

## KATA PENGANTAR

### *BISMILLAH HIRROHMANIRROHIM*

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran *Drills and Practice* menggunakan aplikasi Lectora Inspire untuk materi bangun datar mata pelajaran matematika siswa kelas III sekolah dasar”**. Shalawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Syukma Netti. selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
3. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Ibuk Ira Rahmayuni Jusar, S.Si,M.Pd. Selaku validator ahli materi yang telah membantu dalam validasi modul sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
5. Bapak Ashabul Khairi, ST, M.Kom. Selaku validator ahli desain yang telah membantu dalam validasi modul sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.

6. Bapak Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd. Selaku validator ahli bahasa yang telah membantu dalam validasi modul sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
7. Teman-teman PGSD angkatan 2017 yang selalu memberikan doa, saran, dan semangat dalam proses mengerjakan skripsi sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang diberikan kepada peneliti akan mendapat limpahan rahmat dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, diperlukan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini pada masa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Aamiin yarobbal'alamiin.

Padang, Februari 2022

Arif Rahmat

NPM. 1710013411008

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di dalam dunia pendidikan, model atau metode pembelajaran adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Keefektifan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh model atau metode yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Di dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus dapat menyesuaikan alur pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam menentukan alur pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, seorang pendidik tidak boleh melupakan sifat dari bahan ajar itu sendiri. Dengan menimbang kedua hal tersebut, seorang pendidik akan mampu menciptakan proses belajar mengajar yang efektif, maksimal, dan menarik sehingga tujuan pembelajaran juga dapat tercapai dengan baik.

Berangkat dari hal di atas, seringkali para pendidik yang ada di sekolah dasar melaksanakan proses pembelajaran dengan metode ceramah. Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dirasa kurang efektif ketika dilaksanakan menggunakan model ceramah di dalam proses pembelajarannya. Hal ini terjadi dikarenakan karakteristik pembelajaran matematika memerlukan latihan-latihan kecil yang harus dilakukan secara berulang. Seorang pendidik harus mengingat bahwa pada saat ini terdapat sangat banyak model atau metode pembelajaran yang dapat digunakan di dalam segala kondisi dan situasi tertentu ketika proses pembelajaran matematika sedang berlangsung. Dengan mempertimbangkan karakteristik mata pelajaran matematika yang menuntut siswa

untuk banyak berlatih dan membahas soal mengenai materi yang sedang mereka pelajari, menurut peneliti salah satu model pembelajaran yang paling cocok digunakan untuk pembelajaran matematika adalah model pembelajaran *Drills and Practice*.

Model pembelajaran *Drills and Practice* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat memenuhi karakteristik dari pembelajaran matematika itu sendiri. Sayuatmiati (2018: 1) berpendapat bahwa model pembelajaran *Drills and Practice* merupakan suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan jalan/cara melatih siswa agar menguasai pelajaran dan terampil dalam melaksanakan tugas serta memahami tugas yang diberikan. Menurut Prajakusuma dkk dalam (Febriandi Ridwan, 2020;81) "Model *drills and Practice* adalah suatu metode yang menggunakan latihan secara terus menerus atau berulang-ulang sampai siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta pembiasaan dalam memahami konsep pelajaran". Setelah membaca beberapa pendapat di atas, dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran *Drills and Practice* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan latihan secara terus menerus atau berulang-ulang dengan tujuan agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta pembiasaan dalam memahami konsep pelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan saat sedang melaksanakan program Praktek Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 04 Kajai Kecamatan Pariaman timur kota Pariaman, implementasi kurikulum 2013 sudah diterapkan di semua kelas. Namun guru sangat terhalang untuk melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, hal ini terjadi karena keluarnya surat edaran dari Dinas Kota Pariaman yang memerintahkan sekolah untuk tutup dan tidak ada seorang pun siswa yang diperbolehkan untuk pergi ke sekolah karena kota Pariaman ditetapkan sebagai zona merah Covid19. Dan untuk pemberian materi atau bahan ajar melalui

