

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena pendidikan merupakan hal yang terpenting bagi suatu generasi terkhusus dalam suatu generasi muda dan dalam pendidikan semua individu berhak mendapatkan yang namanya pendidikan. Pendidikan adalah bagian dari kehidupan manusia dan kualitas suatu negara dapat diukur dari kualitas sumber daya manusianya. Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu dengan memperbaiki mutu pendidikan di suatu negara (khususnya yang berasal dari sekolah).

Sementara, Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang memegang peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan tersebut diperlukan adanya perbaikan dari setiap unsur yang terlibat dalam pendidikan, diantaranya adalah perbaikan kurikulum, metode serta pendekatan pembelajaran, penyediaan media pembelajaran serta pembinaan mutu tenaga pengajar disekolah. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 mengamanatkan bahwa keberhasilan kurikulum secara utuh memerlukan proses panjang, mulai dari kajian dan kristalisasi berbagai gagasan dan konsep ideal tentang pendidikan, pengembangan desain kurikulum, penyiapan dan penugasan pendidik dan tenaga kependidikan. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan

peradaban dunia. Namun, dalam dunia pendidikan sekarang ini untuk mencapai tujuan pembelajaran juga tidak hanya bisa didapat dilingkungan sekolah. Tapi, juga bisa didapatkan dirumah. Hal ini tidak terlepas dari pengaruh perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan gawai/laptop yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun tanpa batas waktu dengan ditunjang oleh jaringan internet yang memadai ataupun memanfaatkan aplikasi tertentu dalam proses belajar mengajar. Sebagai suatu keberadaan berbeda atau unik yang terkait dalam budaya dan peradaban manusia, pendidikan di berbagai belahan dunia mengalami perubahan sangat mendasar dalam era globalisasi.

Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya dalam dunia pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tondeur et al yang menyatakan bahwa teknologi kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan (sekolah) sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran (Lestari, 2018:95).

Dengan melihat perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, dalam dunia pendidikan yang dulunya guru hanya menggunakan buku cetak sebagai

bahan ajar sekarang ini juga berkembang menjadi e-book atau buku digital. Salah satu bahan ajar yang juga ikut berkembang pada saat ini yaitu modul cetak menjadi e-modul, yang juga bisa menjadi salah satu bahan ajar yang bisa digunakan oleh guru dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas multimedia yang ada dalam *Computer/Smartphone*.

Penggunaan media dan sumber belajar menjadi salah satu bagian yang cukup penting dari komponen yang mempengaruhi proses pembelajaran. Seorang pengajar juga harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu contohnya yaitu seperti membuat e-modul pembelajaran, bahan ajar e-modul yang disusun secara sistematis serta memungkinkan juga untuk siswa belajar mandiri.

Bahan ajar juga perlu disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Berhasilnya suatu tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh peserta didik. Seorang guru disamping dituntut untuk teliti dalam memilih dan menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, juga dituntut untuk mampu memilih media yang sesuai dengan materi untuk mempermudah menyampaikan materi.

Untuk itu diperlukan media atau bahan ajar yang dapat menimbulkan daya tarik peserta didik dalam menyerap materi. Menurut Prastowo (2013) bahan ajar adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis, sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, bahan ajar yang digunakan dalam

proses pembelajaran juga berkembang dan melakukan inovasi demi kemajuan pendidikan (Tania 2017:2).

Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah modul pembelajaran berupa elektronik modul (e-modul). E-modul dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar mandiri maupun konvensional. Pemanfaatan dan pemberdayaan e-modul untuk menunjang pembelajaran merupakan suatu keniscayaan, bukan hanya untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran, tetapi yang lebih penting adalah untuk meningkatkan penguasaan materi baik guru maupun peserta didik. e-modul dilengkapi petunjuk untuk belajar mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dan dapat memenuhi seluruh kompetensi yang harus dikuasainya.

E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Depdiknas, 2008:3). Sebagai contoh dalam penyampaian materi arus listrik kepada peserta didik dalam mata pelajaran Fisika memerlukan berbagai media, karena materi ini memerlukan abstraksi yang cukup tinggi. Tidak cukup hanya penggambaran tentang bagaimana arus listrik yang mengalir, tetapi dibutuhkan simulasi agar menjadi menarik dan peserta didik dapat mengingat dengan baik.

Menurut Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2018) e-Modul melalui multimedia dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mampu menyampaikan pesan historis melalui gambar dan video, menambah semangat

belajar peserta didik melalui instrumentalia, mengembangkan indra auditif atau pendengaran peserta didik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti. Melalui berbagai keadaan yang dapat disimulasikan, multimedia yang baik mampu menghadirkan berbagai macam peristiwa yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran layaknya digambarkan persis dengan objek yang akan dihadirkan. Untuk itu, agar dalam penyampaiannya sesuai dengan keadaan nyata, perlu adanya desain yang baik dan memperhatikan kronologi peristiwa yang sesuai fakta dan karena inilah peneliti tertarik untuk mengembangkan e-modul pembelajaran IPA berbasis *picture&picture*.

