

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahan ajar sangat diperlukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pembelajaran dalam satuan pendidikan perlu didukung oleh bahan ajar yang baik dan menarik sehingga dapat menunjang dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Sebagaimana tercantum dalam Permendikbud No. 16 Tahun 2022 yang merupakan pembaharuan dari Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses dikemukakan bahwa pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Bahan ajar dapat memberikan kemudahan untuk mempelajari setiap kompetensi dan memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar perlu dikembangkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Maka dari itu, bahan ajar perlu dirancang secara sistematis dalam kesatuan yang utuh untuk membuahkan proses pembelajaran yang baik dan menarik sehingga dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja, serta dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Bahan ajar sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran di dalam kelas karena bahan ajar dijadikan acuan dalam penyampaian materi pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan bahwa pembelajaran yang baik memerlukan bahan ajar

yang menarik sehingga membuat peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan serta termotivasi mengikuti kegiatan belajar (Putri dkk, 2020:523). Berdasarkan definisi tersebut, pembelajaran dengan bahan ajar yang baik dan menarik sangat dibutuhkan oleh pendidik untuk menunjang kegiatan belajar sehingga melahirkan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas.

Bahan ajar sebagai sumber belajar terdiri atas bahan ajar cetak dan bahan ajar elektronik. Bahan ajar yang seringkali digunakan adalah bahan ajar cetak. Bahan ajar cetak dibuat dengan memanfaatkan teknologi cetak, yang di dalamnya memuat materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Thoharoh, 2018:17). Namun, ada beberapa kelemahan dari bahan ajar cetak yakni sulit memberikan panduan kepada pembaca, tidak dapat mempresentasikan gerakan, dan perlunya biaya yang tergolong tidak sedikit dalam pembuatannya (Heryani & Rustina, 2018:73). Sedangkan bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang memanfaatkan teknologi sehingga dipercaya mampu menarik perhatian peserta didik, menunjang kegiatan belajar di dalam kelas, serta mampu memberikan panduan yang jelas kepada pembaca.

Adapun pembelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar salah satunya yaitu pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar. IPA merupakan pembelajaran yang memuat materi terkait peristiwa alam. Berdasarkan Permendikbud No. 7 Tahun 2022 yang merupakan pembaharuan dari Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi dikemukakan bahwa ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar diarahkan untuk membentuk rasa ingin tahu peserta didik melalui serangkaian tindakan, percobaan, dan pengamatan yang dilakukan secara ilmiah. Ilmu Pengetahuan Alam diajarkan di tingkat sekolah dasar

bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan tentang pemahaman dan pengetahuan konsep-konsep IPA yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan alam memiliki tujuan untuk membentuk keterampilan proses peserta didik dalam menyelidiki keadaan lingkungan sekitar. Peserta didik juga dapat mengembangkan sikap positif dan kesadaran tentang keadaan lingkungan sekitar. Di samping itu, muatan pembelajaran IPA dapat meningkatkan kesadaran peserta didik dalam menghargai, memelihara, dan meningkatkan kemampuan dalam menjaga kelestarian alam serta keteraturannya untuk memperoleh bekal pengetahuan (Jannah dkk, 2020:55). Ketercapaian pembelajaran IPA bergantung pada diagnosis awal mengenai karakteristik peserta didik yang dilakukan oleh pendidik agar pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan efektif dan efisien.

Diagnosis awal terkait karakteristik peserta didik perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kualitas belajar tiap individu peserta didik sehingga dapat dijadikan acuan dalam pemilihan strategi pengelolaan pembelajaran di dalam kelas, khususnya dalam pembelajaran IPA. Aspek-aspek yang perlu diungkap berupa kemampuan berpikir, gaya belajar, minat, atau kemampuan awal peserta didik yang digunakan untuk memilih serta menyusun bahan pembelajaran atas dasar keadaan peserta didik tersebut (Magdalena dkk, 2020:420). Karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar dalam segi kognitif memiliki sikap ingin mencoba hal-hal baru, memiliki rentang perhatian yang meningkat, tertarik pada fakta, serta mempunyai minat yang berbeda. Dalam segi sosio-emosional, peserta didik kelas tinggi sekolah dasar dalam mengerjakan suatu tugas masih membutuhkan panduan yang jelas agar

tetap pada tugas yang dikerjakan, mulai menggunakan keterampilan penalaran, dan mulai mengekspresikan emosi dengan kata-kata (Luthfiah, 2022:22).

