasa juga merupakan simbol kesatuan, karena dengan adanya bahasa kita dapat saling berkomunikasi satu sama lain. Seperti bahasa Negara kita yaitu Indonesia menggunakan bahasa indonesia, meskipun kita dari berbagai daerah memiliki bahasa masing-masing tetapi tetap bahasa akesatuan kita yaitu Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia dalam konteks pembelajaran di sekolah, tidak hanya digunakan oleh siswa ketika pembelajaran bahasa, tetapi juga digunakan siswa

saat mempelajari ilmu pengetahuan lain. Dengan kata lain Bahasa Indonesia merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran. Belajar Bahasa Indonesia pada hakikatnya belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, belajar Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan.

Media pembelajaran adalah kumpulan dari berbagai macam komponen yang ada di sekitar lingkungan siswa sehingga membuat mereka akan lebih terangsang untuk mengikuti proses belajar mengajar didalam kelas. Media pembelajaran biasanya digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat membuat siswa meningkatkan kemampuan, keterampilan dan keingintahuannya. Melalui pengembangan media pembelajaran berupa E-Modul ini, dapat diharapkan agar siswa kan lebih terangsang dalam proses belajar mengajar dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan, keterampilan dan keingintahuannya.

Sementara itu, peran guru adalah sebagai fasilitator yang akan membangkitkan semangat dan pemahaman serta pendapat siswa tentang materi ajar. Seiring dengan perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi, peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu komponen penting untuk diprioritaskan, antara lain melalui proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila guru memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik karena dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, proses belajar akan mempermudah siswa dalam menginternalisasi materi ajar.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 04 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat pada tanggal 8, 9, 11, dan 12 Januari 2021 ditemukan bahwa (1) guru lebih berperan aktif dari pada siswa dan terlihat siswa cepat bosan, (2) pada saat proses pembelajaran guru cenderung belum menggunakan media pembelajaran, sehingga membuat siswa kurang semangat dan bosan dalam belajar, (3) dalam menyampaikan materi pembelajaran guru belum menggunakan e-modul dan masih menggunakan buku siswa dan buku guru yang sudah disediakan oleh sekolah, (4) guru hanya memfokuskan pembelajaran dengan metode ceramah dan cenderung tidak melakukan variasi dalam pendekatan pembelajaran

Dari hasil wawancara dengan Ida Royani, S.Pd guru kelas IV diperoleh informasi bahwa (1) guru belum membuat bahan ajar menarik yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswanya, cenderung masih menggunakan buku tema dari sekolah, (2) materi pada buku tema sudah bagus namun penyajian materi cenderung membuat siswa kurang tertarik untuk membacanya sehingga hanya menunggu penjelasan dari guru saja, (3) buku tema yang digunakan masih bersifat informatif dan kurang menyenangkan yang membuat siswa jenuh untuk membaca buku terutama bila materi Bahasa Indonesia. Sehingga hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75.

**Tabel 1. Daftar Nilai Tengah Semester 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 04 Lembah Melintang Tahun Ajaran 2020/2021**

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	IV	22	75,3	75	16	6

*Sumber : Guru kelas IVA SDN 04 Lembah Melintang*

Berdasarkan uraian dari tabel 1, jumlah peserta didik pada kelas IVA berjumlah 22 orang, KKM Bahasa Indonesia di sekolah tersebut adalah 75. Dan dari tabel tersebut terlihat bahwa ada 16 siswa yang tuntas dan 6 siswa tidak tuntas. Maka solusi dari peneliti yaitu mengembangkan E-modul pembelajaran dalam materi Bahasa Indonesia pada Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Subtema 1 (Jenis-jenis Pekerjaan) pada Kompetensi Dasar (KD) 3.5. Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya).

Pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib sekolah dasar. Bahasa Inonesia merupakan mata pelajaran yang dapat dipelajari secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, namun banyak siswa menganggap pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang sulit. Siswa dirasa kurang mampu untuk mempelajari Bahasa Indonesia. Salah satu kesulitan belajar bahasa indonesia menurut siswa yaitu karena materi Bahasa Indonesia cenderung banyak menulis dan menyimak. Kesulitan belajar Bahasa Indonesia yang dialami menyebabkan para siswa kurang antusias dalam menerima pelajaran. Guru Bahasa Indonesia SD diharapkan dapat memberikan kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang akan mengatasi kesulitan belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya upaya untuk memperbaikinya. Maka pendidik sebagai fasilitator dituntut untuk dapat mengembangkan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar. Salah satu bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah e-modul. Kerena e-modul merupakan seperangkat media pengajaran digital non cetak yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk kegiatan belajar mandiri, sehingga dapat menuntut peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis Animasi pada Tema 4 Subtema 1 **Jenis-Jenis Pekerjaan** untuk Kelas IV SDN 04 Lembah Melintang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- (a) Guru cenderung menggunakan metode ceramah.
- (b) Bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku tema dan lembar kerja siswa yang disediakan sekolah.
- (c) Guru belum mengembangkan dan menyediakan e-modul pembelajaran yang menarik untuk siswa.
- (d) Belum tersedianya e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis animasi di kelas IV.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat masalah yang diuraikan pada identifikasi masalah di atas dan agar peneliti tidak menyimpang dari tujuan yang disajikan maka permasalahan

dibatasi berupa penelitian Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis Animasi pada Tema 4 Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan untuk Kelas IV SDN 04 Lembah Melintang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada pengembangan ini adalah:

- (a) Bagaimanakah pengembangan e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis animasi pada tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan untuk kelas IV SDN 04 Lembah Melintang yang valid?
- (b) Bagaimanakah pengembangan e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis animasi pada tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan untuk kelas IV SDN 04 Lembah Melintang yang praktis?
- (c) Bagaimanakah pengembangan e-modul pembelajaran bahasa Indonesia berbasis animasi pada tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan untuk kelas IV SDN 04 Lembah Melintang yang efektif?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- (a) Menghasilkan e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis animasi pada tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan untuk kelas IV SDN 04 Lembah Melintang yang memenuhi kriteria valid.

- (b) Menghasilkan e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis animasi pada tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan untuk kelas IV SDN 04 Lembah Melintang yang memenuhi kriteria praktis.
- (c) Menghasilkan e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis animasi pada tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan untuk kelas IV SDN 04 Lembah Melintang yang memenuhi kriteria efektif

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Dalam penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis kepada peneliti maupun objek penelitian sehingga akan memberikan suatu referensi dalam rangka perbaikan ke arah yang lebih baik di masa yang akan datang. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (a) Bagi Guru, Manfaat bagi guru sendiri yaitu sebagai tambahan bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dan juga dapat dijadikan pedoman untuk mengembangkan bahan pelajaran.
- (b) Bagi Sekolah, dengan adanya e-modul pembelajaran bahasa Indonesia berbasis animasi ini dapat menambah sumber belajar terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV.
- (c) Bagi peserta didik, dengan adanya E-modul pembelajaran bahasa Indonesia berbasis animasi dapat membantu peserta didik melakukan proses pembelajaran dan e-modul ini diharapkan dapat meningkatkan daya aktif siswa serta mengajak siswa belajar mandiri.
- (d) Bagi peneliti lain, untuk dijadikan acuan dalam mengembangkan e-modul bahasa Indonesia.

### **G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-modul pembelajaran berbasis animasi pada tema 4 Berbagai Pekerjaan subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- (a) E-modul yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum 2013 revisi 2017 tentang tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran bahasa Indonesia.
- (b) Isi atau materi dalam e-modul ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum K13 dengan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kelas IV.
- (c) Modul pembelajaran ini di ubah ke dalam bentuk E-modul berbasis animasi dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*.
- (d) E-modul ini bisa digunakan oleh guru melalui komputer atau laptop.
- (e) E-modul yang dikembangkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan jenis tulisan *Comic Sans MS*.
- (f) Terdapat video pembelajaran berbasis animasi.
- (g) Animasi dibuat melalui aplikasi *Kinemaster Diamond*.