E-Modul Pembelajaran adalah salah satu alat atau sumber belajar yang yang bisa digunakan oleh guru untuk memberikan informasi berupa materi pelajaran kepada siswa. Untuk itu, seorang pendidik harus bisa memilih, menentukan, serta membuat atau mengembangkan suatu e-modul pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Dalam pembuatan e-modul ini ada beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat sebuah modul dan salah satunya adalah Canva.

Untuk mengembangkan e-modul, maka peneliti menggunakan aplikasi canva sebagai aplikasi untuk membuat bahan ajar berupa e-modul. Menurut Tanjung & Faiza (2019) Aplikasi Canva adalah suatu aplikasi desain grafis *online* yang bisa di akses melalui *Smartphone* ataupun laptop selama jaringan internet tersedia. Canva sendiri memiliki berbagai fungsi seperti membuat poster, animasi, audiovisual bahkan sebuah modul. Penggunaan Aplikasi Canva untuk proses pembelajaran salah satunya untuk membuat media pembelajaran dan dapat

menghemat waktu guru serta memudahkan guru saat menjelaskan materi pembelajaran. Aplikasi Canva ini juga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, karena Canva ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dll. Memungkinkan siswa untuk lebih berkonsentrasi pada pelajaran seperti yang diinginkan Karena penampilannya yang menarik (Hapsari 2021:3)

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pelaksanaan KM 2 di SD Negeri 07 Lunang tanggal 4 Agustus 2021 - 27 September 2021. Selama berlangsungnya observasi penulis mengamati guru kelas IV A, pada saat proses pembelajaran. Dari pengamatan tersebut di temukan beberapa realitas dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah seperti, guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab selama proses pembelajaran berlangsung dan juga pelaksanaan pembelajaran juga masih bersifat konvensional dengan menggunakan LKS. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Suasana pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang aktif, kurang memahami dan kurang bersemangat dalam menerima pembelajaran. Siswa hanya berfokus mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selama peneliti melaksanakan kegiatan kampus mengajar (KM), di sekolah ini juga beberapa kali melaksanakan pembelajaran (Daring). Dalam proses pembelajaran online (daring) ini guru hanya mengirim link pembelajaran yang materinya diambil di *Youtube* dan dikirimkan dalam group *WhatsApp*. Sehingga proses penyampaian

materi tidak berjalan dengan baik. guru juga tidak menggunakan media pembelajaran e-modul dalam proses pembelajaran. Serta, berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV A juga menjelaskan bahwa buku tema yang kurang lengkap, juga menjadi penyebab dalam kurangnya semangat siswa dalam belajar. Untuk itu, guru harus lebih memahami dan memperhatikan siswa dalam kelas pada saat mengikuti pembelajaran agar siswa lebih fokus dalam belajar.

Dengan adanya permasalahan tersebut, dapat dikembangkan bahan ajar berupa e-modul pembelajaran IPA dengan menggunakan salah satu model untuk dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, salah satu model yang dapat digunakan adalah model *picture and picture*. Menurut Kurniasih & Sani (2016) Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu model pembelajaran yang kooperatif atau berkelompok dengan menggunakan media gambar yang sistematis dan logis (Handayani 2017:177). Model pembelajaran *picture and picture* sangat cocok diterapkan dalam mata pelajaran IPA. Selama ini dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA hanya dibelajarkan dengan buku atau LKS menjadikan siswa kurang semangat dan kurang termotivasi dengan materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan model pembelajaran *picture and picture* ini juga akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bermakna karena siswa diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri (mandiri) melalui berbagai kegiatan seperti menyusun dan mengurutkan gambar. Model pembelajaran ini memiliki karakteristik yang inovatif, kreatif, dan tentunya sangat menyenangkan. Penjelasan secara ringkas di atas dapat diketahui bahwa

model pembelajaran *picture and picture* merupakan pemilihan yang tepat bagi siswa untuk memahami isi pelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan hasil observasi di atas penulis telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Picture And Picture* pada Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SDN 07 Lunang Kabupaten Pesisir Selatan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Sumber belajar (buku paket) kurang memadai untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.
3. Belum tersedianya bahan ajar elektronik atau e-modul pembelajaran dalam proses pembelajaran yang jadi salah satu faktor proses pembelajaran kurang efektif karena kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Buku paket yang kurang lengkap dan kurang menarik karena tidak memiliki gambar dan warna yang bervariasi.
5. Pembelajaran daring menggunakan platform *Whatsapp* dan *Youtube*.
6. LKS yang di beli dari penerbit sehingga memberatkan orang tua murid.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka penelitian ini dibatasi pada materi pembelajaran daur hidup hewan dan penelitian ini hanya sampai tahap *develop* saja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Validitas E-modul Pembelajaran IPA Berbasis *picture and picture* Pada Tema 6 Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lunang Kabupaten Pesisir Selatan?
2. Bagaimana praktikalitas E-modul Pembelajaran IPA Berbasis *picture and picture* Pada Tema 6 Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Lunang Kabupaten Pesisir Selatan?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan paparan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan e-modul pembelajaran IPA berbasis *picture and picture* pada Tema 6 kelas IV di SD Negeri 07 Lunang Kabupaten Pesisir Selatan memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan e-modul Pembelajaran IPA berbasis *picture and picture* pada tema 6 kelas IV di SD Negeri 07 Lunang Kabupaten Pesisir Selatan memenuhi kriteria praktis

F. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru dan calon guru, sebagai alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA juga dapat dijadikan dalam rujukan mengembangkan bahan ajar guna penyelesaian masalah belajar yang ditemukan di dalam kelas.
2. Bagi siswa, untuk membantu mempelajari pembelajaran IPA melalui e-modul yang telah dikembangkan.
3. Bagi penelitian yang lain, dapat dijadikan bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

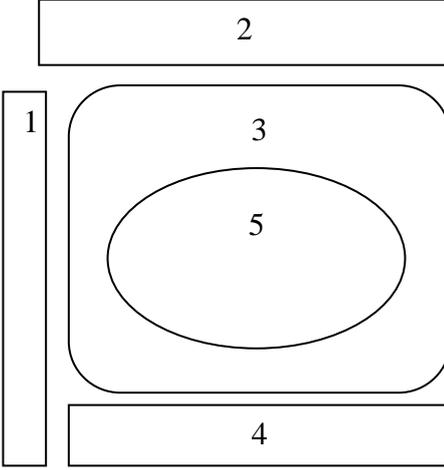
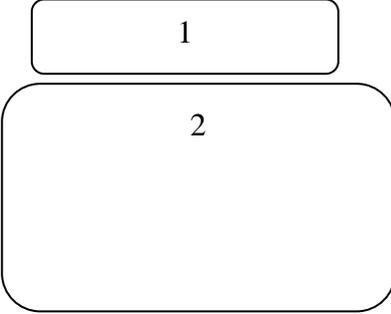
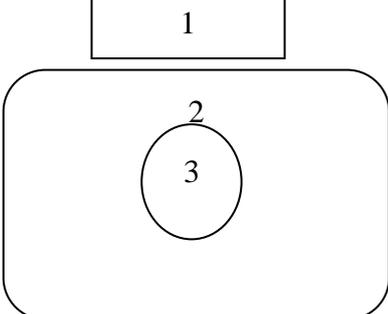
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran pada materi keliling dan luas bangun datar dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. E-modul yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum 2013 dengan materi Daur Hidup Hewan yang dilengkapi petunjuk penggunaan modul, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran.

2. E-modul pembelajaran IPA ini dirancang dengan penerapan berbasis *picture and picture* dengan mendesain berupa gambar-gambar hewan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga membuat siswa cepat memahami materi dengan baik.
3. Pembuatan modul akan menggunakan aplikasi Canva agar lebih menarik. Karena, bisa menggunakan gambar animasi yang dapat bergerak sendiri atau menambahkan audio visual disetiap halaman yang dibuka yang diharapkan dapat membuat ketertarikan siswa dalam menggunakan e-modul ini.
4. Pembuatan *cover* menggunakan warna cerah dan dilengkapi berbagai template yang tersedia.
5. *Cover* dan isi menggunakan font *questrial*, *Josefine Sans Regular*, dan *Eczar SemiBold*.
6. E-modul juga menggunakan gambar animasi 3D yang dapat bergerak ketika digunakan lewat gawai/laptop.
7. Menambahkan video yang berhubungan dengan materi pelajaran ketika di akses via *online*.
8. Ukuran margin menggunakan ukuran A4 dengan besar font 18 untuk isi dan judul 22.
9. Background menggunakan gambar-gambar tumbuhan karena berhubungan dengan mata pelajaran IPA.

Tabel 1 *Storyboard CANVA*

| No | Rancangan | Deskripsi |
|----|--|---|
| 1 | <p data-bbox="507 439 954 539">- Bentuk menu utama halaman canva serta dan contoh pembuatan cover e-modul</p>  | <ol data-bbox="975 439 1393 1070" style="list-style-type: none"> 1. Halaman menu untuk untuk penggunaan template, gambar unggahan dan latar belakang 2. Menu beranda 3. Proyek pembuatan cover e-modul terdapat judul e-modul, logo universitas, tut wuri handayani, dan kurikulum K13 4. Menu untuk mengatur size atau memberikan catatan. 5. Gambar pendukung yang sesuai dengan judul |
| 2 | <p data-bbox="507 1122 954 1189">- Contoh Halaman pembuatan untuk kata pengantar</p>  | <ol data-bbox="975 1122 1302 1256" style="list-style-type: none"> 1. Sub judul untuk kata pengantar 2. Isi kata pengantar |
| 3 | <p data-bbox="507 1588 954 1655">- Contoh Halaman untuk pembuatan isi materi</p>  | <ol data-bbox="975 1588 1393 1839" style="list-style-type: none"> 1. Sub judul penyajian materi 2. Isi materi yang akan diajarkan 3. Gambar pendukung yang sesuai dengan materi |