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri 182/I Hutan Lindung, Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari pada Senin, 29 Agustus 2022, peserta didik kelas V dalam memahami pembelajaran IPA hanya dengan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru yang bersumber dari buku, tanya jawab secara klasikal, dan sedikit mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Selain itu, pembelajaran menjadi kurang menarik karena hanya menggunakan bahan ajar berbasis cetak sebagai bahan ajar utama. Tersedianya sarana komputer dan jaringan internet yang memadai di sekolah tersebut kurang dimanfaatkan oleh pendidik dengan baik, khususnya oleh pendidik di kelas V sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton karena hanya bersumber dari buku guru dan buku peserta didik saja.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama dengan guru dan peserta didik kelas V di SD Negeri 182/I Hutan Lindung pada Selasa, 30 Agustus 2022 dan pada Senin, 24 Oktober 2022, peserta didik mengalami kendala dalam memahami pembelajaran IPA diakibatkan karena tidak ada keterbaharuan dalam kegiatan pembelajarannya, khususnya dalam segi penggunaan teknologi yang di dalamnya terdapat gambar, animasi, atau video pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang kurang dieksplorasi oleh pendidik kelas V menjadi penyebab peserta didik kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang merangsang minat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPA. Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi yang terbatas yang

digunakan oleh pendidik di kelas V, khususnya dalam menjelaskan materi IPA menyebabkan menurunnya minat dan respon belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang optimal. Berdasarkan hal tersebut, untuk dapat memahami pembelajaran yang disampaikan, maka guru sebagai pendidik harus kreatif dalam mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan bahan ajar berbasis teknologi dengan visualisasi yang jelas. Oleh karena itu, agar dapat memahami pembelajaran IPA dengan baik, perlu dikembangkan bahan ajar berbasis teknologi untuk peserta didik di kelas V. Teknologi informasi mampu membantu dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya yakni dengan mengaplikasikan penggunaan e-modul. Dengan digunakannya e-modul, maka peserta didik diharapkan lebih tertarik mengikuti pembelajaran serta memudahkan memahami materi yang akan dipelajari.

Salah satu pengembangan e-modul yakni pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar. E-modul merupakan salah satu bahan ajar yang dibuat secara sistematis serta dijalankan dengan menggunakan peralatan elektronik seperti komputer, android dan laptop (Santosa dkk, 2017:5). Pembuatan e-modul tersebut menggunakan *canva apps* sebagai alternatif bahan ajar pembelajaran IPA pada materi benda-benda di sekitar kita yang menarik dan mudah untuk dibuat. Dengan menggunakan aplikasi tersebut untuk pembuatan e-modul, maka peserta didik dapat mengakses e-modul untuk muatan pembelajaran IPA secara *online* melalui android atau komputer.

E-modul dapat diterapkan dengan menggunakan *canva apps*. *Canva apps* merupakan desain dalam sebuah pemrograman yang dapat menyediakan berbagai

macam peralatan seperti poster, resume, brosur, spanduk, grafis, penanda buku, bulletin dan lain sebagainya yang dapat dilakukan secara *online* (Pelangi, 2020:81-82). *Canva apps* dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu dalam bidang pendidikan untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas, membuat komunikasi menjadi mudah, menyenangkan, serta dapat membuat pembelajaran visual ataupun audio visual. E-modul yang dikembangkan dengan menggunakan *canva apps* akan memiliki bermacam-macam desain yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatannya karena fitur yang tersedia sangat menarik sehingga dapat terlihat seperti buku asli (Tanjung & Faiza, 2019:80).

E-modul yang dibuat menggunakan *canva apps* mampu membuat peserta didik tertarik dan termotivasi karena disajikan dengan menarik. Peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik cenderung senang bermain, bergerak, dan melakukan pekerjaan kelompok sehingga memerlukan bantuan untuk belajar lebih dari penjelasan guru, sehingga guru sebagai pendidik harus merancang dan mempersiapkan bahan ajar seperti e-modul yang dibuat menggunakan *canva apps* (Wulandari & Mudinillah, 2022:104). Berdasarkan riset yang ada, dengan memanfaatkan bahan ajar seperti e-modul paradigma pembelajaran dapat berubah sehingga peserta didik akan menjadi bagian utama dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai objek (Wahyu dkk, 2020:108). Proses belajar dengan menggunakan e-modul yang dibuat menggunakan *canva apps* akan membantu peserta didik memiliki rasa percaya yang tinggi sehingga kegiatan belajar lebih kolaboratif, partisipatif, dan interaktif.