daringpun guru mengalami kesulitan, hal ini terjadi karena letak geografis sekolah yang berada di perkampungan dan memiliki jaringan internet yang sangat buruk. Dengan begitu pihak sekolah mengambil jalan keluar untuk memberikan tugas individu kepada siswa dan memerintahkan siswa untuk mengambil tugas mereka masing masing ke sekolah, terakadang para guru pergi menemui siswa ke rumah mereka masing-masing utuk menjelaskan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Guru memanfaatkan momen tersebut untuk menerangkan sedikit materi pelajaran dan memberikan media pembelajaran yang pada umumnya berupa media gambar, majalah dan alat peraga untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran yang sedang dipelajari.

Namun solusi yang didapatkan guru tidak efektif dilaksanakan di pada mata pelajaran matematika, karena pada dasarnya mata pelajaran matematika adalah sebuah mata pelajaran yang menuntut para siswa untuk berperan aktif baik itu di dalam pembelajaran daring maupun luring, mata pelajaran matematika juga membutuhkan latihan pembahasan soal yang dilakukan oleh siswa sesering mungkin dan berulang agar siswa dapat mengerti materi yang dipelajari saat itu. Sering kali para guru harus mengulangi materi yang ada dikarenakan siswa yang masih kurang paham materi yang sedang mereka pelajari, hal ini menyebabkan siswa tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru serta tidak aktif di dalam proses pembelajaran. Namun dari seluruh kelas yang ada, kelas 3 adalah kelas dimana guru belum sepenuhnya memberikan media pembelajaran baik itu media gambar, majalah maupun alat peraga untuk memfasilitasi pemahaman siswa, Sehingga peneliti memilih siswa kelas III SD Negri 04 Kajai untuk dijadikan sebagai objek penelitian.

Salah satu cara yang bisa menjadi solusi atas permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Drills and Practice* ke dalam media

pembelajaran, media pembelajaran yang diimplementasikan dengan model pembelajaran *Drills and Practice* ini akan mampu memberikan latihan yang lebih, bukan hanya sekedar lebih, media pembelajaran tersebut juga akan dilengkapi dengan latihan yang terprogram, memiliki revidi, feedback dan evaluasi.

Salah satu software yang dapat digunakan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat ini adalah Lectora Inspire. Lectora Inspire mampu membuat sebuah bahan pembelajaran yang didalamnya terdapat konten yang berisi teks, gambar, suara, animasi, video, game dan fitur-fitur menarik yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya seperti Microsoft Power Point dan Modul. Lismiati dan Harta (2014; 161-174) juga melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis modul dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP”, namun dalam pengembangannya modul pembelajaran memiliki beberapa kelemahan seperti biaya untuk pengembangannya yang terlalu tinggi dan media yang dihasilkan hanya berupa teks dan gambar, sehingga kurang bisa menarik minat belajar siswa. dalam hal pengembangan produknya juga tidak memerlukan biaya yang begitu besar, aplikasi ini juga tidak terlalu sulit dan membingungkan ketika digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran seperti aplikasi Macro Media Flash yang cenderung memerlukan Bahasa pemrograman yang rumit. Zuhri dan Rizaleni (2016, 113-119), “Lectora Inspire merupakan software pengembangan belajar elektronik (e-learning) yang relative mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan bahasa pemrograman yang canggih. Karena Lectora Inspire memiliki antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai Microsoft Office”.