Penggunaan e-modul dengan *canva apps* diharapkan dapat menimbulkan respon belajar yang baik bagi peserta didik. Penggunaan *canva apps* memiliki

kelebihan yaitu sebagai sarana dalam pembuatan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi sebagai media yang praktis dalam segi penggunaan, waktu, serta hasil yang bisa didapat dengan tampilan yang menarik (Pelangi, 2020:82). Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mengambil **“Pengembangan E-Modul menggunakan *Canva Apps* pada Pembelajaran IPA Materi Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V Sekolah Dasar”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur dari pengembangan e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas dari e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur dari pengembangan e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar.

2. Mendeskripsikan tingkat validitas dari e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan dari e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi pengembangan pada penelitian pengembangan ini dibagi dalam dua aspek:

1. Aspek Pedagogik
 - a. Proses pembuatan e-modul dirancang relevan dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.
 - b. E-modul dibuat untuk membantu peserta didik belajar di mana saja dari berbagai sumber belajar yang berbentuk audio visual yang sifatnya interaktif.
 - c. E-modul yang dikembangkan dapat melatih dan membiasakan peserta didik menggunakan teknologi dalam pembelajaran. E-modul yang dikembangkan dapat melatih dan menstimulasi keterampilan pendidik dalam menggunakan teknologi.
2. Aspek Non-Pedagogik
 - a. Penelitian dan pengembangan ini mengembangkan sebuah produk yang berupa e-modul pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita

di kelas V sekolah dasar yang dikembangkan, dibuat dan didesain menggunakan *canva apps*.

- b. E-modul akan dikembangkan dan dilengkapi dengan *cover*, penyajian materi dengan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, dilengkapi video pembelajaran, lembar kerja peserta didik, kuis interaktif berupa pilihan ganda ataupun isian dengan nilai yang akan langsung keluar, refleksi, serta rangkuman.
- c. E-modul ini dapat dimanfaatkan sebagai penunjang yang dapat digunakan saat proses belajar mengajar, baik bagi pendidik maupun peserta didik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi guru, pengembangan e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita di kelas V SD ini dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran secara *online* sehingga dengan begitu akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, pengembangan e-modul pada pembelajaran IPA ini dapat membantu untuk lebih mudah memahami pembelajaran IPA khususnya pada materi benda-benda di sekitar kita dan dapat juga dijadikan sebagai sumber belajar secara mandiri di manapun berada.
3. Bagi peneliti, pengembangan e-modul menggunakan *canva apps* pada pembelajaran IPA di kelas V SD dapat membantu peneliti belajar banyak hal, menambah wawasan dan ilmu baru selama proses pengembangan dilakukan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan e-modul ini didasarkan pada asumsi bahwa dunia pendidikan membutuhkan terobosan baru di era teknologi yang semakin pesat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan e-modul, maka dapat disajikan pembelajaran yang di dalamnya terdapat gambar, video, dan kuis interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Pengembangan e-modul ini dibuat sebagai bahan ajar dan sarana yang mendukung peserta didik di kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPA dengan asumsi bahwa sebagian besar pendidik dan peserta didik mempunyai *smartphone* atau di sekolah memiliki komputer atau laptop yang bisa membantu dalam pengaplikasian e-modul ini nantinya. E-modul ini diharapkan bisa meningkatkan semangat peserta didik sehingga dapat belajar di manapun dan kapanpun. E-modul yang dikembangkan diharapkan bisa membantu peserta didik dalam memahami konsep materi dengan baik dan peserta didik lebih berminat dalam pembelajaran.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan pada penelitian pengembangan ini yaitu:

1. E-modul ini dikembangkan terbatas pada kompetensi dasar kelas V pembelajaran IPA materi benda-benda di sekitar kita.
2. Model ADDIE digunakan sebagai pedoman mengembangkan e-modul dalam penelitian ini.
3. Pengembangan e-modul hanya melihat tingkat validitas dan kepraktisan.

E-modul yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada sekolah dasar yang mempunyai fasilitas pendukung dalam kegiatan pembelajaran, seperti ketersediaan jaringan internet, komputer atau laptop, serta proyektor.

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk tertentu serta digunakan untuk menguji validitas dan kepraktisan produk (Hanafi, 2017:130).
2. E-modul adalah bahan ajar berbasis elektronik yang dirancang secara sistematis dengan menggunakan peralatan elektronik seperti komputer, laptop atau android (Santosa & Santyadiputra, 2017:5).
3. *Canva apps* merupakan program desain yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti brosur, spanduk, grafis, penanda buku, poster, bulletin dan lain sebagainya yang dapat dilakukan secara *online* (Pelangi, 2020:81-82).
4. IPA merupakan sebuah pembelajaran yang disusun secara sistematis di mana penggunaannya terbatas pada gejala-gejala alam (Syofyan, 2019:5).