Dari observasi yang telah peneliti lakukan dan peneliti jelaskan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan model atau metode yang digunakan di

dalam proses pembelajaran di sekolah dasar masih belum efektif, karena pada umumnya guru di sekolah dasar hanya berfokus dengan penggunaan metode ceramah saat proses pembelajaran sedang berlangsung, dalam penggunaan media pembelajaranpun guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran dalam bentuk buku yang dimana media pembelajaran kurang menarik, tidak sesuai dengan perkembangan zaman, serta kurang menarik minat belajar siswa dalam upaya memfasilitasi siswa dalam memahami materi pelajaran yang akan mereka pelajari. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran E-Modul yang nantinya akan menghasilkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk software berbasis *Drills and Practice* dengan menggunakan aplikasi Lectora Inspire yang mengacu pada mata pelajaran bangun datar siswa kelas III SD. Dengan demikian, peneliti menyusun penelitian pengembangan dengan judul :***“Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Drills and Practice Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Untuk Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar”***.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut

1. Kurang maksimalnya penggunaan media dan model pembelajaran yang bisa memenuhi karakteristik pembelajaran matematika
2. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer
3. Siswa sulit memahami materi pelajaran yang diberikan dalam pembelajaran daring

4. Siswa mulai merasa terbebani dengan tugas yang terus menumpuk dengan materi pelajaran yang minim penjelasan oleh guru
5. Minimnya ketersediaan media pembelajaran berbasis model pembelajaran *Drills and Practie* di sekolah dasar

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka penelitian ini diarahkan untuk menyediakan media yang memudahkan siswa memahami materi dan mengerjakan latihan dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mendapatkan rumusan masalah dirumuskan sebagai berikut;

1. Apakah media Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran *Drills and Practice* Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Untuk Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar dapat meningkatkan pemaham siswa?
2. Bagaimana Kualitas Produk Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Model Pembelajaran *Drills and Practice* Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Untuk Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut;

1. Mengembangkan Produk Berupa Media E-Modul Berbasis Model Pembelajaran *Drills and Practice* Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire

Yang Dapat Meningkatkan Memahaman Siswa Untuk Materi Bangun Datar  
Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar

2. Mendeskripsikan kualitas produk E-Modul Berbasis Model Pembelajaran *Drills and Practice* Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Untuk Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar

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

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah;

##### a. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran matematika kelas III, meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan dari proses pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai dengan baik dan sempurna walaupun pembelajaran dilakukan secara daring

##### b. Peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan peneliti dalam membuat media pembelajaran efektif, menarik, mampu memancing motivasi dan minat siswa dalam belajar serta mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi yang mereka pelajari.

#### **G. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifik produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media e-Modul berbasis model pembelajaran *Drills and Practice* menggunakan aplikasi Lectora Inspire untuk materi bangun datar mata pelajaran Matematika siswa kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran ini didesain sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa pada pelajaran bangun ruang. Adapun spesifikasi produk penelitian ini sebagai berikut:

1. Media e-Modul berbasis model pembelajaran *Drills and Practice* menggunakan aplikasi Lectora Inspire untuk materi bangun datar mata pelajaran Matematika siswa kelas III sekolah dasar ini dibuat agar media pembelajaran lebih menarik minat dan motivasi belajar dari siswa.
2. Model *Drills and Practice* adalah metode yang memberikan materi yang menarik mengenai pembelajaran disertai dengan latihan-latihan kecil yang diberikan kepada siswa secara berulang, agar siswa dapat terbiasa dengan materi yang sedang dipelajari
3. Media e-Modul berbasis model pembelajaran *Drills and Practice* menggunakan aplikasi Lectora Inspire untuk materi bangun datar mata pelajaran Matematika siswa kelas III sekolah dasar ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan
4. Penyajian media e-Modul berbasis model pembelajaran *Drills and Practice* menggunakan aplikasi Lectora Inspire untuk materi bangun datar mata pelajaran Matematika siswa kelas III sekolah dasar disajikan desain yang menarik dan mudah dipahami siswa, penyampaian materi lebih jelas dan dapat dilihat oleh siswa secara langsung.
5. Pemilihan gradiasi warna layar yang tidak mempengaruhi penglihatan siswa.
6. Penyajian media pembelajaran menggunakan gambar-gambar yang didownload dari internet, animasi, video, dan tombol interakt